

Internet - Teilnahmebedingungen

der
Thüringer Staatslotterie

Vertriebsweg: Internet

Stand: November 2023

Inhalt

Präambel	3
A Allgemeiner Teil.....	3
I Allgemeines	3
II Spielvertrag.....	4
III Haftungsbestimmungen	10
IV Gewinnermittlung	10
V Gewinnauszahlung	11
VI Verjährung von Ansprüchen.....	11
VII Schlussbestimmungen.....	11
B Besonderer Teil.....	12
I LOTTO 6aus49.....	12
II Eurojackpot.....	15
III GlücksSpirale	18
IV KENO	20
V Digitale Sofortlotterie	23
VI Spiel 77	24
VII SUPER 6.....	26
VIII plus5	28
IX Die Sieger-Chance.....	29
X Sonderbedingungen Systemspiele LOTTO 6aus49 und Eurojackpot.....	31
XI Systemverzeichnis LOTTO 6aus49	32
XII Systemverzeichnis Eurojackpot	33
C Schlussbestimmungen.....	34
I Inkrafttreten/Außerkräftreten	34

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 in 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 sowie den Internetauftritt www.lotto-thueringen.de. Das Vertriebsgebiet umfasst den Freistaat Thüringen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen in der aktuell gültigen Fassung einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele, Dauerspielbestimmungen und Kundenkartenbestimmungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
- (2) Die Teilnahmebedingungen und ergänzende Bedingungen sind im Internet unter www.lotto-thueringen.de einzusehen bzw. ausdrückbar. Die TSL behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

- (3) 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 des von der TSL bereitgehaltenen Internetauftritts ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung (Spielquittung) auf elektronischem Wege. 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 erfolgt nur mit den von der TSL jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren im Internetauftritt der TSL.
- (2) Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterien (Spiel 77, SUPER 6, plus5, Die Sieger-Chance) ist freiwillig und erfolgt nur in Verbindung mit der Teilnahme an den von der TSL veranstalteten/durchgeführten Hauptglücksspielen. Zu diesen Hauptglücksspielen zählen derzeit im Internet LOTTO 6aus49, GlücksSpirale, KENO und Eurojackpot.
- (3) Die Spielteilnahme:
- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss minderjähriger Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
 - gesperrter Spieler ist bei Lotterien, die mehr als zweimal pro Woche veranstaltet werden, gesetzlich unzulässig,
 - des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
 - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen anbieterbezogenen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
 - ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
 - ist ausgeschlossen, wenn Zahlungen auf das oder vom Spielkonto nicht von einem Zahlungskonto geleistet wird, welches auf den Namen des Spielers errichtet worden ist,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird,
 - ist bei KENO und plus 5 sowie der Digitalen Sofortlotterie ausgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer parallel aktiv im Internet an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen (Aktivitätsdatei, vgl. §§ 6h Absatz 3 Satz 5 i. V. m. 8 Absatz 2 GlüStV 2021).
- (4) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Hauptwohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet der TSL zulässig. Eine Registrierung mit dem Nebenwohnsitz in Thüringen ist unzulässig. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten vorsätzlich oder irrtümlich falsche Angaben macht, kann die TSL gemäß § 11 Absatz 6 von einem darauf basierenden Spielvertrag zurücktreten oder diesen wegen Täuschung/Irrtums anfechten.

- (5) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren unter Angabe der für die Spielabwicklung erforderlichen Daten auf elektronischem Wege auf www.lotto-thueringen.de zu registrieren und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen. Als Zugangsparameter für die Spielteilnahmen (Anmelden („Login“) und Abmelden („Logout“)) gibt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung seine E-Mail-Adresse an und legt ein frei wählbares Passwort fest. Dieses kann später vom Spielteilnehmer nach Bedarf geändert werden. Die TSL hat das Recht, aus wichtigen Gründen eine Registrierung zu verweigern. Jeder Spielteilnehmer darf sich nur mit einem Benutzerkonto registrieren.
- (6) Zur Sicherstellung der Identifizierung und Authentifizierung sind die folgenden Pflichtangaben erforderlich: Familienname, Vorname(n), Geburtsname, Geburtsdatum, Geburtsort, Adresse des Hauptwohnsitzes (Straße, Hausnummer, Postleitzahl, Wohnort), E-Mail-Adresse, Mobilfunknummer und Bankdaten (IBAN). Die TSL prüft zunächst die Altersangaben des Spielteilnehmers. Ist der Spielteilnehmer mindestens 18 Jahre alt, kann die Registrierung fortgeführt werden. Es erfolgt eine Prüfung der Adressangaben (Postleitzahl und Ort). Befindet sich der angegebene Ort in Thüringen, kann die Registrierung fortgeführt werden. Dem Spielteilnehmer wird an seine hinterlegte Mobilfunknummer eine Transaktionsnummer (TAN) per Short Message Service (SMS) gesendet. Nach der korrekten Eingabe muss der Spielteilnehmer Folgendes bestätigen: „Ich habe verstanden, dass Gewinnauszahlungen erst nach vollständiger Identifizierung vorgenommen werden.“ Das Kundenprofil wird nach Betätigen des Buttons „Registrierung abschließen“ angelegt.
- (7) Der Spielteilnehmer ist registriert und befindet sich bis zum Abschluss der Identifizierung im Status „Sofortlimit“. In dem Status „Sofortlimit“ ist er berechtigt in einem Zeitraum von 72 Stunden mit einem Betrag von maximal 100,00 € an Spielen teilzunehmen, die nicht häufiger als zweimal pro Woche veranstaltet werden. Eine darüber hinausgehende Spielteilnahme sowie Auszahlungen an den Spielteilnehmer sind erst nach erfolgreicher Identifizierung und Kontoverifizierung möglich. Dies gilt auch für erzielte Gewinne. Kommt es nach erfolgter Spielteilnahme im Status „Sofortlimit“ wegen eines in § 11 Absatz 7 genannten Grundes gemäß § 11 Absatz 6 zum Rücktritt vom Spielvertrag, werden dem Spielteilnehmer der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr zurückerstattet. Gegebenenfalls angefallene und bereits dem Kundenkonto gutgeschriebene Gewinne müssen vom Spielteilnehmer ebenfalls zurückerstattet werden. (vgl. § 11 Absatz 10)
- (8) Nach erfolgreicher Registrierung wird ein Cent auf das vom Kunden angegebene Bankkonto überwiesen, dessen Buchungstext einen von der TSL vergebenen 6-stelligen Freischaltcode enthält. Parallel dazu hat der Spielteilnehmer die Wahl zwischen zwei Identifizierungsverfahren, entweder per Mobile-App und Ausweisdokument (Nect-Ident) oder per Annahmestellen-Identifikation (AST-Ident). Der Status „Sofortlimit“ wird aufgehoben, wenn der Spielteilnehmer eines der Identifizierungsverfahren erfolgreich abgeschlossen hat.
- (9) Der Identifizierungsvorgang muss innerhalb von 14 Tagen nach der erstmaligen Registrierung gestartet werden oder der Spielteilnehmer muss im Status „Sofortlimit“ gespielt haben, ansonsten kommt es zur automatischen Deregistrierung des Spielteilnehmers. Die Bestätigung des Bankkontos durch Eingabe des 6-stelligen Freischaltcodes ist nicht ausreichend, um die automatische Deregistrierung zu unterbinden.
- (10) Bei Wahl des Online-Identifizierungsverfahrens durch Klick auf „Freischalten per Nect-Ident“ erfolgt eine Weiterleitung auf die Nect-Jumppage. Die Identifikation wird über die App gestartet. Nach Abschluss des Identifizierungsverfahrens (erfolgreiche Datenerfassung) wird der Spielteilnehmer automatisch zurück auf www.lotto-thueringen.de geleitet. Es erfolgt der Abgleich der von Nect erfassten Daten mit denen der Registrierung. Stimmen diese überein, ist die Identifizierung abgeschlossen. Zur Bestätigung des Bankkontos muss der 6-stellige Freischaltcode aus der 1-Cent-Überweisung eingegeben werden. Das Kundenprofil ist damit aktiviert und die Registrierung und Identifizierung sind abgeschlossen. Der Spielteilnehmer kann das Spielangebot der TSL vollumfänglich nutzen.
- (11) Bei Wahl des AST-Ident-Verfahrens muss das erzeugte PDF-Dokument vom Spielteilnehmer ausgedruckt und unterschrieben in einer Thüringer Annahmestelle vorgelegt werden. Es erfolgt ein Abgleich der eingetragenen Daten mit Ausweisdokumenten und der Bankkarte. Bei Bestätigung der Daten durch die Annahmestelle erfolgt eine Weiterleitung an die Zentrale von LOTTO Thüringen. Nach positiver Überprüfung erfolgt die Aktivierung des Kundenprofils. Die Registrierung und Identifizierung sind abgeschlossen. Eine Eingabe des 6-stelligen Freischaltcodes ist bei diesem Identifizierungsverfahren nicht erforderlich. Der Spielteilnehmer kann das Spielangebot der TSL vollumfänglich nutzen.

- (12) Nach erfolgreicher Registrierung und Identifizierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail. Mindestens einmal jährlich wird der Spielteilnehmer gemäß § 4 Absatz 5 zur Aktualisierung oder Bestätigung seiner hinterlegten persönlichen Daten aufgefordert. Die TSL überprüft die Angaben mittels SCHUFA-PremiumCheck. Bei nicht erfolgreicher Schufa-Rückmeldung erfolgt eine Sperrung des Spielkontos und der Spielteilnehmer muss seine Identität erneut mit einem der angebotenen Verfahren bestätigen. Erst nach erfolgreicher Identitätsprüfung ist eine weitere Spielteilnahme möglich.
- (13) Die TSL richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Eine Spielteilnahme ist nur im Rahmen des Guthabens auf dem Spielkonto bzw. per Lastschrift unter Einhaltung der gesetzten Spieleinsatzlimits möglich. Bei der Registrierung muss der Spielteilnehmer ein individuelles monatliches anbieterübergreifendes Einzahlungslimit festlegen oder angeben, dass ein bereits festgelegtes individuelles monatliches anbieterübergreifendes Einzahlungslimit unverändert beibehalten werden soll. Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit tägliche, wöchentliche oder monatliche anbieterbezogene Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist eine weitere Spielteilnahme nicht möglich. Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit sind nicht möglich. Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, ein Limit neu festzulegen. Eine Erhöhung eines Limits wird erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam. Eine Verringerung eines Limits wirkt sofort. Eine Verzinsung des Guthabens auf dem Spielkonto erfolgt nicht. Alle Transaktionen des Guthabenskontos werden protokolliert.
- (14) Die Anmeldung („Login“) für eine Spielteilnahme erfolgt mit der bei der Registrierung angegebenen E-Mail-Adresse und dem gewählten Passwort. Der Kunde muss vor jeder Spielscheinabgabe die Teilnahmebedingungen akzeptieren. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt während einer Sitzung innerhalb eines bestimmten Zeitraumes keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- (15) Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Das Aufladen des Spielkontos ist per Lastschrift, Überweisung oder Kreditkarte möglich.
- (16) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internetangebotes der TSL bekannt gemacht.
- (17) Die TSL ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (Spieleinsätze, Gewinngutschriften, Überweisungen, Lastschriften) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab auf die Deregistrierung hingewiesen.
- (18) Die TSL sperrt ein Spielkonto, wenn der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den geltenden Glücksspielstaatsvertrag oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird. Während der Dauer der Sperre kann der Spieler das Spielkonto nicht schließen. Bei dieser Sperre handelt es sich nicht um eine anbieterübergreifende Spielersperre gemäß § 8 GlüStV 2021.

§ 5 Spielteilnahme

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale und der Zusatzlotterie Spiel 77 erfolgt durch die Voraussage von einer oder mehreren 7-stelligen Losnummer/-n durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie SUPER 6 erfolgt durch die Voraussage von sechs Endziffern einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie plus5 erfolgt durch die Voraussage einer 5-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer. Die Teilnahme an der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance erfolgt durch die Voraussage einer 7-stelligen Losnummer durch den Spielteilnehmer.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die TSL Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen (Quicktipp).
- (3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen (Abo). Der Spielteilnehmer kann dabei auch festlegen, dass der Spielauftrag erst ab einer bestimmten Jackpothöhe automatisch gespielt werden soll (Jackpot-Abo).
- (4) Die 7-stellige bzw. 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch die TSL

vergeben. Diese kann durch den Spielteilnehmer verändert werden.

- (5) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der TSL vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- (6) Die Teilnahme an der Digitalen Sofortlotterie ist nur mit den von der Thüringer Staatslotterie auf www.lotto-thueringen.de angebotenen Online-Losen möglich. Eine Abo-Spielteilnahme ist nicht möglich.
- (7) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Absatz 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 6 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Die Höhe der Spieleinsätze, für die von der TSL angebotenen Glücksspiele, sind dem Besonderen Teil zu entnehmen.
- (2) Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Bei der GlücksSpirale kann jedes Los wahlweise als Einzel-Los oder als Mehrwochen-Los gespielt werden.
- (3) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden Spielauftrag kann die TSL eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Internet unter www.lotto-thueringen.de bekannt gegeben. Für die Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6, plus5 und Die Sieger-Chance wird keine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

§ 7 Zahlungsverkehr über das Spielkonto

- (1) Das im Rahmen der Registrierung unter § 4 eingerichtete Spielkonto ermöglicht die Aufladung per Kreditkarte, Lastschrifteinzug (Abbuchung) oder Banküberweisung. Die TSL behält sich vor, aus wichtigen Gründen Spielteilnehmern Zahlungsarten zu verweigern.

- (2) Zahlungsverkehr über Kreditkarte

Für das Aufladen über Kreditkarte werden entsprechende Verfahren mit einem Sicherheitsschlüssel nach dem jeweiligen Stand der Informationstechnik angeboten. Die jeweils von der TSL akzeptierten Kreditkarten sowie die geltenden Sicherheitsstandards werden auf dem Internetauftritt der TSL zur Auswahl gestellt. Die Kreditkarte muss auf den Namen des Spielkontoinhabers ausgestellt sein.

Eine erfolgreiche Aufladung kann nur stattfinden, wenn die Kreditkarte nicht gesperrt ist.

- (3) Zahlungsverkehr per Lastschrifteinzug oder Überweisung

Mit jedem Basis-Lastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer der TSL die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen inländischen Bankkonto bei einem Kreditinstitut durchzuführen. Das Bankkonto muss auf den Namen des Spielteilnehmers lauten.

Bei Banküberweisungen auf das Spielkonto ist im Verwendungszweck die Kundenreferenznummer anzugeben. Die Bankverbindung wird auf dem Internetauftritt der TSL bekanntgegeben.

Überweisungen auf das Spielkonto sind nur vom Spielkontoinhaber und dessen im Spielkonto hinterlegter Bankverbindung zulässig.

- (4) Kreditkartenzahlungen und Lastschriften werden auf dem Spielkonto sofort verbucht, Überweisungen erst nach Eintreffen des Geldbetrags auf dem Sammelkonto der TSL dem Spielkonto gutgeschrieben und zur Spieleinsatzzahlung zur Verfügung gestellt. Der durch das Aufladen jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet werden (Spieleinsatzbindung).

§ 8 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die TSL und dieser wird auf dem Internetauftritt der TSL bekannt gegeben.

§ 9 Abo- bzw. Jackpot-Abo-Spielteilnahmen im Internet

- (1) Das Abo bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spieldauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen. Der Spielteilnehmer hat weiterhin die Möglichkeit ein Jackpot-Abo zu spielen, d.h. ein im Rahmen eines Jackpot-Abos erteilter Spieldauftrag wird immer dann gespielt, wenn der Jackpot eine vom Spielteilnehmer auszuwählende Mindesthöhe erreicht hat. Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmeperiode vom Spielkonto des Spielteilnehmers abzubuchen.
- (2) Der Spielteilnehmer hat bei der Bezahlung der Abo-Spieldaufträge die Wahl zwischen Abbuchung vom Spielkonto oder der Abbuchung vom Bankkonto (Basis-Lastschrift).
- (3) Bei der Wahl des Basis-Lastschriftverfahrens erfolgt der Einzug der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren zwei Tage vor der jeweiligen Ziehung.
- (4) Der Spielteilnehmer kann für jedes Abo bzw. Jackpot-Abo, bei dem die Bezahlung des Spieldauftrages über das Spielkonto erfolgt, eine E-Mail-Benachrichtigung wählen, wenn zur Abgabe des Folgespieldauftrages kein ausreichendes Guthaben mehr auf dem Spielkonto vorhanden ist.
- (5) Die Abo-Spielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende einer Teilnahmeperiode durch Deaktivierung des Abos beendet werden. Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode.
Das Jackpot-Abo kann von beiden Seiten jederzeit bis zu 24h vor der automatischen Abgabe des Spieldauftrags beendet werden.
- (6) Die Abo- bzw. Jackpot-Abo-Spielteilnahme endet automatisch, wenn die Bezahlung des Spieldauftrages scheitert. Für die weitere Abo- bzw. Jackpot-Abo-Spielteilnahme muss ein neuer Abo- bzw. Jackpot-Abo-Spieldauftrag aktiviert werden.
- (7) Der Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen.
- (8) Der Spielteilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für das Abo bzw. Jackpot-Abo zu erfüllen, insbesondere für eine ausreichende Deckung seines Spiel- bzw. Bankkontos zu sorgen. Eine Haftung der TSL ist ausgeschlossen.

§ 10 Spielbenachrichtigung/Spielquittung

- (1) Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur TSL wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten bei der TSL von dieser eine Identifikationsnummer (Spieldauftragsnummer) vergeben. Die Spieldauftragsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den bei der TSL gespeicherten Daten.
- (2) Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert. Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu
 - den Geschäftsangaben der TSL,
 - den jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie der Losnummer,
 - der Art der Teilnahme und der Anzahl der vom Spielteilnehmer festgelegten Ziehungen (Laufzeit) einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
 - der Art des Systems bei Systemspielen,
 - der Laufzeit als Datumsangabe,
 - dem Spieleinsatz inkl. Bearbeitungsgebühr und
 - der von der TSL vergebenen Identifikationsnummer.

- (3) 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 (für die Digitale Sofortlotterie gilt Absatz 3) annimmt.
- (2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktippes sowie die von der TSL vergebenen Daten in 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 im Fall von Eurojackpot zusätzlich richtig und vollständig an die Kontrollzentren übermittelt wurden. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (3) Bei der Digitalen Sofortlotterie gilt der Spielvertrag mit Klick auf den Button „Kauf bestätigen“ als abgeschlossen. Der Spielteilnehmer ist verpflichtet, selbstständig nach Abschluss eines Kaufs in der Spielhistorie den erfolgreichen Kauf des Loses zu überprüfen.
- (4) 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.
- (5) Die TSL ist berechtigt, ein bei der TSL eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Absatz 7 genannten Gründe abzulehnen.
- (6) Darüber hinaus kann aus den in Absatz 7 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (7) Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebotes nach Absatz 5 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Absatz 6 berechtigt, liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (siehe § 4 Absatz 3 und 4) verstoßen würde oder wurdeoder
 - 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 Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die TSL weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - 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.
- (8) 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.
- (9) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch die TSL unter seiner der TSL bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (10) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen. Gegebenenfalls angefallene und bereits ausgezahlte Gewinne sind der TSL vom Kunden zurückzuerstatten.

- (11) 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 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 den Absätzen 4 bis 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.
- (8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der TSL beauftragten Stellen und der Angestellten der TSL im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (9) Vereinbarungen Dritter sind für die TSL nicht verbindlich.
- (10) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (11) 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 bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 14 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründungen protokolliert.

- (2) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die TSL und veröffentlicht die Angaben im Internet, unter www.lotto-thueringen.de sowie in der Kundenzeitschrift. Die Ziehungen 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 der ergänzenden Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Systemspiele LOTTO 6aus49, Eurojackpot).

V Gewinnauszahlung

§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne bei Lotto 6aus49 und bei 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 (20-Jahres-Rentengewinne oder Sofortbetrag) nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 36 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 § 60 Absatz 3.

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

§ 16 Gewinnauszahlung

- (1) Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- (2) Spielteilnehmer der GlücksSpirale, die einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 7 erzielt haben, erhalten eine gesonderte Benachrichtigung. Ebenfalls eine schriftliche Benachrichtigung erhalten Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklassen 2 und 3 in der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance erzielt haben.

VI Verjährung von Ansprüchen

§ 17 Umfang und Zeitpunkt

Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

VII Schlussbestimmungen

§ 18 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- (1) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen. Die Aktualisierung der Daten ist grundsätzlich vom Spielteilnehmer selbst durchzuführen.
- (2) Schriftliche Erklärungen der TSL an die letzte der TSL bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

- (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.

§ 19 Datenschutz

Die TSL informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Internetseite www.lotto-thuringen.de/datenschutz veröffentlicht sind.

§ 20 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- (1) Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

§ 21 Online-Streitbeilegung gemäß Artikel 14 ODR-VO (Online-Streitbeilegungsverordnung)

- (1) Die EU-Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS-Plattform) bereit. Die OS-Plattform dient als Anlaufstelle zur außergerichtlichen Beilegung von Streitigkeiten, die sich aus dem Online-Verkauf von Waren oder der Bereitstellung von Dienstleistungen innerhalb der Europäischen Union ergeben. Die Plattform finden Sie unter <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
- (2) Die TSL nimmt derzeit nicht am Streitbeilegungsverfahren teil.

B Besonderer Teil

I LOTTO 6aus49

§ 22 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/folgt.
- (4) 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, 25, 26 und 27.

§ 23 Spielteilnahme

Die 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist, wird durch die TSL vergeben. Diese kann durch den Spielteilnehmer verändert werden.

§ 24 Spieleinsatz

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

§ 25 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 Ziehungsstrommel bzw. 10 Kugeln vorhanden sind.

§ 26 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.

§ 27 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 überstei-

gen. 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 (öffentliche 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 § 17).

II Eurojackpot

§ 28 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/folgen.
- (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 teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) 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.

§ 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	die 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:

Gewinnklasse	Treffer	Gewinnausschüttung 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 GlückSpirale

§ 33 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlückSpirale

- (1) Im Rahmen der GlückSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt.
- (2) Alle Spieldaufträge, 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 ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehung/-en wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, 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) Gegenstand (Spielformel) der GlückSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 35 und 36.

§ 34 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt 5,00 € je Ziehung.

§ 35 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die GlückSpirale 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.

§ 36 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 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 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 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 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 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 einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10 Mio. € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz 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 („20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € oder Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 €“)

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 € bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

1. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 21.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.
 2. Der Gewinner hat der TSL innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will. Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen. Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente stehen der TSL zu. 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 zur Gewinnklasse 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 § 17).

IV KENO

§ 37 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- (1) KENO ist gemäß den gesetzlichen Bestimmungen eine Lotterie, an der gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen.
- (2) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (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 die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen 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/folgt.
- (5) Gegenstand (Spielformel) von KENO 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, 39, 40 und 41.

§ 38 Spieleinsatz

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

§ 39 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; 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.

§ 40 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	Gewinnklasse
(= Anzahl gewählter Voraussagen)	(= 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

§ 41 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
	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

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
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
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 Absatz 7 bis Absatz 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 § 17).

V Digitale Sofortlotterie

§ 42 Lose

- (1) Die Digitale Sofortlotterie ist gemäß den gesetzlichen Bestimmungen eine Lotterie, an der gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen.
- (2) Sofortlotterien werden als Losserien mit unterschiedlichen Lospreisen, in unterschiedlicher Auflagenhöhe aufgelegt.
- (3) Die einzelnen Losserien bestehen aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen. Eine Losserie kann neben dem terrestrischen Anteil auch einen digitalen Anteil beinhalten (Online-Lose). Jedes Los besitzt eine eindeutige Losnummer.
- (4) Der Lospreis und das Verkaufsende der jeweiligen Losserie ist der Produktseite Lose auf www.lottothueringen.de zu entnehmen. Eine Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.
- (5) Pro Kaufprozess kann immer nur ein Los gekauft werden.
- (6) Zusätzlich zu dem gesetzlichen Spieleinsatzlimit gilt für die Digitale Sofortlotterie ein Limit von maximal 25 spielbaren Losen und 100 € pro Tag und maximal 10 Losen pro Stunde.

§ 43 Gewinnentscheid

- (1) Die Auswahl des Loses innerhalb einer Serie erfolgt zentral durch das System.
- (2) Der Spielteilnehmer stellt einen Gewinn fest, indem er das Los durch Hin- und Herbewegen der Maus freirubbelt. Der Gewinnentscheid erfolgt sofort nach Freilegen des Loses. Außerdem kann der Gewinn in der Spielhistorie und in der Kaufbestätigung überprüft werden.

- (3) Wird das Online-Los nach Öffnen aus der Losbox nicht innerhalb einer eingeloggten Sitzung (Session) freigelegt, erfolgt dies automatisch durch das System. Das Ergebnis ist in der Spielhistorie des Kunden einsehbar. Ein erzielter Gewinn wird gemäß § 15 Absatz 2 fällig und gemäß § 16 Absatz 1 ausgezahlt.

§ 44 Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Die Gewinnausschüttung erfolgt nach dem für die jeweilige Serie gültigen Gewinnplan, der auf www.lotto-thueringen.de einzusehen ist.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Lospreises.
- (3) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten innerhalb der Losserie sind der Produktseite Loseinformation auf www.lotto-thueringen.de zu entnehmen. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet angegeben.

VI Spiel 77

§ 45 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, 47 und 48.

§ 46 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 2,50 €.

§ 47 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.

§ 48 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 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, 3. Spiegelstrich oder Absatz 6 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 17).

VII SUPER 6

§ 49 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 jewei-

ligen 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, 51 und 52.

§ 50 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 1,25 €.

§ 51 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 Ziehungsstrommel vorhanden sind.

§ 52 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) Die durch die TSL nach Absatz 3 Gewinnklasse 1, Spiegelstrich 2 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- (8) 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 § 17).

VIII plus5

§ 53 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von plus5

- (1) plus5 ist gemäß den gesetzlichen Bestimmungen eine Lotterie, an der gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen.
- (2) Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (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 Tagesziehungen (Spielzeitraum).
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von der TSL durchgeführten Hauptlotterie KENO 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.
- (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/folgen.
- (8) Gegenstand (Spielformel) von plus5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach §§ 13, 14, 55 und 56.

§ 54 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.

§ 55 Ziehung der Gewinnzahl

- (1) Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt; 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.

§ 56 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % als Gewinnausschüttung 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	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

IX Die Sieger-Chance

§ 57 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, 59 und 60.

§ 58 Spieleinsatz

Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 3,00 €.

§ 59 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.

§ 60 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 des § 16) 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 € erfolgt 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 § 17).

X Sonderbedingungen Systemspiele LOTTO 6aus49 und Eurojackpot

§ 61 Verbindlichkeit der Sonderbedingungen

Neben den Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen LOTTO 6aus49 und Eurojackpot gelten für Systemspiele von LOTTO 6aus49 und Eurojackpot nachstehende Sonderbedingungen.

§ 62 Systemspiele/Anteilssystemspiele

- (1) Der Spielteilnehmer kann für LOTTO 6aus49 und für Eurojackpot einen Spielauftrag über Systemspiele erteilen. Der Spielteilnehmer kann 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 seinen Anteilen 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 Anteilssystemspiele, deren Anteile restlos verkauft wurden, an den Ziehungen von LOTTO 6aus49 teilnehmen. Alle Anteile von eröffneten Anteilssystemen, die bis zu einer Ziehung nicht verkauft wurden, werden daher von der TSL erworben.

§ 63 Systemscheine/Anteilscheine

- (1) 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 angegebenen Losnummer.
- (2) Die TSL ist zur Entgegennahme der Systemscheine/Anteilscheine nicht verpflichtet, insbesondere kann die Annahme der Anteilscheine vor Annahmeschluss beendet werden.

§ 64 Zugelassene Systeme/Anteilssysteme

- (1) Mit einem Systemschein können für LOTTO 6aus49 bis zu vier zugelassene Vollsysteme und/oder Teilsysteme gespielt werden, die in dem von der TSL herausgegebenen Systemverzeichnis LOTTO 6aus49 bzw. Eurojackpot enthalten sind. Nur die in diesen Verzeichnissen aufgeführten Systeme sind in Thüringen zugelassen.
- (2) Mit einem Anteilschein kann bei LOTTO 6aus49 eins von zwei verschiedenen Anteilssystemen gespielt werden. Für dieses Anteilssystem kann eine der auf dem Anteilschein angegebenen Anzahl von Anteilen gespielt werden.

§ 65 Eintragungen auf dem Anteilschein

Der Anteilschein enthält zwei verschiedene Anteilssysteme. 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 Anteilssystemen

enthalten sind, können durch den Spielteilnehmer nicht beeinflusst werden.

§ 66 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.

§ 67 Besondere Hinweise

Für die Eintragungen auf den Systemscheinen/Anteilscheinen gelten im Übrigen die jeweils gültigen Teilnahmebedingungen/Internet-Teilnahmebedingungen von LOTTO 6aus49 bzw. Eurojackpot.

XI Systemverzeichnis LOTTO 6aus49

§ 68 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 €
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 €
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 €

System-Nr.	Anzahl anzukreuzender Zahlen	Anzahl Einzeltipps	Spieleinsatz
------------	------------------------------	--------------------	--------------

* 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 den gespielten Anteilen an dem vom System erzielten Gesamtgewinn.

XII Systemverzeichnis Eurojackpot

§ 69 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 €

System-Nr.	Anzahl Zahlen aus 50	Anzahl Eurozahlen aus 12	Anzahl Einzeltipps	Preis in Euro
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/Außerkräftreten

§ 70 Inkrafttreten

Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten erstmals für Ziehungen ab 1. November 2023.

§ 71 Außerkräfttreten

Die Internet-Teilnahmebedingungen der TSL für Lotterien vom 7. Dezember 2022 treten gleichzeitig außer Kraft.

Suhl, den 10. Juli 2023

THÜRINGER STAATSLOTTERIE