

Teilnahmebedingungen

der Thüringer Staatslotterie

Vertriebsweg: Annahmestellen und gewerbliche Spielvermittler

Stand: Juni 2025

Inhalt

Präambel.....	3
A Allgemeiner Teil.....	3
I Allgemeines	3
II Spielvertrag.....	4
III Haftungsbestimmungen	9
IV Gewinnermittlung.....	10
V Gewinnauszahlung.....	10
VI Verjährung von Ansprüchen.....	12
VII Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler	12
B Besonderer Teil.....	13
I LOTTO 6aus49.....	13
II Eurojackpot.....	16
III GlücksSpirale.....	20
IV KENO/KENO easy	23
V Sofortlotterien	28
VI TOTO 6aus45 Auswahlwette	29
VII TOTO 13er Ergebniswette	32
VIII Spiel 77	35
IX SUPER 6.....	38
X plus5/plus5 easy	40
XI Die Sieger-Chance.....	42
XII Kundenkartenbestimmungen.....	43
XIII Dauerspielbestimmungen	47
XIV Sonderbedingungen Systemspiele LOTTO 6aus49 und TOTO 6aus45 Auswahlwette und Eurojackpot.....	50
XV Sonderbedingungen Systemspiel TOTO 13er Ergebniswette.....	52
XVI Systemverzeichnis LOTTO 6aus49	53
XVII Systemverzeichnis TOTO 6aus45 Auswahlwette.....	54
XVIII Systemverzeichnis TOTO 13er Ergebniswette.....	55
XIX Systemverzeichnis Eurojackpot	58
C Schlussbestimmungen	58
I Inkrafttreten/Außerkräfttreten	58

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden die im Abschnitt B aufgeführten öffentlichen Glücksspiele allein oder gemeinsam mit anderen deutschen Unternehmen oder im Fall von Eurojackpot mit weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet und durchgeführt.

Bei der Durchführung von Eurojackpot werden in der Regel zwei Kontrollzentren eingesetzt, eins in Nordrhein-Westfalen und eins in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit den anderen Unternehmen findet im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

A Allgemeiner Teil

I Allgemeines

§ 1 Organisation

- (1) Aufgabe der Thüringer Staatslotterie (TSL) ist die Veranstaltung, Vermittlung und Durchführung staatlicher öffentlicher Glücksspiele in Erfüllung der öffentlichen Aufgabe nach § 10 Absatz 1 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV 2021). Die TSL kann ferner öffentliche Glücksspiele, die nach dem Dritten Abschnitt des GlüStV 2021 erlaubt werden können, und Zusatzlotterien veranstalten.
- (2) Die TSL ist berechtigt, öffentliche Glücksspiele mit anderen deutschen Lotto- und Totounternehmen bzw. im Fall von Eurojackpot mit anderen ausländischen Unternehmen gemeinsam zu veranstalten bzw. durchzuführen.
- (3) Die TSL unterhält zum Vertrieb der angebotenen öffentlichen Glücksspiele Annahmestellen. Das Vertriebsgebiet umfasst den Freistaat Thüringen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen in der aktuell gültigen Fassung einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele, Dauerspielbestimmungen oder Kundenkartenbestimmungen) mit Abgabe des Spielscheines/Loses bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
- (2) Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf den Wettscheinen oder anderen Medien, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- (3) Die Teilnahmebedingungen und ergänzende Bedingungen sind in den Annahmestellen und im Internet unter www.lotto-thueringen.de einzusehen bzw. erhältlich. Die TSL behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
- (4) Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 3 Spielgeheimnis

Die TSL wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der TSL bleiben hiervon unberührt.

II Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann an den öffentlichen Glücksspielen teilnehmen, indem er mittels der von der TSL bereitgehaltenen Vertriebskanäle ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages/Erwerb eines Loses abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung bzw. ein Los. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt und den Regelungen im Besonderen Teil zwischen dem Spielteilnehmer und der TSL zustande.

§ 4 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der TSL jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen, mittels Barcode (Spielquittung und LOTTO Thüringen App auf mobilen Endgeräten), Losscheinen und bei LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO/KENO easy und TOTO 6aus45 Auswahlwette mittels Quicktipp und Favoritentipps in Verbindung mit einer Kundenkarte möglich.
- (2) Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterien (Spiel 77, SUPER 6, plus5/plus5 easy, Die Sieger-Chance) ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an den von der TSL veranstalteten/durchgeführten Hauptglücksspielen unter Verwendung der von der TSL zugelassenen Spielscheine oder Losscheine bzw. mittels Quicktipp oder Barcode. Zu diesen Hauptglücksspielen zählen derzeit LOTTO 6aus49, GlücksSpirale, KENO/KENO easy, TOTO 6aus45 Auswahlwette, TOTO 13er Ergebnisswette und Eurojackpot.
- (3) Die Teilnahme an den Sofortlotterien ist nur mit den von der TSL angebotenen Losen möglich.
- (4) Die Teilnahme an den Ziehungen und den Sofortlotterien wird von den zugelassenen Annahmestellen der TSL vermittelt.
- (5) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- (6) Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist bei Lotterien, die mehr als zweimal pro Woche veranstaltet werden, gesetzlich unzulässig.

- (7) Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Wettrunde der TOTO 6aus45 Auswahlwette und der TOTO 13er Ergebniswette ausgeschlossen.
- (8) Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags zur Teilnahme an der TOTO 6aus45 Auswahlwette und der TOTO 13er Ergebniswette, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspieles keine Kenntnis zu haben.
- (9) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den Glücksspielen in der eigenen Annahmestelle ausgeschlossen.

§ 5 Teilnahme mittels Spielschein, Spielquittung oder Barcode

- (1) Jeder Spielschein bzw. jedes Los dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
- (2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines/Loses und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Nutzung der LOTTO Thüringen App und deren Funktionalität auf den mobilen Endgeräten (Spielvorbereitung) ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (3) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines/Loses zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- (4) Die TSL kann für bestimmte Spielarten eine Spielteilnahme mittels eines Barcodes, insbesondere der in der LOTTO Thüringen App für einen vorbereiteten Spielschein generiert wird (Barcode der App), zulassen. Umfang und Verfahrensweise richten sich nach den Vorgaben der App.
- (5) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (6) Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von der TSL zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von der TSL in den Sonderbedingungen für Systemspiele festgelegt ist.

§ 6 Teilnahme mittels Quicktipp an LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, KENO/KENO easy, TOTO 6aus45 Auswahlwette, Spiel 77, SUPER 6, plus5/plus5 easy und Die Sieger-Chance

- (1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch die TSL vergeben oder, mit Ausnahme der GlücksSpirale, manuell durch die Annahmestelle eingegeben.
- (3) Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind. Bei der GlücksSpirale kann je Quicktipp nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
- (4) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein oder Los wird durch die TSL eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben. Entscheidend für die Gewinnermittlung SUPER 6 bzw. plus5/plus5 easy sind die 6 bzw. 5 Endziffern der Losnummer.

§ 7 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Die Höhe der Spieleinsätze, für die von der TSL angebotenen Glücksspiele, sind dem Besonderen Teil zu entnehmen.
- (2) Die TSL kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen/Tipps/Einzelwetten gespielt werden kann.
- (3) Für jeden Spielauftrag kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Für KENO, TOTO 6aus45 Auswahlwette sowie TOTO 13er Ergebniswette kann die TSL außerdem personenbezogene Spieleinsatzlimits festlegen.
- (4) Für jeden Spielauftrag kann die TSL eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben. Für die Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6, plus5/plus5 easy und Die Sieger-Chance wird keine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

§ 8 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bzw. Wettrunden bestimmt die TSL. Die TSL kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Spielarten festsetzen bzw. ändern.

§ 9 Kundenkarte

- (1) Auf Wunsch kann der Spiel-/Wetteilnehmer an den Ziehungen bzw. Wettrunden unter Verwendung einer Kundenkarte teilnehmen. In diesem Fall wird eine Zuordnung der bei der TSL gespeicherten Spiel-/Wettauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spiel-/Wetteilnehmers gewährleistet.
- (2) Bei KENO, plus5, TOTO 6aus45 Auswahlwette und TOTO 13er Ergebniswette ist eine Spiel-/Wetteilnahme nur in Verbindung mit einer Kundenkarte möglich.
- (3) Weitergehende Einzelheiten, insbesondere Übertragbarkeit der Kundenkarte und ausgeschlossene Spielteilnahme für Dritte über eine fremde Kundenkarte sind im Besonderen Teil der Kundenkartenbestimmungen geregelt.

§ 10 Spielquittung

- (1) Nach Einlesen des Spielscheines/Losscheines, Abgabe eines Quicktipps oder Einlesen eines Barcodes einer Spielquittung bzw. aus der LOTTO Thüringen App und der Übertragung der vollständigen Daten zur TSL wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten bei der TSL von dieser eine Identifikationsnummer (ID-Nummer Spielauftrag) vergeben. Die Identifikationsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den bei der TSL gespeicherten Daten.
- (2) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in der Annahmestelle. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile:
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art der Teilnahme sowie die Anzahl der vom Spielteilnehmer festgelegten Ziehungen (Laufzeit) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie die Nummer für die Zusatzlotterien,
 - bei Systemspielen die Art des Systems,
 - die Laufzeit als Datumsangabe,

- die Annahmestellennummer,
 - den Namen des Spielteilnehmers und die Kundenkartennummer bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der TSL vergebene Identifikationsnummer,
 - bei Teilnahme mittels VarioLos bei der GlücksSpirale den gespielten Losanteil sowie den maximalen Gewinnanteil der erzielten Gewinnklasse,
 - das Datum und die Zeit des Spielauftrages und
 - die eindeutige Kennung des Unternehmens durch Namen oder Logo.
- (3) Gegen Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung/der Losschein ausgehändigt.
- (4) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob
- die abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - bei Systemspielen die Art des Systems korrekt enthalten ist,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die Spielquittung eine Identifikationsnummer aufweist, die zudem jeweils lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
 - die Spielquittung bei Teilnahme mittels Kundenkarte den Namen des Spielteilnehmers und die Kundenkartennummer enthält.
- (5) Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Identifikationsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,
- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 20 Minuten nach Registrierung des Vertragsangebotes in der TSL oder
 - bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes bzw. bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette und der TOTO 13er Ergebniswette längstens bis zum Annahmeschluss der auf der Spielquittung angegebenen Wettrunde
- möglich. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.
- (6) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
- (7) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe § 11 Absatz 3).

- (8) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des § 12.

§ 11 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen der TSL und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die TSL das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des Absatzes 2 (gilt für alle Lotterien außer den Sofortlotterien) annimmt.
- (2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der TSL vergebenen Daten bei der TSL aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und die Daten bei Eurojackpot richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (3) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend. Bei Eurojackpot müssen die Spielvoraussagen zusätzlich fehlerfrei und rechtzeitig an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt werden.
- (4) Lose, die beim Kauf Herstellungsmängel z. B. Druckfehler, Fehl-, Doppel- und/oder unvollständigen Druck oder grobe Beschädigungen aufweisen, sind ungültig. In diesen Fällen wird gegen Rückgabe der Lose der Lospreis von der Annahmestelle erstattet.
- (5) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und der Annahmestelle bzw. der TSL hinsichtlich der Auswahl und des Aufrubbelns/Aufreißens des Loses sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer der Annahmestelle das Auswählen/Aufrubbeln/Aufreißen überlässt.
- (6) Die Spielquittung/das Los dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz/Lospreis und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- (7) Das Recht der TSL, bei der Gewinnauszahlung nach § 16 Absatz 9 dieser Teilnahmebedingungen zu verfahren, bleibt unberührt.
- (8) Die TSL ist berechtigt, ein bei der TSL eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Absatz 10 genannten Gründe abzulehnen.
- (9) Darüber hinaus kann aus den in Absatz 10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (10) Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Absatz 8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Absatz 9 berechtigt liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (siehe § 4 Absatz 5, 6, 7 und/oder 9) verstoßen würde bzw. wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die TSL erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die TSL weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die TSL weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wurde,
 - der TSL die Vermittlung nicht offengelegt wurde,

- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- (11) Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die TSL den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- (12) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die TSL ist in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- (13) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes/Lospreises und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung/des Loses geltend machen.
- (14) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des § 12.

III Haftungsbestimmungen

§ 12 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (1) Bei spieltypischen Risiken ist die Haftung der TSL für Schäden ausgeschlossen, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur TSL beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB). Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für die TSL und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (2) Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die TSL dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die TSL nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (3) Die Haftungsbeschränkungen nach Absatz 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der TSL gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- (4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die TSL zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die TSL nicht.
- (5) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen oder im Falle der Sofortlotterien durch Transportunternehmen entstanden sind.
- (6) Die TSL haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, epidemische Lage von nationaler Tragweite gemäß § 5 Infektionsschutzgesetz, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

- (7) In den Fällen, in denen eine Haftung der TSL und ihrer Erfüllungsgehilfen nach Absatz 4 bis 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung/des Loses erstattet.
- (8) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und der Angestellten der TSL im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (9) Vereinbarungen Dritter sind für die TSL nicht verbindlich.
- (10) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (11) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (12) Die Haftung der TSL ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV Gewinnermittlung

§ 13 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für den Ablauf der Ziehung/Auslosung bestimmt das die Ziehung/Auslosung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung/Auslosung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen/Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“). Diese Feststellung (Ersatzwertung bei TOTO 6aus45 Auswahlwette und TOTO 13er Ergebnisswette) ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungs-/Auslosungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründungen protokolliert.
- (2) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen und Auslosungen bestimmt die TSL und veröffentlicht die Angaben im Internet unter www.lotto-thueringen.de sowie in der Kundenzeitschrift. Die Ziehungen und Auslosungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

§ 14 Auswertung

- (1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten, wenn diese zusätzlich bei Eurojackpot rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.
- (2) Die Auswertung erfolgt auf Basis der Gewinnzahlen und der Superzahl, der Gewinnpläne und/oder der Gewinnspiele bzw. der Gewinntippreihe und der ergänzenden Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele LOTTO 6aus49, Eurojackpot und TOTO 6aus45 Auswahlwette, TOTO 13er Ergebnisswette und Kundenkartenbestimmungen) sowie auf Basis der Ergebnisse der vom Spielteilnehmer ausgewählten Wettereignisse.

V Gewinnauszahlung

§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne bei LOTTO 6aus49 und Eurojackpot der 1., der 2. und der 3. Gewinnklasse sowie bei Spiel 77 Gewinne der 1. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als 100.000,00 € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Bei der GlücksSpirale werden Gewinne der 7. Gewinnklasse (Sofortbetrag und der zusätzliche 20-Jahres-Rentengewinn bzw. zweimal der Sofortbetrag) nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 37 Absatz 3 zur Auszahlung gebracht.

Bei der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance werden die Gewinne der Gewinnklassen 2 und 3 nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht; für die Gewinnklasse 2 erfolgt dies nach Maßgabe des § 79 Absatz 3.

Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette und der TOTO 13er Ergebniswette werden Gewinne der 1. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von mehr als 100.000,00 € nach Ablauf einer Woche seit dem in der Wettrunde liegenden Samstag (Sonnabend) am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

- (2) Alle anderen und alle KENO-Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 16 Abwicklung der Gewinnauszahlung

- (1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung bzw. des gültigen Loses geltend zu machen.
- (2) Ist die Identifikationsnummer der Spielquittung, bei der Sofortlotterie die 12-stellige Identifikationsnummer und/oder die 4-stellige PIN des Loses, bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den bei der TSL gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- (3) War die Unvollständigkeit der Identifikationsnummer, bei der Sofortlotterie die 12-stellige Identifikationsnummer und/oder die 4-stellige PIN des Loses, für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den bei der TSL gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes/Lospreises und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung/des Loses geltend machen.
- (4) Ein Gewinnanspruch bei Rubbellosen besteht nicht, wenn das Feld mit dem Aufdruck „Hier nicht rubbeln, sonst kein Gewinn“ beschädigt bzw. geöffnet ist.
- (5) Der Gewinn wird gegen Vorlage der Originalspielquittung/des Originalloses ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.
- (6) Ein Gewinnbetrag bis einschließlich 1.000,00 € wird durch jede Annahmestelle ausgezahlt. Bei Auszahlung des Gewinnbetrages ist die Spielquittung/das Los vom Spielteilnehmer zu unterschreiben. Der Spielteilnehmer erhält eine Gewinnauszahlungsquittung und die unterschriebene Originalspielquittung.
- (7) Ein Zentralgewinn, d. h. ein Gewinnbetrag von mehr als 1.000,00 €, ist unter Vorlage der Originalspielquittung/des Originalloses in einer Annahmestelle oder bei der TSL geltend zu machen. Bei Geltendmachung in der Annahmestelle hat der Spielteilnehmer das Zentralgewinnanforderungsformular auszufüllen. Das Zentralgewinnanforderungsformular und das Original der Spielquittung/des Loses sind an die TSL zu übersenden oder persönlich abzugeben. Liegen der TSL die benannten Dokumente aufgrund eines Einlesevorganges durch eine Annahmestelle in digitaler Form vor, so ist die TSL zur Gewinnauszahlung an den Vorlegenden berechtigt. Die Gewinnauszahlung erfolgt entsprechend den Fristen des § 15. Grundsätzlich wird der Gewinnbetrag an den Spielteilnehmer überwiesen. Ggf. anfallende Überweisungsgebühren werden vom Spielteilnehmer getragen.
- (8) Bei Gewinnauszahlungen von mehr als 1.000,00 € ist der TSL die Identität des Zahlungsempfängers offenzulegen.

- (9) Die TSL kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung/des Loses leisten, es sei denn, der TSL ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung/des Loses bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung/des Loses zu prüfen.

§ 17 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte mit hinterlegter Bankverbindung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der 1., der 2. oder der 3. Gewinnklasse im LOTTO 6aus49, Eurojackpot oder Spiel 77 von mehr als 100.000,00 € erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist des § 15 Absatz 1 überwiesen.
- (2) Ebenfalls eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß der Frist des § 15 Absatz 1 erhalten Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 6 und 7 in der GlücksSpirale erzielt haben, Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 2 in der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance erzielt haben sowie Spielteilnehmer mit einem Einzelgewinn der 1. Gewinnklasse im Spiel 77, in der TOTO 6aus45 Auswahlwette und/oder der TOTO 13er Ergebniswette von mehr als 100.000,00 €.
- (3) Spielteilnehmer, die einen anderen als in Absatz 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und/oder ihren Gewinn nicht gemäß § 16 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist überwiesen; § 16 Absatz 2 findet keine Anwendung.
- (4) Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- (5) Weitergehende Einzelheiten zur Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte regeln die Bestimmungen im Besonderen Teil der Kundenkartenbestimmungen.

VI Verjährung von Ansprüchen

§ 18 Umfang und Zeitpunkt

Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

VII Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

§ 19 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- (1) Ein Spielteilnehmer kann am öffentlichen Glücksspiel teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- (2) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- (3) Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielvermittlers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
- (4) Schriftliche Erklärungen der TSL erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe zur Post an die zuletzt bei der TSL bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
- (5) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die TSL erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

- (6) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist die TSL wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der TSL und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.
- (7) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

B Besonderer Teil

I LOTTO 6aus49

§ 20 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand des LOTTO 6aus49

- (1) Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehung/-en wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/-en bzw. Samstagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) Bei Teilnahme im Normal- und Systemspiel kann der Spielteilnehmer auf Wunsch auch eine bestimmte Mittwochs- bzw. Samstagsziehung bis zu 6 Wochen im Voraus für den Beginn des Spielzeitraumes wählen (Vordatierung). Absatz 3 gilt entsprechend.
- (5) Gegenstand (Spielformel) von LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 23, 24 und 25.

§ 21 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der gewählten Ziehung/-en, der gewählten Laufzeit, der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien sowie zur Wahl des Systems.

§ 22 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 1,20 €.

§ 23 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und es wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.

- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 24 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen in einem Spiel richtig vorausgesagt haben und deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen 1-stelligen Superzahl übereinstimmt
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 25 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse 1 (6 Gewinnzahlen und Superzahl)	15,0 %
und	
Gewinnbetrag der Klasse 9 (Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von 6,00 €)	

- (4) Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, beträgt die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 nach Absatz 3 unter Anrechnung einer von der vorhergehenden Ziehung nach Absatz 9 übertragenen Gewinnausschüttung mindestens 1 Mio. €.
- (5) Die nach Absätzen 3 und 4 verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2 (6 Gewinnzahlen)	15,0 %
Klasse 3 (5 Gewinnzahlen und Superzahl)	5,2 %
Klasse 4 (5 Gewinnzahlen)	15,5 %
Klasse 5 (4 Gewinnzahlen und Superzahl)	4,3 %
Klasse 6 (4 Gewinnzahlen)	10,2 %
Klasse 7 (3 Gewinnzahlen und Superzahl)	8,7 %
Klasse 8 (3 Gewinnzahlen)	41,1 %

- (6) Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 und die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 ist jeweils auf 50 Mio. € beschränkt.
- (7) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1	:	139.838.160
Klasse 2	1	:	15.537.573
Klasse 3	1	:	542.008
Klasse 4	1	:	60.223
Klasse 5	1	:	10.324
Klasse 6	1	:	1.147
Klasse 7	1	:	567
Klasse 8	1	:	63
Klasse 9	1	:	76

- (8) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (9) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (10) Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Absatz 9 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

- (11) Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung 50 Mio. € gemäß Absatz 6, wird die über 50 Mio. € hinausgehende Gewinnausschüttung derselben Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (12) Absatz 11 gilt für die Gewinnklasse 2 entsprechend nach Maßgabe der Regelung in Absatz 13.
- (13) Die über 50 Mio. € hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (14) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (15) Absatz 14 findet wegen des festen Gewinnbetrags von 6,00 € in der Gewinnklasse 9 keine Anwendung.
- (16) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (17) Absatz 16 findet keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.
- (18) In Abhängigkeit von der Anzahl der Gewinne in den anderen Gewinnklassen kann die Gewinnklasse 9 den Gewinnbetrag in den anderen Gewinnklassen überschreiten.
- (19) Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.
- (20) Die durch die TSL nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1, 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
- (21) Abweichend von Absatz 20 können sich die Gewinnquoten der 1., der 2. und der 3. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.
- (22) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (23) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 19 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

II Eurojackpot

§ 26 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

- (1) Im Rahmen von Eurojackpot werden wöchentlich zwei Ziehungen – in der Regel am Dienstag und am Freitag – durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags- und Freitagsziehung zur TSL und zu den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Dienstags- und Freitagsziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Dienstags- bzw. Freitagsziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Dienstags- bzw. Freitagsziehung zur TSL und den Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Dienstags- bzw. Freitagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt.
- (4) Der Spielteilnehmer kann auf Wunsch auch eine bestimmte Ziehung bis zu 8 Wochen im Voraus für den

Beginn des Spielzeitraumes wählen (Vordatierung). Absatz 3 gilt entsprechend.

- (5) Gegenstand von Eurojackpot (Spielformel) ist die Voraussage von 5 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe 1 bis 50 (5aus50) ausgelost werden, und die gleichzeitige Voraussage von 2 Zahlen, die jeweils aus der Zahlenreihe von 1 bis 12 (2aus12) ausgelost werden (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 30, 31 und 32.

§ 27 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der gewählten Ziehung/-en und der gewählten Laufzeit sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Samstagsziehungen der Zusatzlotterien sowie zur Wahl des Systems.

§ 28 Teilnahme mittels Quicktipp

- (1) Die Teilnahme mittels Quicktipp ist ohne Spielschein und mit Spielschein (Spielscheinergänzung) möglich.
- (2) Bei der Spielscheinergänzung werden die Voraussagen des Spielteilnehmers durch einen Zufallszahlengenerator ergänzt.

§ 29 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.

§ 30 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für Eurojackpot finden wöchentlich zwei Ziehungen – in der Regel am Dienstag und am Freitag – statt. Bei jeder Ziehung werden jeweils 5 Gewinnzahlen aus einer Zahlenreihe von 1 bis 50 und zusätzlich jeweils 2 Gewinnzahlen (Eurozahlen) aus einer Zahlenreihe von 1 bis 12 gezogen. Innerhalb einer jeden Zahlenreihe wird jede Zahl nur einmal gezogen.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 12 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 12 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 50 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 12 Kugeln vorhanden sind.

§ 31 Gewinnplan, Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in der Klasse 1	Spielteilnehmer, die die 5 Gewinnzahlen bei 5aus50 und gleichzeitig die 2 Eurozahlen bei 2aus12 (5 + 2 Gewinnzahlen)
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 + 1 Gewinnzahlen
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 + 0 Gewinnzahlen
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 + 2 Gewinnzahlen

in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 + 1 Gewinnzahlen
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 3 + 2 Gewinnzahlen
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 4 + 0 Gewinnzahlen
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 + 2 Gewinnzahlen
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 + 1 Gewinnzahlen
in der Klasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 + 0 Gewinnzahlen
in der Klasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 + 2 Gewinnzahlen
in der Klasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 + 1 Gewinnzahlen

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 32 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden 9 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinn- klasse	Tref- fer	Gewinnausschüt- tung in %
1	5 + 2	36,00
2	5 + 1	8,60
3	5 + 0	4,85
4	4 + 2	0,80
5	4 + 1	1,00
6	3 + 2	1,10
7	4 + 0	0,80
8	2 + 2	2,55
9	3 + 1	2,85
10	3 + 0	5,40
11	1 + 2	6,75
12	2 + 1	20,30
Boosterfonds		9,00
Insgesamt:		100,00

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1	:	139.838.160
Klasse 2	1	:	6.991.908
Klasse 3	1	:	3.107.515
Klasse 4	1	:	621.503
Klasse 5	1	:	31.075
Klasse 6	1	:	14.125
Klasse 7	1	:	13.811

Klasse 8	1	:	985
Klasse 9	1	:	706
Klasse 10	1	:	314
Klasse 11	1	:	188
Klasse 12	1	:	49

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt.
- (7) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in der Ziehung geteilt.
- (8) Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet (Quotenabrundungen). Die Beträge, die sich durch die Abrundung ergeben, werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
- (9) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (10) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (11) Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 120 Mio. €, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- (12) Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 die Grenze von 120 Mio. €, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- (13) In Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. € unabhängig von den geleisteten Spieleinsätzen (Mindestausschüttung). Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 9,00 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Abrundung erhaltenen Beträge (siehe Absatz 8) und die nicht abgeholten Gewinne der Gewinnklasse 1 nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.
- (14) Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. € liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1, wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. € der nächsten Ziehung/Veranstaltung zugeführt.
- (15) Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. €, so wird die Gewinnausschüttung durch die an der Poolung beteiligten Unternehmen auf 10 Mio. € aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der an der Poolung beteiligten Unternehmen aus einer oder mehreren vergangenen Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.
- (16) Sofern das Guthaben des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. € übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20-Mio.-€-Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.

- (17) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (18) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Zusatz- und Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden. Für Zusatz- und Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

III GlücksSpirale

§ 33 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

- (1) Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehung/-en wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) Der Spielteilnehmer kann auf Wunsch eine bestimmte Samstagsziehung bis zu 6 Wochen im Voraus für den Beginn des Spielzeitraumes wählen (Vordatierung). Absatz 3 gilt entsprechend.
- (5) Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 36, 37.

§ 34 Teilnahme mittels Losschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Losschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum), und bei Spielteilnahme mittels VarioLos die Höhe des Spieleinsatzes, durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.

§ 35 Spieleinsatz

- (1) Der Spieleinsatz beträgt 5,00 €, 2,50 € oder 1,00 € je Ziehung.
- (2) Jeder Losschein kann wahlweise als Einzel-Los oder als Mehrwochen-Los gespielt werden.

§ 36 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Die Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 37 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 10,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
je 5,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 2,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 25,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
je 12,50 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 5,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 100,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
je 50,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 20,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 1.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €

je 500,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 200,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

je 10.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
je 5.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 2.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

je 100.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
je 50.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
je 20.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspeleinsatz von mehr als 500,00 €) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Gewinnklasse 7

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je einen Sofortbetrag und zusätzlich je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung für einen Zeitraum von 20 Jahren je nach Spieleinsatz von

1.200.000,00 € sofort und zusätzlich 5.000,00 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 5,00 €
600.000,00 € sofort und zusätzlich 2.500,00 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 2,50 €
240.000,00 € sofort und zusätzlich 1.000,00 € monatlich bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

1. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 24.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.400.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindern sich der Sofortbetrag und der zusätzliche monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.
2. Anfallende Zinsen aus der Auszahlung der 20-Jahres-Rente stehen der TSL zu.
3. Der Gewinner kann sich statt der „20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung“ für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages je nach Spieleinsatz entscheiden.

1.200.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 5,00 €

600.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 2,50 €

240.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

4. Der Gewinner hat der TSL innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den zusätzlichen Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Die Entscheidung ist der TSL in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail mitzuteilen.
- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
 - (5) Die durch die TSL nach Absatz 3 zu den Gewinnklassen 6 oder 7 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
 - (6) Abweichend von Absatz 5 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
 - (7) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

IV KENO/KENO easy

§ 38 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO/KENO easy

- (1) KENO ist gemäß den gesetzlichen Bestimmungen eine Lotterie, an der gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen. Der Spielteilnehmer darf an den Ziehungen nur nach Identifizierung seiner Person teilnehmen. Die Spielteilnahme ist daher nur mit einer von der TSL zur Verfügung gestellten Kundenkarte möglich, siehe § 9. Die Einzelheiten sind in den Kundenkartenbestimmungen im Teil B geregelt. KENO easy fällt aufgrund der Veranstaltungshäufigkeit von zweimal pro Woche nicht unter diese gesetzliche Vorgabe.
- (2) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Bei KENO easy erfolgen zwei Ziehungen wöchentlich – am Montag und Donnerstag. An diesen Tagen erfolgen die Ziehungen für KENO und KENO easy gemeinsam.
- (3) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (4) Der Spielteilnehmer kann bei KENO die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen und bei KENO easy die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Montags- und/oder Donnerstagsziehung/-en wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

- (5) Gegenstand (Spielformel) von KENO/KENO easy ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 42, 43 und 44.

§ 39 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der gewählten Ziehung/-en, der Anzahl der getippten Zahlen, des gewählten Spieleinsatzes pro Tipp und Ziehung, der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie sowie für die Quicktipp-Option.

§ 40 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 €, 2,00 €, 5,00 € oder 10,00 €.

§ 41 Kundenkarte

Gemäß § 38 Absatz 1 ist der Spielteilnehmer bei der Teilnahme an KENO verpflichtet, an den Ziehungen unter Verwendung der Kundenkarte teilzunehmen, siehe § 9. Die Einzelheiten sind in den Kundenkartenbestimmungen im Teil B geregelt. Die Kundenkartenpflicht besteht bei KENO easy nicht.

§ 42 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für KENO findet täglich eine Ziehung statt. Bei KENO easy finden wöchentlich zwei Ziehungen statt – am Montag und Donnerstag. An diesen Tagen erfolgen die Ziehungen für KENO und KENO easy gemeinsam. Bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 70 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 43 Gewinnplan/KENO-Typen und Gewinnklassen

- (1) Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.
- (2) Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- (3) Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.
- (4) Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- (5) Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

§ 44 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- (4) Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabellenspalte.
- (5) Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
10	10	100.000	200.000	500.000	1.000.000	2.147.181
	9	1.000	2.000	5.000	10.000	47.238
	8	100	200	500	1.000	2.571
	7	15	30	75	150	261
	6	5	10	25	50	44
	5	2	4	10	20	12

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
	0	2	4	10	20	39
9	9	50.000	100.000	250.000	500.000	387.197
	8	1.000	2.000	5.000	10.000	10.325
	7	20	40	100	200	685
	6	5	10	25	50	86
	5	2	4	10	20	18
	0	2	4	10	20	26
8	8	10.000	20.000	50.000	100.000	74.941
	7	100	200	500	1.000	2.436
	6	15	30	75	150	199
	5	2	4	10	20	31
	4	1	2	5	10	8
	0	1	2	5	10	18
7	7	1.000	2.000	5.000	10.000	15.464
	6	100	200	500	1.000	619
	5	12	24	60	120	63
	4	1	2	5	10	13
6	6	500	1.000	2.500	5.000	3.383
	5	15	30	75	150	169
	4	2	4	10	20	22
	3	1	2	5	10	6
5	5	100	200	500	1.000	781
	4	7	14	35	70	50
	3	2	4	10	20	9

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
4	4	22	44	110	220	189
	3	2	4	10	20	16
	2	1	2	5	10	4
3	3	16	32	80	160	48
	2	1	2	5	10	6
2	2	6	12	30	60	13

- (6) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (7) Die Gewinnbeträge der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9 können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt: Zunächst werden – unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes – sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. bei KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.
- (8) Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (9) Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (10) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Absatz 8 und Absatz 9 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (11) Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge von Absatz 8 oder Absatz 9 ein derartiger Fall ein,
- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert
- und
- die Summe durch 2 dividiert.
- (12) Das Ergebnis von Absatz 11 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- (13) Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

- (14) Sollte die nach Absatz 8 und/oder Absatz 9 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (15) Die durch die TSL nach den Absätzen 7 bis 14 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- (16) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ	10	1 : 2.147.181
	9	1 : 387.197
	8	1 : 74.941
	7	1 : 15.464
	6	1 : 3.383
	5	1 : 781
	4	1 : 189
	3	1 : 48
	2	1 : 13

- (17) Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 14 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

V Sofortlotterien

§ 45 Lose

- (1) Die Sofortlotterien werden in Serien in unterschiedlicher Höhe aufgelegt.
- (2) Die einzelnen Los-Serien der Sofortlotterien bestehen aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen.
- (3) Der Lospreis ist dem Los sowie dem Aushang in der Annahmestelle zu entnehmen. Der Spielteilnehmer hat den Lospreis gegen Erhalt des Loses zu zahlen. Eine Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

Rubbellose

- (4) Die Vorderseite der Rubbellose enthält unter anderem mehrere Spielfelder. Jedes Los trägt einen Barcode und eine 12-stellige Identifikationsnummer sowie abgedeckte Kontrollnummern. Einige Serien können darüber hinaus Zusatzfelder tragen.

Aufreißlose

- (5) Die Außenseite des ungeöffneten Aufreißloses enthält einen Barcode und eine 12-stellige Identifikationsnummer.
- (6) Auf der Innenseite der Aufreißlose sind ein Barcode, die 12-stellige Identifikationsnummer, eine 10-stellige Kontrollnummer sowie eine 4-stellige PIN (Sicherheitsnummer) abgedruckt.

§ 46 Gewinnentscheid

- (1) Stimmt der auf dem Los festgestellte Gewinn mit dem Gewinn aus der Gewinnprüfung am Terminal in der Annahmestelle überein, wurde dieser Gewinn einmal gewonnen.
- (2) Der Spielteilnehmer stellt bei Rubbellosen einen Gewinn fest, indem er durch Rubbeln die Beschichtung auf den Spielfeldern und gegebenenfalls dem Zusatzfeld entfernt und die freigerubbelten Felder die auf den Los angegebene Gewinnvoraussetzungen erfüllen. Die Art der Gewinnermittlung ist dem Los zu entnehmen.

- (3) Der Spielteilnehmer stellt bei Aufreilosen einen Gewinn durch ffnen des Loses fest. Der Gewinnscheid ist auf der Innenseite des Loses abgedruckt. Die Art der Gewinnermittlung ist dem Los zu entnehmen.

§ 47 Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Die Gewinnausschüttung erfolgt nach dem für die jeweilige Serie gültigen Gewinnplan, der in der Annahmestelle ausliegt bzw. einzusehen ist.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Lospreises.
- (3) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten innerhalb der Los-Serie sind ggf. dem Los und/oder dem Aushang der entsprechenden Los-Serie in einer Annahmestelle zu entnehmen. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet angegeben.

VI TOTO 6aus45 Auswahlwette

§ 48 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der TOTO 6aus45 Auswahlwette

- (1) Die Spielteilnahme ist nur mit einer von der TSL zur Verfügung gestellten Kundenkarte möglich, siehe § 9. Die Einzelheiten sind in den Kundenkartenbestimmungen im Teil B geregelt.
- (2) Im Rahmen der TOTO 6aus45 Auswahlwette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag bis Sonntag – durchgeführt.
- (3) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Wettrunde teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (4) Gegenstand der TOTO 6aus45 Auswahlwette (Spielformel: 6aus45) ist die Voraussage des unentschiedenen Ausgangs von 6 Fußballspielen, die aus einer festgesetzten Reihe von 45 Spielen (Spielplan) auszuwählen sind; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 51, 52 und 53.
- (5) Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird von der TSL festgelegt und bekannt gegeben. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie von Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

§ 49 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.

§ 50 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Wettrunde 0,65 €.

§ 51 Ermittlung der Gewinnspiele

- (1) Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden die Gewinnspiele in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele ermittelt.

- (2) Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.
- (3) Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
- (4) Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette ohne Bedeutung.
- (5) Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
- (6) Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
- (7) Bei der TOTO 6aus45 Auswahlwette werden 6 Fußballspiele als Gewinnspiele und ein weiteres Fußballspiel als Zusatzspiel gewertet.
- (8) Die zu wertenden Fußballspiele werden aus den unentschiedenen Fußballspielen und, wenn diese nicht ausreichen, aus den Fußballspielen mit dem geringsten Torunterschied ermittelt, wobei
 - Fußballspiele mit höherer Gesamttorzahl (z. B. 5:5 vor 4:4 vor 3:3 usw., bzw. 5:4 oder 4:5 vor 4:3 oder 3:4 vor 3:2 oder 2:3 usw.) und
 - bei gleichen Torzahlen die Fußballspiele mit der niedrigeren Nummer (Nummer der Reihenfolge auf dem Spielplan) den Vorrang haben.
- (9) Für Spiele,
 - die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
 - vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des Absatz 2 abgebrochen worden sind sowie
 - die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden haben
 gilt – gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele – eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung („1“, „0“ oder „2“).
- (10) Es gelten die Spiele
 - mit der Ersatzwertung „1“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „1:0“,
 - mit der Ersatzwertung „0“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „0:0“,
 - mit der Ersatzwertung „2“ wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis „0:1“.
- (11) Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der TSL bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.
- (12) Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (13) Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungsstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 52 Gewinnplan, Gewinnklassen

In der TOTO 6aus45 Auswahlwette gewinnen

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnspiele
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele und das Zusatzspiel
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnspiele
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnspiele
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele und das Zusatzspiel
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnspiele

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 53 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der TOTO 6aus45 Auswahlwette wie folgt:

Klasse 1 (6 Gewinnspiele)	40 %
Klasse 2 (5 Gewinnspiele und Zusatzspiel)	5 %
Klasse 3 (5 Gewinnspiele)	7,5 %
Klasse 4 (4 Gewinnspiele)	15 %
Klasse 5 (3 Gewinnspiele und Zusatzspiel)	7,5 %
Klasse 6 (3 Gewinnspiele)	25 %

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1	:	8.145.060
Klasse 2	1	:	1.357.510
Klasse 3	1	:	35.724
Klasse 4	1	:	733
Klasse 5	1	:	579

Klasse 6	1	:	48
----------	---	---	----

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (6) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.
- (7) Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Absatz 6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.
- (8) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (9) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (10) Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.
- (11) Die durch die TSL nach der Ermittlung der Gewinnspiele öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
- (12) Abweichend von Absatz 11 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
- (13) Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (14) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 10 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

VII TOTO 13er Ergebnswette

§ 54 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der TOTO 13er Ergebnswette

- (1) Die Spielteilnahme ist nur mit einer von der TSL zur Verfügung gestellten Kundenkarte möglich, siehe § 9. Die Einzelheiten sind in den Kundenkartenbestimmungen im Teil B geregelt.
- (2) Im Rahmen der TOTO 13er Ergebnswette wird wöchentlich eine Wettrunde – in der Regel von Samstag bis Sonntag – durchgeführt.
- (3) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Wettrunde zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an dieser Wettrunde teil.
- (4) Gegenstand der TOTO 13er Ergebnswette (Spielformel: 13er-Wette) ist die Voraussage (Tippreihe) des Ausgangs von 13 Fußballspielen ggf. mit Handicap (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereins zu wählen ist (1 – 0 – 2); die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 57, 58 und 59.
- (5) Von den 13 Fußballspielen können Fußballspiele mit einem sogenannten Handicap angeboten werden, bei denen einer Mannschaft ein rechnerischer Vorteil (Handicap) in Form von Toren gewährt wird.

- (6) Der Spielplan einer jeden Wettrunde wird einschließlich der den Fußballspielen ggf. zugewiesenen Handicaps von der TSL festgelegt und bekannt gegeben, wobei die Handicaps nach der Bekanntgabe nicht mehr geändert werden können. Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

§ 55 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgesehene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt z. B. auch für das Ankreuzen der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.

§ 56 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Wettrunde 0,50 €.

§ 57 Ermittlung der Gewinntippreihen

- (1) Bei der TOTO 13er Ergebniswette wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.
- (2) Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis, wobei ein ggf. zugewiesenes Handicap berücksichtigt wird. Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.
- (3) Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
- (4) Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei der TOTO 13er Ergebniswette ohne Bedeutung.
- (5) Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
- (6) Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
- (7) Für Spiele,
 - die vor dem für die jeweilige Wettrunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben,
 - die vor Ablauf der Spielzeit im Sinne des Absatzes 2 abgebrochen worden sind sowie
 - die an den Spieltagen der betreffenden Wettrunde nicht stattgefunden habengilt – gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele – eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung („1“, „0“ oder „2“).
- (8) Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der TSL bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten (einschließlich eines ggf. zugewiesenen Handicaps) zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung eines ggf. zugewiesenen Handicaps zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.
- (9) Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

- (10) Eine Auslosung ist nur dann gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs in der Ziehungsstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 58 Gewinnplan, Gewinnklassen

In der TOTO 13er Ergebniswette gewinnen

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 0 Fehlern
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 1 Fehler
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 2 Fehlern
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die eine Tippreihe mit 3 Fehlern

erzielt haben.

§ 59 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden 60 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen in der TOTO 13er Ergebniswette wie folgt:

Klasse 1 (0 Fehler)	35 %
Klasse 2 (1 Fehler)	20 %
Klasse 3 (2 Fehler)	20 %
Klasse 4 (3 Fehler)	25 %

- (4) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1	:	1.594.323
Klasse 2	1	:	61.320
Klasse 3	1	:	5.110
Klasse 4	1	:	697

- (5) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

- (6) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Wettrunde zugeschlagen.
- (7) Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 entgegen Absatz 6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 in derselben Wettrunde zugeschlagen.
- (8) Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- (9) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (10) Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet.
- (11) Die durch die TSL nach der Ermittlung der Gewinntippreihe öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
- (12) Abweichend von Absatz 11 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
- (13) Wird eine Wettrunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (14) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Wettrunden durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 10 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

VIII Spiel 77

§ 60 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Spiel 77

- (1) Im Rahmen von Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehung/-en (Spielzeitraum).
- (4) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung von Spiel 77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der TSL durchgeführten Hauptglücksspielen nach Absatz 5 und 6.
- (5) An der Mittwochsziehung von Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der TSL durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.
- (6) An der Samstagsziehung von Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der TSL durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt.

- (7) In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/-en bzw. Samstagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von Spiel 77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 63 und 64.

§ 61 Teilnahme mittels Spielschein oder Los

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein bzw. Los seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme am Spiel 77 durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.

§ 62 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 2,50 €.

§ 63 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein elektronisches Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 oder ein mechanisches Ziehungsgerät mit 10 gleichartigen Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 64 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

- Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, im Mindestfall 177.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.
- Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt und diese ist unter Berücksichtigung einer ggf. nach Absatz 3, Gewinnklasse 1, vierter Spiegelstrich zugeschlagenen Gewinnausschüttung auf insgesamt 10 Mio. € beschränkt.
- Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt und abgerundet, und zwar derart, dass der Gewinn 177.777,00 €, 277.777,00 €, 377.777,00 € usw. (d. h. jeweils volle 100.000,00 € mehr) beträgt; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt Absatz 9.

- Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- Werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt und überschreitet die Gewinnausschüttung 10 Mio. € gemäß Absatz 3, Gewinnklasse 1, zweiter Spiegelstrich, wird die über 10 Mio. € hinausgehende Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- Werden mehr als 50 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x 177.777,00 € oder – wenn diese höher ist – auf die gemäß Spiegelstrich 2 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt; soweit eine Aufteilung auf die Gewinne nach Spiegelstrich 3 möglich ist, gilt Spiegelstrich 3.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 77.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 7.777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 777,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 77,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 17,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, 5,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (6) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt Absatz 9.

- (7) Die durch die TSL nach Absatz 3 Gewinnklasse 1 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
- (8) Abweichend von Absatz 7 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 1 festgestellt werden.
- (9) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 3, Gewinnklasse 1, dritter Spiegelstrich oder Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

IX SUPER 6

§ 65 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von SUPER 6

- (1) Im Rahmen von SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstagsziehung/-en (Spielzeitraum).
- (4) Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstagsziehung von SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der TSL durchgeführten Hauptglücksspielen nach Absatz 5 und 6.
- (5) An der Mittwochsziehung von SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der TSL durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Dienstag, am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag beginnt.
- (6) An der Samstagsziehung von SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der TSL durchgeführten Hauptglücksspiele teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am unmittelbar vorhergehenden Freitag, am selben Samstag oder am folgenden Sonntag oder Montag beginnt.
- (7) In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/-en bzw. Samstagsziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 68 und 69.

§ 66 Teilnahme mittels Spielschein bzw. Los

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein bzw. Los seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an SUPER 6 durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.

§ 67 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 1,25 €.

§ 68 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 69 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

- Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 100.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.
- Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 100 x 100.000,00 € begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 6.666,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 666,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 66,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt, 6,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, 2,50 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (6) Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (7) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 18).
- (8) Die durch die TSL nach Absatz 3 Gewinnklasse 1, Spiegelstrich 2 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

X plus5/plus5 easy

§ 70 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus5/plus5 easy

- (1) plus5 ist gemäß den gesetzlichen Bestimmungen eine Lotterie, an der gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen. Der Spielteilnehmer darf an den Ziehungen nur nach Identifizierung seiner Person teilnehmen. Die Spielteilnahme ist daher nur mit einer von der TSL zur Verfügung gestellten Kundenkarte möglich, siehe § 9. Die Einzelheiten sind in den Kundenkartenbestimmungen im Teil B geregelt. plus5 easy fällt aufgrund der Veranstaltungshäufigkeit von zweimal pro Woche nicht unter diese gesetzliche Vorgabe.
- (2) Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Bei plus5 easy erfolgen zwei Ziehungen wöchentlich – am Montag und Donnerstag. An diesen Tagen erfolgen die Ziehungen für plus5 und plus5 easy gemeinsam.
- (3) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (4) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tagesziehung/-en (Spielzeitraum).
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5/plus5 easy (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der TSL durchgeführten Hauptlotterie KENO/KENO easy nach Absatz 6.
- (6) An der Ziehung von plus5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von der TSL durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt. Die Teilnahme an plus5 easy (Zusatzlotterie) kann ausschließlich in Zusammenhang mit der Teilnahme an der/den Ziehung/-en der Hauptlotterie KENO easy am Montag und/oder am Donnerstag (Spielzeitraum) erfolgen.
- (7) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Tagesziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tagesziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von plus5/plus 5 easy ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 73 und 74.

§ 71 Teilnahme mittels Spielschein

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an plus5/plus5 easy durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.

§ 72 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.

§ 73 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt. Bei plus5 easy finden wöchentlich zwei Ziehungen statt – am Montag und Donnerstag. An diesen Tagen erfolgen die Ziehungen für plus5 und plus5 easy gemeinsam. Bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

§ 74 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklassen	Richtige Endziffern	feste Quote in €	Chance 1 zu
I	5	5.000,00	100.000
II	4	500,00	11.111
III	3	50,00	1.111
IV	2	5,00	111
V	1	2,00	11

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

XI Die Sieger-Chance

§ 75 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance

- (1) Im Rahmen der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Samstagsziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehung/-en wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur TSL fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/-en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen von Die Sieger-Chance (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der TSL durchgeführten Hauptlotterie GlücksSpirale.
- (6) Gegenstand (Spielformel) von Die Sieger-Chance ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 78 und 79.

§ 76 Teilnahme mittels Spielschein oder Los

Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein bzw. Los seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an Die Sieger-Chance durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen. Der Schnittpunkt der Kreuzmarkierung muss innerhalb des betreffenden Feldes liegen.

§ 77 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 3,00 €.

§ 78 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die Zusatzlotterie Die Sieger-Chance findet jeden Samstag eine Ziehung statt; bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- (2) Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

§ 79 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 36,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.
- (3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es werden zwei verschiedene 5-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je 10.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 50.000.

Gewinnklasse 2

(„Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang oder Sofortbetrag von 600.000,00 €“)

Es wird eine 6-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang oder einen Sofortbetrag in Höhe von 600.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

1. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 9.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 15 Gewinner ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 15 x 600.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt. Entsprechend mindert sich die in Gewinnklasse 2 genannte monatliche Zahlung in Höhe von 5.000,00 €.
2. Der Gewinner hat der TSL innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnfall (Gewinnbenachrichtigung im Sinne von § 17) mitzuteilen, ob er die monatliche Zahlung in Höhe von 5.000,00 € oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der monatlichen Zahlung und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen. Die Entscheidung ist der TSL in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail mitzuteilen.

Gewinnklasse 3

Es werden drei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je 1.000.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:3.333.333.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 5.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 5 Gewinner ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 3 in Höhe von 5 x 1.000.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne dieser Gewinnklasse aufgeteilt.

- (4) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (5) Die durch die TSL nach Absatz 3 zu den Gewinnklassen 2 oder 3 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € folgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 15 Absatz 1.
- (6) Abweichend von Absatz 5 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 2 und 3 von mehr als 100.000,00 € und die monatlichen Zahlungsbeträge ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 15 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
- (7) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z.B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 18).

XII Kundenkartenbestimmungen

§ 80 Organisation

- (1) An den in Thüringen veranstalteten und durchgeführten öffentlichen Glücksspielen ist die Spiel-/Wetteilnahme mittels Kundenkarte möglich und in besonderen Fällen zwingend erforderlich.

- (2) An den laut Gesetz definierten Lotterien, die mehr als zweimal pro Woche veranstaltet werden sowie TOTO-Wetten darf der Spiel-/Wettteilnehmer nur nach Identifizierung seiner Person teilnehmen. Die Teilnahme an diesen Lotterien ist daher nur mit einer von der TSL zur Verfügung gestellten Kundenkarte möglich. Kundenkartenanträge sind in jeder Annahmestelle bzw. direkt bei der TSL erhältlich.
- (3) Diese Bestimmungen sind für die Spiel-/Wettteilnahme mittels Kundenkarte verbindlich. Änderungen werden dem Kundenkarteninhaber rechtzeitig mitgeteilt.

§ 81 Datenschutz

Die TSL informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Kundenkartenantrag in den Datenschutzhinweisen, die in jeder Thüringer LOTTO Annahmestelle ausliegen und auf der Internetseite www.lotto-thueringen.de/datenschutz veröffentlicht sind.

§ 82 Spiel-/Wettbeteiligung mittels Kundenkarte

- (1) Die Spiel-/Wettbeteiligung ist unter Verwendung der von der TSL gültigen herausgegebenen Spielscheine bzw. Lose oder mittels Quicktipp und der ausgestellten Kundenkarte möglich.
- (2) Die Kundenkarte ist kostenfrei. Sie dient der Identifizierung des Spiel-/Wettteilnehmers. Erfasst werden müssen: Familienname, Vornamen, Geburtsname, Geburtsdatum, Geburtsort und Anschrift (Pflichtangaben). Bei Kundenkarten mit Gewinnüberweisung wird darüber hinaus eine inländische Bankverbindung des Spiel-/Wettteilnehmers erfasst. Zur Vereinfachung der Identifizierung des Spiel-/Wettteilnehmers in der Annahmestelle kann die Kundenkarte mit einem aktuellen digital hinterlegten Lichtbild versehen werden.
- (3) Durch die Spielbeteiligung mittels Kundenkarte werden eine Zuordnung der bei der TSL gespeicherten Spiel-/Wettauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spiel-/Wettteilnehmers und der gesetzlich vorgeschriebene Spielerschutz gewährleistet.
- (4) Identifizierungspflichtige Glücksspiele, zurzeit KENO, plus5, TOTO 6aus45 Auswahlwette und TOTO 13er Ergebniswette, können nur mittels Kundenkarte gespielt werden.
- (5) Zur Gewährleistung des Spielerschutzes erfolgen bei der Spiel-/Wettteilnahme mittels Kundenkarte eine Altersüberprüfung und die Prüfung, ob der Spiel-/Wettteilnehmer von der Teilnahme an Lotterien, die mehr als zweimal pro Woche veranstaltet werden, oder Wetten ausgeschlossen ist.
- (6) Bei Spiel-/Wettteilnahme mittels Kundenkarte enthält die Spielquittung neben den übrigen Angaben zusätzlich die Kundenkartennummer sowie den Vor- und Nachnamen des Kundenkarteninhabers. Näheres zur Spielquittung regeln die gültigen Teilnahmebedingungen der jeweiligen Lotterie und Wette.

§ 83 Kundenkartenantrag und -ausgabe

- (1) Der Kundenkartenantrag ist durch die Spiel-/Wettteilnehmer vollständig und wahrheitsgemäß auszufüllen und in einer Annahmestelle unter Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises eigenhändig unterschrieben einzureichen. Der Kundenkartenantrag muss die zur Identifizierung erforderlichen Pflichtangaben gemäß § 82 Absatz 2 enthalten. Pro Person kann ein Kundenkartenantrag gestellt werden.
- (2) Die zur Identitätsfeststellung erforderlichen Angaben werden unter Vorlage und Abgleich mit einem gültigen amtlichen Lichtbildausweis (Personalausweis oder Reisepass) über das Annahmestellen-Terminal eingegeben und müssen mit den im Kundenkartenantrag angegebenen Daten übereinstimmen.
- (3) Die Kundenkarten werden von der Annahmestelle ausgegeben.

- (4) Im Falle der Beantragung einer Kundenkarte mit Lichtbild muss neben den zur Identifizierung erforderlichen Pflichtangaben ein aktuelles Lichtbild des Antragstellers digital hinterlegt werden. Dies erfolgt in der Annahmestelle über eine in das Terminal integrierte Fotofunktion.
- (5) Das digital hinterlegte Lichtbild wird zum Zwecke der Identifizierung beim Einlesen der Kundenkarte auf dem Bedienerbildschirm des Annahmestellen-Terminals angezeigt.

§ 84 Übertragbarkeit der Kundenkarte, Spielen für Dritte

Eine Übertragbarkeit der Kundenkarte auf Dritte ist ausgeschlossen. Ein Spielen mit der eigenen Kundenkarte oder der Kundenkarte eines Dritten für eine andere Person ist ausgeschlossen. Eine Spielteilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte eines Dritten oder die Spielteilnahme über die eigene oder die Kundenkarte eines Dritten, für eine fremde Person führt zur Unwirksamkeit des Spielvertrags, ein Gewinnanspruch eines der Beteiligten besteht nicht. Das Spielen mit Kundenkarte ist nur im eigenen Namen und unter Anwesenheit, auf eigene Rechnung sowie Ermöglichung der Prüfung der Identität in den Annahmestellen durch Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Identifizierung über Kundenkarte mit Bild möglich.

§ 85 Favoritentipp

Die Verwendung einer Kundenkarte ermöglicht die Spielteilnahme mit individuell bevorzugten, bei der TSL hinterlegten Voraussagen bzw. Losnummern (Favoritentipps) bei ausgewählten Spielarten. Maximal ist die Hinterlegung von 6 Favoritentipps möglich. Der Kundenkarteninhaber kann bei jedem Spielauftrag in der Folge einen oder mehrere Favoritentipps auswählen. Die Hinterlegung des Favoritentipps erfolgt durch Einlesen eines ausgefüllten Spielscheins. Quicktipps können ebenfalls als Favoritentipps gespeichert werden. Bestehende Favoritentipps können jederzeit durch Löschung bzw. Hinzufügung geändert werden.

§ 86 Abschluss des Kundenkartenvertrages

- (1) Der Abschluss eines Kundenkartenvertrages ist möglich, wenn
 - die zur Identifizierung erforderlichen Pflichtangaben gemäß § 82 Absatz 2 bei der TSL erfasst worden sind und
 - der Spiel-/Wetteilnehmer das gesetzlich vorgeschriebene Mindestalter erreicht hat.Fehlt eine dieser Voraussetzungen, kommt der Kundenkartenvertrag nicht zustande.
- (2) Werden die erforderlichen Voraussetzungen gemäß Absatz 1 durch Eingabe über ein Annahmestellen-Terminal erfasst und bestätigt, erhält der Spiel-/Wetteilnehmer eine Kundenkarte mit der Funktionalität ohne hinterlegte Bankverbindung mit der Möglichkeit der sofortigen Spiel-/Wetteilnahme. Bis zur abschließenden Bearbeitung bei der TSL und Bestätigung der Daten hat die Kundenkarte den Status „vorläufig“. Danach erhält sie den Status „endgültig“.
- (3) Geht bei der TSL ein Kundenkartenantrag gemäß § 83 Absatz 1 nicht ein, wird die (vorläufige) Kundenkarte nach Ablauf von 6 Wochen nach Aktivierung deaktiviert.
- (4) Wünscht der Spiel-/Wetteilnehmer keine Kundenkarte mit digital hinterlegtem Lichtbild, bleibt die in der Annahmestelle ausgegebene (vorläufige) Kundenkarte nach abschließender Bearbeitung bei der TSL gemäß der entsprechenden Laufzeit aktiviert.
- (5) Die Spiel-/Wetteilnehmer haben keinen Rechtsanspruch auf Abschluss eines Kundenkartenvertrages. Die TSL ist jederzeit berechtigt, diese Form der Spiel-/Wettbeteiligung im Einzelfall oder allgemein ersatzlos wegfällen zu lassen, ohne dass die Kundenkartenverträge irgendwelche Nachwirkungen hätten.

§ 87 Laufzeit

- (1) Kundenkarten ohne Lichtbild sind unbeschränkt gültig.
- (2) Bisherige Kundenkarten mit Lichtbild sind bis zum Ende ihrer Laufzeit weiterhin gültig, längstens 10 Jahre.
- (3) Kundenkarten mit digital hinterlegtem Lichtbild sind 10 Jahre gültig.

§ 88 Änderungen des Kundenkartenvertrages

- (1) Änderungen zum Kundenkartenvertrag, z. B. Familiennamen, Bankverbindung, Anschrift, evtl. persönliche Einsatzgrenze, sind der TSL unverzüglich in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail unter Angabe der Kundenkartennummer mitzuteilen.
- (2) Schriftliche Erklärungen der TSL an den Spiel-/Wettteilnehmer gelten drei Tage nach Aufgabe zur Post als diesem zugegangen.
- (3) Kommt der Spielteilnehmer seiner Informationspflicht aus Absatz 1 nicht nach und entstehen der TSL hierdurch Kosten/Schäden, ist die TSL berechtigt, diese gegenüber dem Spielteilnehmer geltend zu machen.

§ 89 Verlust oder Defekt der Kundenkarte

- (1) Der Verlust oder der Defekt der Kundenkarte ist entweder einer Annahmestelle oder der TSL unverzüglich in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail, persönlich oder telefonisch mitzuteilen. Um Missbrauch auszuschließen, erfolgt auf dieser Grundlage eine Sperrung der Kundenkarte. Der Kundenkarteninhaber erhält auf Wunsch eine Ersatzkundenkarte.
- (2) Die Ersatzkundenkarte kann bei einer Annahmestelle oder direkt bei der TSL beantragt werden.
- (3) Erfolgt die Antragstellung der Ersatzkundenkarte in einer Annahmestelle, erhält der Antragsteller sofort eine Ersatzkundenkarte. Die jeweilige Laufzeit der ursprünglichen Kundenkarte behält ihre Gültigkeit.

§ 90 Kündigung des Kundenkartenvertrages

- (1) Die Kündigung eines Kundenkartenvertrages durch den Spiel-/Wettteilnehmer ist jederzeit möglich. Im Falle des Ablebens oder der Geschäftsunfähigkeit muss die Kündigung durch die Erben bzw. durch den gesetzlichen Vertreter erfolgen. In jedem Fall ist die Kündigung in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail gegenüber der TSL zu erklären.
- (2) Die Kündigung eines Kundenkartenvertrages durch die TSL ist mit einer Frist von 6 Wochen zum Monatsende möglich. Eine Kündigung gilt nach 3 Werktagen nach der Aufgabe zur Post als dem Kundenkarteninhaber zugegangen.
- (3) Das Recht zur fristlosen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Für die TSL liegt ein wichtiger Grund insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, wenn die Sicherheit des Spiel-/Wettgeschäftes nicht gewährleistet werden kann und wenn die ordnungsgemäße Abwicklung nicht möglich ist.
- (4) Der Kundenkarteninhaber wird über die Beendigung des Kundenkartenvertrages schriftlich in Kenntnis gesetzt.

§ 91 Gewinnauszahlung

- (1) Gewinnansprüche sind grundsätzlich unter Vorlage der gültigen Spielquittung und der Kundenkarte geltend zu machen. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zur Gewinnauszahlung der Teilnahmebedingungen der entsprechenden Spiel- und Wettarten in ihren jeweils gültigen Fassungen.
- (2) Kundenkarteninhaber, die einen Gewinn über 1.000,00 € erzielt haben (Zentralgewinn), erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und – sofern eine Bankverbindung des Kundenkarteninhabers zum Zeitpunkt des Abschlusses des Spiel-/Wettvertrages im Online-Lotteriesystem erfasst wurde – den Gewinn gemäß den in den Teilnahmebedingungen angegebenen Fristen auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung überwiesen. Ggf. anfallende Bankgebühren werden vom Spielteilnehmer getragen.
- (3) Kundenkarteninhaber, die einen Gewinn bis einschließlich 1.000,00 € erzielt haben, erhalten ihren Gewinn, sofern dieser nicht bereits ausgezahlt bzw. überwiesen wurde und eine Bankverbindung des Kundenkarteninhabers zum Zeitpunkt des Abschlusses des Spiel-/Wettvertrages im Online-Lotteriesystem erfasst wurde, in der 6. Woche nach der Gewinnfeststellung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung überwiesen. Sollten innerhalb der 6 Wochen weitere Gewinne anfallen, werden alle angefallenen Gewinne zusammen (auch vor Ablauf der 6. Woche nach Gewinnfeststellung der weiteren Gewinne) mit befreiender Wirkung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto überwiesen. Ggf. anfallende Bankgebühren werden vom Spielteilnehmer getragen.
- (4) Die Gewinnauszahlung an Kundenkarteninhaber ist auch dann möglich, wenn die Identifikationsnummer der Spielquittung nicht mehr vollständig lesbar ist.

XIII Dauerspielbestimmungen

§ 92 Organisation

Der Spielteilnehmer kann an den laufenden Ziehungen von LOTTO 6aus49, Eurojackpot und der GlücksSpirale mittels Dauerspiel teilnehmen. Die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 können nur in Verbindung mit den Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot und der GlücksSpirale gespielt werden. Die Zusatzlotterie Die Sieger-Chance kann nur in Verbindung mit der Lotterie GlücksSpirale gespielt werden.

§ 93 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

Der Spielteilnehmer erkennt die Änderung dieser Teilnahmebedingungen und der jeweiligen Teilnahmebedingungen gemäß § 2 Absatz 1 an, wenn er nicht bis zum Inkrafttreten der Änderung den Spielauftrag gemäß § 98 Absatz 1 gekündigt hat.

§ 94 Datenschutz

Die TSL informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Dauerspielantrag in den Datenschutzhinweisen, die in jeder Thüringer LOTTO Annahmestelle ausliegen und auf der Internetseite www.lotto-thueringen.de/datenschutz veröffentlicht sind.

§ 95 Abschluss des Dauerspielvertrages

- (1) Der Teilnahmezeitraum für das Dauerspiel umfasst jeweils den ersten bis letzten Kalendertag eines Kalendermonats und schließt alle Ziehungen, die innerhalb eines Kalendermonats stattfinden ein. Daraus ergeben sich für die einzelnen Monate eine unterschiedliche Anzahl von Teilnahmen je Spielart und unterschiedliche Zahlungsbeträge.

- (2) Die Teilnahme mittels Dauerspiel ist bei LOTTO 6aus49 jeweils zur ersten Mittwochs- bzw. Samstagsziehung, bei Eurojackpot jeweils zur ersten Dienstags- bzw. Freitagsziehung und bei der GlücksSpirale jeweils zur ersten Samstagsziehung eines jeden Kalendermonats möglich, wenn der Spielschein bzw. das Los bis zum ersten Montag des vorangegangenen Kalendermonats in das Terminal eingelesen wurde und der vollständig ausgefüllte und unterschriebene Dauerspielantrag sowie das Dauerspielmandat (SEPA-Basislastschrift) des Spielteilnehmers für ein inländisches Konto innerhalb der nächsten 3 Kalendertage bei der TSL digital oder im Original vorliegen. Der Dauerspielantrag ist durch den Spielteilnehmer vollständig und wahrheitsgemäß auszufüllen und in einer Annahmestelle unter Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises eigenhändig unterschrieben einzureichen.
- (3) Der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass vor jedem Kalendermonat die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gewährleistet ist.
- (4) Der Spielvertrag gilt als abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten des Spielscheines bzw. des Loses nach Eingang bei der TSL aufgezeichnet und je teilnehmende Ziehung auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und
 - das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist,
 - die durch die TSL zugestellte schriftliche Bestätigung die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten Speichermedium abgespeicherten Daten aufweist und
 - der Spieleinsatz nebst der Bearbeitungsgebühr rechtzeitig bezahlt ist.
- Fehlt eine dieser Voraussetzungen, kommt der Dauerspielvertrag nicht zustande.
- (5) Die Spielteilnehmer haben keinen Rechtsanspruch auf Abschluss eines Dauerspielvertrages. Die TSL ist jederzeit berechtigt, diese Form der Spielbeteiligung im Einzelfall oder allgemein ersatzlos wegfallen zu lassen, ohne dass die Dauerspielverträge irgendwelche Nachwirkungen hätten. In diesem Falle wird der anteilige Spieleinsatz erstattet; weitergehende Ansprüche der Spielteilnehmer sind ausgeschlossen.

§ 96 Laufzeit

Die Laufzeit eines Dauerspielvertrages beträgt mindestens zwei Kalendermonate. Der Dauerspielvertrag verlängert sich jeweils um einen Kalendermonat, sofern er nicht entsprechend den Regelungen in § 98 fristgerecht, d. h. 6 Wochen zum Ende eines Kalendermonats, gekündigt wird.

§ 97 Änderungen des Dauerspielvertrages

- (1) Während der Laufzeit eines Dauerspielvertrages sind Änderungen der Spieldaten möglich, ohne dass es dazu einer Kündigung bedarf. Dazu zählen
- die Voraussagen (Tippzahlen) für LOTTO 6aus49 und Eurojackpot,
 - die Anzahl der Spielfelder (Tippfeld) für LOTTO 6aus49 im Normalspiel und Eurojackpot,
 - der/die Ziehungstag(e) für LOTTO 6aus49 und Eurojackpot,
 - die Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 für LOTTO 6aus49, Eurojackpot und der GlücksSpirale,
 - die Teilnahme an der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance der GlücksSpirale sowie
 - die Losnummer in der GlücksSpirale.

- (2) Änderungen des gewählten Systems im Systemspiel sowie der Losnummer zur Teilnahme an den Zusatzlotterien sind bei LOTTO 6aus49 und Eurojackpot nicht möglich.
- (3) Änderungen sind unter Angabe der Kunden- und der Dauerspielauftragsnummer in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail gegenüber der TSL zu beantragen. Die Änderungen werden zum nächstmöglichen Kalendermonat wirksam.
- (4) Der Spielteilnehmer hat der TSL während der Laufzeit eintretende Änderungen der personenbezogenen Daten und der Bankverbindung unter Angabe der Mandatsreferenz- und Dauerspielauftragsnummer unverzüglich in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail mitzuteilen.
- (5) Kommt der Spielteilnehmer seiner Informationspflicht aus Absatz 4 nicht nach und entstehen der TSL hierdurch Kosten/Schäden, ist die TSL berechtigt, diese gegenüber dem Spielteilnehmer geltend zu machen.

§ 98 Kündigung des Dauerspielvertrages

- (1) Die Kündigung eines Dauerspielvertrages durch den Spielteilnehmer ist unter Angabe seiner Kunden- und seiner Dauerspielauftragsnummer mit einer Frist von 6 Wochen zum Ende eines Kalendermonats möglich. Die Kündigung ist in Textform, postalisch, per Fax oder per E-Mail gegenüber der TSL zu erklären. Im Falle des Ablebens oder der Geschäftsunfähigkeit kann der Dauerspielvertrag außerordentlich ohne Einhaltung der 6-Wochen-Frist durch die Erben bzw. durch den gesetzlichen Vertreter auf Basis eines entsprechenden Nachweises gekündigt werden.
- (2) Liegt die Kündigungserklärung nicht spätestens 6 Wochen vor Ende der beabsichtigten Laufzeit bei der TSL vor, verlängert sich der Dauerspielvertrag automatisch um einen Kalendermonat.
- (3) Die Kündigung eines Dauerspielvertrages für LOTTO 6aus49, Eurojackpot und für die GlücksSpirale schließt die Kündigung der Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 und Die Sieger-Chance ein, ohne dass es hierzu einer gesonderten Erklärung bedarf.
- (4) Durch die TSL kann der Dauerspielvertrag jederzeit gekündigt werden.
- (5) Ohne dass es einer Kündigung oder einer besonderen Erklärung gegenüber dem Spielteilnehmer bedarf, endet der Dauerspielvertrag mit sofortiger Wirkung, wenn der erforderliche Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr nicht rechtzeitig oder in nicht ausreichender Höhe entrichtet worden ist.

§ 99 Spielbeteiligung mittels Dauerspiel

Die Spielbeteiligung ist unter Verwendung der von der TSL herausgegebenen Spielscheine bzw. Lose und dem Dauerspielantrag in Verbindung mit dem Dauerspielmandat möglich.

§ 100 Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 und Die Sieger-Chance

Die jeweilige Losnummer für Spiel 77, SUPER 6 und Die Sieger-Chance gilt für die gesamte Dauer des Dauerspielvertrages. Ein Anspruch auf eine bestimmte Losnummer besteht nicht.

§ 101 Sonderauslosungen

Alle Spielaufträge nehmen während der Vertragsdauer auch an den jeweiligen Sonderauslosungen zu den Lotterien teil, sofern diese Gegenstand des Spielvertrages sind.

§ 102 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Die Höhe des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr richtet sich nach den Festlegungen in den jeweils anzuwendenden und gültigen Teilnahmebedingungen der TSL sowie deren Bekanntmachungen. Treten Änderungen während der Laufzeit in Kraft, werden die Spielteilnehmer schriftlich benachrichtigt. Gegebenenfalls erfolgt der Ausgleich eines bestehenden Saldos per Gutschrift bzw. Belastung über das angegebene Konto.
- (2) Die TSL behält sich vor, die Bearbeitungsgebühren für Dauerspielverträge in Abweichung von den anderen Teilnahmebedingungen so festzulegen, dass sie den besonderen Anforderungen der technischen Abwicklung gerecht werden.
- (3) Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden im Voraus per Basislastschrift eingezogen. Die Vorkündigung des Forderungseinzuges erfolgt spätestens 1 Tag vor Lastschrifteinzug.
- (4) Rechtzeitig entrichtet sind Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr, wenn diese spätestens 4 Werktage vor der ersten Ziehung des Kalendermonats dem Konto der TSL gutgeschrieben sind.
- (5) Die TSL kann die anfallenden Gebühren, die im Zusammenhang mit einer Lastschriftrückgabe entstehen, gegenüber dem Dauerspieler geltend machen. Ist der Dauerspieler für die Rückgabe verantwortlich, werden diese Gebühren von dem angegebenen Konto eingezogen.

§ 103 Gewinnauszahlung

- (1) Gewinnansprüche der Dauerspielteilnehmer werden mit befreiender Wirkung durch Überweisung auf das angegebene Konto erfüllt. Ein Gewinnanspruch des Spielteilnehmers ist ausgeschlossen, falls eine Rücklastschrift auf die für das jeweilige Spiel zu entrichtenden Einsätze und Gebühren erfolgt. In diesem Fall ist der Spielteilnehmer zur unverzüglichen Rückzahlung eventuell bereits angewiesener oder ausgezahlter Gewinne verpflichtet.
- (2) Zusätzlich erhalten Spielteilnehmer, die einen Gewinn ab 5.000,00 € bzw. einen Gewinn in einer Sonderauslosung erzielt haben, eine schriftliche Benachrichtigung.

XIV Sonderbedingungen Systemspiele LOTTO 6aus49 und TOTO 6aus45 Auswahlwette und Eurojackpot

§ 104 Verbindlichkeit der Sonderbedingungen

Neben den Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen LOTTO 6aus49 und TOTO 6aus45 Auswahlwette und Eurojackpot gelten für Systemspiele von LOTTO 6aus49, der TOTO 6aus45 Auswahlwette und Eurojackpot nachstehende Sonderbedingungen.

§ 105 Systemspiele/Anteilssystemspiele

- (1) Der Spielteilnehmer kann für LOTTO 6aus49, für die TOTO 6aus45 Auswahlwette und für Eurojackpot einen Spielauftrag über Systemspiele erteilen. Für LOTTO 6aus49 kann der Spielteilnehmer auch einen Spielauftrag über einen oder mehrere Anteile an einem Anteilssystemspiel erteilen.
- (2) Das Anteilssystemspiel für LOTTO 6aus49 wird aus einem oder mehreren LOTTO 6aus49-Systemen gebildet. Der Spielteilnehmer ist entsprechend seiner Anteile am gesamten Gewinn des Anteilssystems beteiligt. Die mögliche Teilnahme an den Zusatzlotterien erfolgt dagegen ungeteilt. Jeder Spielteilnehmer eines Anteilssystemspiels erteilt der TSL einen von den anderen Spielteilnehmern unabhängigen, rechtlich selbstständigen Spielauftrag für die von ihm gewählte Zahl und Art der Anteile. Alle Voraussagen werden per Zufallszahlengenerator durch die TSL vergeben. Die Superzahl wird von der TSL gesondert vergeben. Die Voraussagen und die Superzahl aller Anteile eines Anteilssystemspiels sind jeweils identisch.

- (3) Es dürfen nur Anteilsystemspiele, deren Anteile restlos verkauft wurden, an den Ziehungen von LOTTO 6aus49 teilnehmen. Alle Anteile von eröffneten Anteilsystemen, die bis zu einer Ziehung nicht verkauft wurden, werden daher von der TSL erworben.

§ 106 Systemscheine/Anteilscheine

- (1) Systemspiele/Anteilsystemspiele für LOTTO 6aus49, Systemspiele der TOTO 6aus45 Auswahlwette und Systemspiele für Eurojackpot können in abgekürzter Schreibweise auf besonderen, von der TSL herausgegebenen bzw. zugelassenen Systemscheinen/Anteilscheinen eingetragen werden. Für die Wahl des richtigen Systemscheines/Anteilscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Die Superzahl ist abweichend von den betreffenden Regelungen in den Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen für LOTTO 6aus49 nicht zwangsläufig identisch mit der Endziffer der auf dem Anteilschein abgedruckten Losnummer.
- (3) Die TSL ist zur Entgegennahme der Systemscheine/Anteilscheine nicht verpflichtet, insbesondere kann die Annahme der Anteilscheine vor Annahmeschluss beendet werden.

§ 107 Zugelassene Systeme/Anteilsysteme

- (1) Mit einem Systemschein können für LOTTO 6aus49 und für die TOTO 6aus45 Auswahlwette bis zu vier zugelassene Vollsysteme und/oder Teilsysteme gespielt werden, die in dem von der TSL herausgegebenen Systemverzeichnis LOTTO 6aus49 und TOTO 6aus45 Auswahlwette enthalten sind. Mit einem Systemschein kann für Eurojackpot jeweils ein zugelassenes Vollsystem gespielt werden, welches in dem von der TSL herausgegebenen Systemverzeichnis Eurojackpot enthalten ist. Nur die in diesen Verzeichnissen aufgeführten Systeme sind in Thüringen zugelassen.
- (2) Bei Systemspielen darf der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps eines Spielers für LOTTO 6aus49 2.100 €, für Eurojackpot 1.000,00 € und die TOTO 6aus45 Auswahlwette 1.500,00 € pro Spielauftrag und je Ziehung nicht überschreiten.
- (3) Mit einem Anteilschein kann bei LOTTO 6aus49 eins von zwei verschiedenen Anteilsystemen gespielt werden. Für dieses Anteilsystem kann eine der auf dem Anteilschein angegebenen Anzahl von Anteilen gespielt werden.

§ 108 Eintragungen auf dem Systemschein/Anteilschein

- (1) Der Systemschein enthält für vier spielbare Systeme jeweils ein Zahlenfeld und ein Bestimmungsfeld. Im Systemzahlenfeld ist eine dem ausgewählten System entsprechende Anzahl von Systemzahlen anzukreuzen. Im Systembestimmungsfeld ist das entsprechende Vollsystem oder das Teilsystem durch ein Kreuz in dem Nummernkästchen zu kennzeichnen, in dem die Anzahl der Systemzahlen angegeben ist. Der jeweilige Spieleinsatz für die einzelnen Systeme ist dem Systemverzeichnis LOTTO 6aus49 und TOTO 6aus45 Auswahlwette gemäß § 117 und § 118 zu entnehmen.
- (2) Der Systemschein Eurojackpot enthält ein Systembestimmungsfeld und ein Systemzahlenfeld und ist somit nur für ein System spielbar. Im Systembestimmungsfeld ist entweder eins von zehn zur Auswahl stehenden Vollsysteme durch ein Kreuz im Nummernkästchen zu kennzeichnen, in dem der Spieleinsatz und die Anzahl der anzukreuzenden Systemzahlen (Zahlen und Eurozahlen) angegeben sind. Alternativ ist die Markierung zum Spiel eines anderen Systems möglich, die auf der Spielscheinrückseite und dem System-

verzeichnis Eurojackpot unter Angabe der jeweiligen Preise gemäß § 120 zu entnehmen sind. Im Systemzahlenfeld ist eine dem ausgewählten System entsprechende Anzahl von Systemzahlen (Zahlen und Eurozahlen) anzukreuzen.

- (3) Abweichend zu § 28 (2) wird beim Systemschein Eurojackpot im Systemzahlenfeld die Spielscheinergänzung für die Voraussagen des Spielteilnehmers durch einen Zufallszahlengenerator nur für die zehn zur Auswahl stehenden Systeme unterstützt.
- (4) Der Anteilschein enthält zwei verschiedene Anteilsysteme. Für das vom Spielteilnehmer gewählte Anteilssystem ist die gewünschte Anzahl von Anteilen in dem entsprechenden Nummernkästchen durch ein Kreuz zu kennzeichnen. Die Voraussagen sowie die Superzahl für die einzelnen Systeme, die in den einzelnen Anteilsystemen enthalten sind, können durch den Spielteilnehmer nicht beeinflusst werden.

§ 109 Spielquittung

Der Spielteilnehmer hat die Spielquittung sofort nach Erhalt dahingehend zu prüfen, ob neben den übrigen Angaben bei Systemspielen die Art des Systems sowie bei Anteilscheinen zusätzlich die Zahl der gewählten Anteile und die gesondert vergebene Superzahl enthalten sind. Näheres zur Spielquittung regeln die gültigen Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen von LOTTO 6aus49, der Lotterie Eurojackpot und der TOTO 6aus45 Auswahlwette.

§ 110 Verteilung der Gewinne bei Anteilsystemspielen

- (1) Der Gesamtgewinn eines Anteilsystemspielauftrages wird gewinnklassenbezogen errechnet. Hierzu werden in einem Anteilsystemspiel für jede Gewinnklasse alle anfallenden Einzelgewinne addiert und durch die Gesamtanzahl der Anteile des jeweiligen Anteilsystemspiels geteilt. Dieser Gewinn pro Gewinnklasse und Einzelanteil eines Anteilsystemspiels wird mit der Anzahl der jeweils erworbenen Anteile multipliziert und auf durch 0,01 € teilbare Beträge abgerundet.
- (2) Die Summe der jeweils nach Absatz 1 ermittelten gewinnklassenbezogenen Gewinne stellt den Gesamtgewinn eines Anteilsystemspielauftrages dar.

§ 111 Besondere Hinweise

Für die Eintragungen auf den Systemscheinen/Anteilscheinen gelten im Übrigen die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen von LOTTO 6aus49, der TOTO 6aus45 Auswahlwette, der Lotterie Eurojackpot sowie die besonderen Hinweise auf der Rückseite der Systemscheine/Anteilscheine.

XV Sonderbedingungen Systemspiel TOTO 13er Ergebnissette

§ 112 Verbindlichkeit der Sonderbedingungen

Neben den Teilnahmebedingungen für die TOTO 13er Ergebnissette gelten für Systemspiele in der TOTO 13er Ergebnissette nachstehende Sonderbedingungen.

§ 113 Systemscheine

Systemspiele in der TOTO 13er Ergebnissette können in abgekürzter Schreibweise auf besonderen, von der TSL herausgegebenen bzw. zugelassenen Systemscheinen (Eingabebeleg) eingetragen werden. Für die Wahl des richtigen Systemscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

§ 114 Zugelassene Systeme und Höchstesatz

- (1) Mit einem Systemschein können bis zu 4 zugelassene Vollsysteme mit oder ohne Bankzahlen gespielt werden, die in dem von der TSL herausgegebenen Systemverzeichnis enthalten sind.
- (2) Nur die in diesem vollständigen Verzeichnis aufgeführten Systeme für die TOTO 13er Ergebniswette sind in Thüringen zugelassen.
- (3) Bei Systemspielen darf der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps eines Spielers 1.500,00 € pro Spielauftrag nicht überschreiten.

§ 115 Eintragungen auf dem Systemschein

- (1) Der Spielteilnehmer hat dem System entsprechend die Voraussagen im Tippfeld anzukreuzen. Jede Bank erfordert 1 Kreuz, jeder Zweiweg 2 und jeder Dreiweg 3 Kreuze.
- (2) Die Zweiwegen und Dreiwegen sind in dem hierfür vorgesehenen Feld neben dem Tippfeld zusätzlich anzukreuzen.
- (3) Die System-Nr., die Anzahl der Einzeltipps und der jeweilige Spieleinsatz sind dem Systemverzeichnis TOTO 13er Ergebniswette gemäß § 119 zu entnehmen.

§ 116 Besondere Hinweise

Für die Eintragungen auf den Systemscheinen gelten im Übrigen die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen für die TOTO 13er Ergebniswette sowie die besonderen Hinweise auf der Rückseite der Systemscheine.

XVI Systemverzeichnis LOTTO 6aus49

§ 117 Systemverzeichnis

System-Nr.	Anzahl anzukreuzender Zahlen	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
Vollsysteme (aus den angekreuzten Zahlen werden alle möglichen 6er-Kombinationen gebildet)			
007	7	7	8,40 €
008	8	28	33,60 €
009	9	84	100,80 €
010	10	210	252,00 €
011	11	462	554,40 €
012	12	924	1.108,80 €
013	13	1.716	2.059,20 €
Teilsysteme** (aus den angekreuzten Zahlen wird eine, nach mathematischen Regeln planmäßig ausgewählte, vorbestimmte Auswahl an 6er-Kombinationen gebildet)			
Teil 9/12	9	12	14,40 €
Teil 10/15	10	15	18,00 €

System-Nr.	Anzahl anzukreuzender Zahlen	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
Teil 12/22	12	22	26,40 €
Teil 10/30	10	30	36,00 €
Teil 11/66	11	66	79,20 €
Teil 22/77	22	77	92,40 €
Teil 16/112	16	112	134,40 €
Teil 26/130	26	130	156,00 €
Teil 12/132	12	132	158,40 €

* Der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps eines Spielers bei der Lotterie LOTTO 6aus49 darf 2.100,00 € pro Spielauftrag nicht überschreiten.

** Bei den Teilsystemen sind nicht alle Kombinationsmöglichkeiten erfasst. Liegt eine bestimmte Anzahl von Treffern vor, so garantiert dies noch nicht den Gewinn der entsprechenden Gewinnklasse. Die Einsatzbeträge für die Teilsysteme sind daher im Vergleich zu den Volsystemen wesentlich geringer.

LOTTO 6 aus 49 Anteilsysteme***

System-Name	Enthaltene Volsysteme	Anzahl Einzeltipps/Anteile	Spieleinsatz	
			gesamt	pro Anteil
Chance 56	2 mal 008	56/14	67,20 €	4,80 €
Chance 196	4 mal 008 1 mal 009	196/49	235,20 €	4,80 €

*** Im Gewinnfall besteht nur ein Anspruch entsprechend der gespielten Anteile an dem vom System erzielten Gesamtgewinn.

XVII Systemverzeichnis TOTO 6aus45 Auswahlwette

§ 118 Systemverzeichnis

System-Nr.	Anzahl anzukreuzender Zahlen	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
Volsysteme (aus den angekreuzten Zahlen werden alle möglichen 6er-Kombinationen gebildet)			
007	7	7	4,55 €
008	8	28	18,20 €
009	9	84	54,60 €
010	10	210	136,50 €
011	11	462	300,30 €

012	12	924	600,60 €
013	13	1.716	1.115,40 €
Teilsysteme**			
Teil 9 / 12	9	12	7,80 €
Teil 10 / 15	10	15	9,75 €
Teil 12 / 22	12	22	14,30 €
Teil 10 / 30	10	30	19,50 €
Teil 11 / 66	11	66	42,90 €
Teil 22 / 77	22	77	50,05 €
Teil 16 / 112	16	112	72,80 €
Teil 26 / 130	26	130	84,50 €
Teil 12 / 132	12	132	85,80 €

* Bei Systemspielen darf der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps eines Spielers 1.500,00 € pro Spielauftrag nicht überschreiten.

** Bei den Teilsystemen sind nicht alle Kombinationsmöglichkeiten erfasst. Liegt eine bestimmte Anzahl von Treffern vor, so garantiert dies noch nicht den Gewinn der entsprechenden Gewinnklasse. Die Einsatzbeträge für die Teilsysteme sind daher im Vergleich zu den Vollsystemen wesentlich geringer.

XVIII Systemverzeichnis TOTO 13er Ergebnswette

§ 119 Systemverzeichnis

System-Nr.	Anzahl Zweiwege	Anzahl Dreiwege	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
1/0	1	0	2	1,00 €
0/1	0	1	3	1,50 €
2/0	2	0	4	2,00 €
1/1	1	1	6	3,00 €
3/0	3	0	8	4,00 €
0/2	0	2	9	4,50 €
2/1	2	1	12	6,00 €
4/0	4	0	16	8,00 €

System-Nr.	Anzahl Zwei- wege	Anzahl Drei- wege	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
1/2	1	2	18	9,00 €
3/1	3	1	24	12,00 €
0/3	0	3	27	13,50 €
5/0	5	0	32	16,00 €
2/2	2	2	36	18,00 €
4/1	4	1	48	24,00 €
1/3	1	3	54	27,00 €
6/0	6	0	64	32,00 €
3/2	3	2	72	36,00 €
0/4	0	4	81	40,50 €
5/1	5	1	96	48,00 €
2/3	2	3	108	54,00 €
7/0	7	0	128	64,00 €
4/2	4	2	144	72,00 €
1/4	1	4	162	81,00 €
6/1	6	1	192	96,00 €
3/3	3	3	216	108,00 €
0/5	0	5	243	121,50 €
8/0	8	0	256	128,00 €
5/2	5	2	288	144,00 €
2/4	2	4	324	162,00 €
7/1	7	1	384	192,00 €

System-Nr.	Anzahl Zwei- wege	Anzahl Drei- wege	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz*
4/3	4	3	432	216,00 €
1/5	1	5	486	243,00 €
9/0	9	0	512	256,00 €
6/2	6	2	576	288,00 €
3/4	3	4	648	324,00 €
0/6	0	6	729	364,50 €
8/1	8	1	768	384,00 €
5/3	5	3	864	432,00 €
2/5	2	5	972	486,00 €
10/0	10	0	1.024	512,00 €
7/2	7	2	1.152	576,00 €
4/4	4	4	1.296	648,00 €
1/6	1	6	1.458	729,00 €
9/1	9	1	1.536	768,00 €
6/3	6	3	1.728	864,00 €
3/5	3	5	1.944	972,00 €
11/0	11	0	2.048	1.024,00 €
0/7	0	7	2.187	1.093,50 €
8/2	8	2	2.304	1.152,00 €
5/4	5	4	2.592	1.296,00 €
2/6	2	6	2.916	1.458,00 €

* Bei Systemspielen darf der höchstmögliche Einsatz für Systemtipps eines Spielers 1.500,00 € pro Spieldauftrag nicht überschreiten.

XIX Systemverzeichnis Eurojackpot

§ 120 Systemverzeichnis

System-Nr.	Anzahl Zahlen aus 50	Anzahl Eurozahlen aus 12	Anzahl Einzeltipps	Preis in Euro
5 / 3	5	3	3	6,00 €
5 / 4	5	4	6	12,00 €
5 / 5	5	5	10	20,00 €
5 / 6	5	6	15	30,00 €
5 / 7	5	7	21	42,00 €
5 / 8	5	8	28	56,00 €
5 / 9	5	9	36	72,00 €
5 / 10	5	10	45	90,00 €
5 / 11	5	11	55	110,00 €
5 / 12	5	12	66	132,00 €
6 / 2	6	2	6	12,00 €
6 / 3	6	3	18	36,00 €
6 / 4	6	4	36	72,00 €
6 / 5	6	5	60	120,00 €
6 / 6	6	6	90	180,00 €
6 / 7	6	7	126	252,00 €
6 / 8	6	8	168	336,00 €
6 / 9	6	9	216	432,00 €
6 / 10	6	10	270	540,00 €
7 / 2	7	2	21	42,00 €
7 / 3	7	3	63	126,00 €
7 / 4	7	4	126	252,00 €
7 / 5	7	5	210	420,00 €
7 / 6	7	6	315	630,00 €
7 / 7	7	7	441	882,00 €
8 / 2	8	2	56	112,00 €
8 / 3	8	3	168	336,00 €
8 / 4	8	4	336	672,00 €
9 / 2	9	2	126	252,00 €
9 / 3	9	3	378	756,00 €
10 / 2	10	2	252	504,00 €
11 / 2	11	2	462	924,00 €

Im Systemspiel Eurojackpot stehen 32 Systemspiel-Varianten zur Auswahl. Dabei können jeweils alle Kombinationen (Tipps), die sich aus den angekreuzten Zahlen und Eurozahlen ergeben, gespielt werden.

C Schlussbestimmungen

I Inkrafttreten/Außerkräfttreten

§ 121 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für Ziehungen ab 7. Juni 2025.

§ 122 Außerkrafttreten

Die Teilnahmebedingungen der TSL für Lotterien vom 6. Dezember 2023 treten gleichzeitig außer Kraft.

Suhl, den 25. Februar 2025
THÜRINGER STAATSLOTTERIE