

Internet-Teilnahmebedingungen für Eurojackpot

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, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird Eurojackpot zu den nachfolgenden Bedingungen von Unternehmen, die dem Deutschen Lotto- und Totoblock angehören, sowie von weiteren europäischen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung veranstaltet / durchgeführt. Zur Durchführung der Lotterie werden zwei Kontrollzentren eingesetzt, ein Kontrollzentrum in Nordrhein-Westfalen und eins in Dänemark, an die jeweils vor der Ziehung der Gewinnzahlen alle gespielten Zahlenkombinationen übermittelt werden.

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

Die in diesen Internet-Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

§ 1 Organisation

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG (im Folgenden Unternehmen genannt) veranstaltet Eurojackpot aufgrund des Glücksspielstaatsvertrages und des Ausführungsgesetzes vom 13. November 2012 (veröffentlicht im Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Nordrhein-Westfalen vom 22. November 2012, Nummer 29) und der hierzu vom Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-

Westfalen erteilen Genehmigung in der jeweils geltenden Fassung. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Nordrhein-Westfalen.

§ 2 Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von Eurojackpot im Internet sind allein diese Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen z. B. für Systemspiel maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen erstmalig mit Registrierung und dann mit jeder weiteren Spielteilnahme als verbindlich an. Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
2. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
3. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen, insbesondere für die Systemspielteilnahme im Internet und sonstige Bekanntmachungen.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von Eurojackpot

1. Im Rahmen des Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen und deren Spielvoraussagen jeweils an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden, an den Ziehungen teil, die dem Annahmeschluss folgen.
5. Gegenstand von Eurojackpot ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

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

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Mit der Abgabe eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages, kann gleichzeitig an der GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance teilgenommen werden. Es erfolgt eine separate Spielbenachrichtigung. Es gelten die Internet-Teilnahmebedingungen der GlücksSpirale sowie der Zusatzlotterie Die Sieger-Chance.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
2. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
3. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden. Dabei hat er auch eine Benutzer-ID und ein Passwort festzulegen. Das Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jeder Kunde kann nur ein Kundenkonto führen. Registrierten Kunden ist es untersagt, sich unter Angabe eines anderen Namens oder einer anderen E-Mail-Adresse als Neukunde anzumelden. Ein Kundenkonto ist nicht übertragbar.

Eine Registrierung ist nur für natürliche Personen (Spielteilnehmer) möglich, die ihren Hauptwohnsitz in Nordrhein-Westfalen haben. Der Spielteilnehmer muss im Rahmen der Registrierung eine Kontoverbindung angeben, die auf den Namen des Spielteilnehmers lautet. Kontoverbindungen dürfen nur einem Kundenkonto zugeordnet sein, selbst wenn es sich um ein Gemeinschaftskonto mit mehreren Kontoinhabern handelt. Nach erstmaliger Hinterlegung der Kontoverbindung und jeder weiteren Änderung der Kontoverbindung überweist das Unternehmen in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Website von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist das Bankkonto verifiziert und angefallene Gewinne werden auf das hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern kein anderer Hindernisgrund (z.B. „Sofortlimit“) vorliegt.

4. Der Spielteilnehmer muss vor Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Name, Hauptwohnsitz mit Postleitzahl, Geburtsdatum, Bankverbindung, E-Mail-Adresse und Mobil-Telefonnummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Nach Übermittlung der

vorgenannten Daten erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.

Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann registrierter Spielteilnehmer sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. Die Teilnahme von Spielgemeinschaften wird ausgeschlossen.

DauerTipp-Kunden und WestLotto-Karten-Kunden können mit der DauerTipp-Nummer/WestLotto-Karten-Nummer zuzüglich ihres Geburtsdatums und der letzten drei Ziffern ihrer IBAN eine verkürzte Registrierung durchlaufen.

Der Spielteilnehmer befindet sich bis zum Abschluss der Identifizierung im Status „Sofortlimit“. In dem Status „Sofortlimit“ ist er berechtigt in einem Zeitraum von 14 Tagen einen Betrag von maximal 150,00 Euro einzusetzen. Im Status „Sofortlimit“ erzielte Gewinne werden erst nach erfolgreicher Identifizierung ausgezahlt.

Der Status „Sofortlimit“ wird aufgehoben, wenn der Spielteilnehmer eines der Identifizierungs-Verfahren erfolgreich abgeschlossen hat. Für die Durchführung des POSTIDENT-Verfahrens wird dem Spielteilnehmer das POSTIDENT-Formular per PDF zur Verfügung gestellt. Der Spielteilnehmer druckt das POSTIDENT-Formular aus und legt das Formular bei einer Postfiliale seiner Wahl zusammen mit einem Ausweisdokument vor. Nach dem Abschluss der Identifizierung wird das Spieleinsatzlimit auf das vom Spielteilnehmer festgelegte Limit gesetzt (max. 1.000,00 Euro / Monat).

Sollte die Identifizierung des Spielteilnehmers nicht innerhalb von zwei Wochen erfolgreich abgeschlossen werden, wird der Spielteilnehmer für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung des POSTIDENT-Verfahrens bzw. eines der weiteren Identifizierungs-Verfahren durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

Alternativ hat der Spielteilnehmer außerdem die Möglichkeit, sich per Online ID-Check oder per Videoidentifizierung zu identifizieren. Bei dem Identifizierungsverfahren Online ID-Check werden die vom Spielteilnehmer eingegebenen Daten in einem ersten Schritt mit Referenzdateien der SCHUFA Holding AG (SCHUFA-Verfahren „SCHUFA-IdentitätsCheck Jugendschutz“ sowie „SCHUFA-KontonummernCheck“ oder vergleichbare Nachfolgeverfahren) abgeglichen. Eine Überprüfung der Bonität des Spielteilnehmers ist mit diesen SCHUFA-Verfahren nicht verbunden. Bei erfolgreichem Abgleich überweist das Unternehmen in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein 6-stelliger Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Webseite von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Identifizierung abgeschlossen und der Status „Sofortlimit“ entfällt. Sollte die Identifizierung des Spielteilnehmers nicht innerhalb von zwei Wochen erfolgreich abgeschlossen werden, wird der Spielteilnehmer für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch den erfolgreichen Abschluss des Online ID-Check durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

Bei dem videobasierten Identifizierungsverfahren WebID der WebID Solutions GmbH erfolgt die Identifizierung im Rahmen einer Videoübertragung, bei der der Kunde sein Ausweisdokument vor die Kamera seines Gerätes hält und auf diese Weise die Durchführung der Identifizierung durch einen Mitarbeiter der WebID Solutions GmbH ermöglicht. Am Ende der Identifizierung wird eine TAN per E-Mail oder SMS übermittelt.

Mit Eingabe der TAN wird die Identifizierung abgeschlossen. Nach vollständig abgeschlossener Identifizierung entfällt der Status „Sofortlimit“ am selbigen Tag, sobald das Ergebnis von der WebID Solutions GmbH an WestLotto übermittelt wurde.

5. Sofern der Kunde über seine Person falsche Angaben macht oder gegen das Verbot von Spielgemeinschaften verstößt, ist das Unternehmen berechtigt, das Kundenkonto zu schließen und ggf. Spielverträge wegen Täuschung anzufechten.
6. Bei der elektronischen Registrierung wird der Spielteilnehmer dazu aufgefordert, sich, unabhängig von der beabsichtigten Bezahlart, für die Möglichkeit des Lastschriftverfahrens freizuschalten. Folgt der Spielteilnehmer dieser Aufforderung nicht oder übernimmt der von WestLotto beauftragte B+S Card Service GmbH keine Ausfallgarantie für Rücklastschriften, so erhält der Spielteilnehmer jeweils bei der ersten Spielabgabe pro Kundensitzung eine mTAN zur Authentifizierung auf seine bei der Registrierung hinterlegte Mobil-Telefonnummer. Diese mTAN ist vor endgültiger Spielteilnahme auf dem vorgesehenen elektronischen Weg zu übermitteln.
7. Des Weiteren wird der Spielteilnehmer nach der Identifizierung auf die Möglichkeit hingewiesen, sein Spieleinsatzlimit sowie sein Einzahllimit von max. 1.000,00 Euro / Monat jederzeit auf ein von ihm gewähltes Limit pro Tag, Woche und Monat reduzieren zu können. Eine erneute Erhöhung des Limits wird erst mit einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
8. Der Spielteilnehmer hat zur Spielteilnahme die Einzahlung seines elektronischen Kundenguthabens vorzunehmen. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom elektronischen Kundenguthaben geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Spielteilnehmer eingezahlten Gelder treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden vorbehaltlich einer abweichenden Anweisung des Spielteilnehmers gem. § 8, innerhalb der in § 18 dieser Internet-Teilnahmebedingungen genannten Fristen, auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

§ 6 Teilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen (Quicktipp).
3. Die 7stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl ist, kann der Spielteilnehmer frei wählen.
4. Für die Wahl der Voraussagen (Spiel) ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
5. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer die Wahl der Voraussagen Dritten oder dem Unternehmen überlässt.
6. Der Spielteilnehmer hat in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl der Voraussagen elektronisch festzulegen, gleiches gilt für die Laufzeit. Beim Systemspiel ergibt sich das

System aus der Anzahl der angekreuzten Voraussagen. Es sind nur die vom Unternehmen festgelegten Systeme (verkürzte Schreibweise) spielbar. Die Systembroschüre ist auf www.westlotto.de einsehbar oder ausdrückbar. Wenn der Spielteilnehmer die Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77, SUPER 6 oder GlücksSpirale/Die Sieger-Chance wünscht, muss er festlegen, ob er und die Teilnahme an den Mittwochs- und/oder Samstagsziehungen wünscht. Bei gleichzeitiger Teilnahme an der Lotterie Eurojackpot ist eine Teilnahme am Spiel 77 und SUPER 6 mit dem GlücksSpirale-Spielauftrag nicht möglich.

7. 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 dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
8. Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.
9. In allen Fällen der Korrektur handelt es sich immer um ein Vertragsangebot des Spielteilnehmers.
10. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen. Der Spielteilnehmer kann dabei auch festlegen, dass der Spielauftrag erst ab einer bestimmten Eurojackpot-Jackpotohöhe erneut automatisch gespielt werden soll. Nach Ablauf des aktuellen Spielzeitraumes wird der Spielauftrag erneut gespielt bis der Spielteilnehmer die automatische Teilnahme widerruft oder das Guthaben auf dem Kundenkonto für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist oder der Lastschrifteinzug fehlschlägt. Die Abgabe (Bezahlung) des automatischen Spielauftrages erfolgt in der Nacht vor Annahmeschluss. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, erhält der Spielteilnehmer hierüber eine entsprechende E-Mail. Die Spielteilnahme an den Zusatzlotterien erfolgt erstmals nach der ersten Ziehung der Lotterie Eurojackpot.

§ 7 Einzahlung auf das elektronische Kundenkonto

Der Spielteilnehmer kann auf den nachfolgend aufgeführten Wegen ein Guthaben auf sein elektronisches Kundenkonto einzahlen. Dabei kann jeder Spielteilnehmer nur ein Kundenkonto einrichten und Einzahlungen nur von einem eigenen Bankkonto vornehmen. Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto sind maximal bis zu einem Gesamtbetrag von 1.000,00 € pro Monat zulässig (Einzahllimit). Das elektronische Kundenkonto darf ein Guthaben von 1.000,00 € nicht überschreiten (Guthabenlimit). Das Unternehmen ist berechtigt, Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto, die das Einzahllimit übersteigen sowie Beträge auf dem elektronischen Kundenkonto, die zu einer Überschreitung des Guthabenlimits führen, auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto zu überweisen.

1. SEPA-Lastschrift

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto per SEPA-Lastschrift vornehmen. Mit der Durchführung und Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung des Lastschriftverfahrens wird vom Unternehmen der Dienstleister B+S Card Service GmbH beauftragt.

Er ist insbesondere berechtigt, vor Freischaltung des Lastschriftverfahrens eine Bonitätsprüfung des Spielteilnehmers durchzuführen und bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer Rücklastschrift das elektronische Kundenkonto für die Aufladung per Lastschrift zu sperren. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Lastschriftverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive entstandener Gebühren, gegen den Spielteilnehmer werden vom Unternehmen an die B+S Card Service GmbH abgetreten. Das Inkasso bezüglich dieser Forderungen liegt bei der B+S Card Service GmbH, die zur Durchführung des Inkassos Unterauftragnehmer, insbesondere die HIT Hanseatische Inkasso-Treuhand GmbH, beauftragen kann. Im Falle von Rücklastschriften entstehen seitens der B+S Card Service GmbH Bearbeitungskosten für jede einzeln angefallene Rücklastschrift von 9,70 Euro. Diese Bearbeitungskosten zuzüglich der jeweils üblichen Bankspesen je entstandener Rücklastschrift werden dem Spielteilnehmer durch die B+S Card Service GmbH, bzw. durch den von ihr beauftragten Unterauftragnehmer, in Rechnung gestellt. Sofern der Spielteilnehmer auf das erste Mahnschreiben nicht reagiert, entstehen zusätzliche Inkassokosten, die dem Spielteilnehmer ebenfalls in Rechnung gestellt werden.

Mit jeder Einzahlung auf das elektronische Kundenkonto per SEPA-Lastschrift erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Girokonto mittels Lastschrift durchzuführen und weist gleichzeitig sein Kreditinstitut an, die von dem Unternehmen auf sein Konto gezogene Lastschrift einzulösen. Für die Vorankündigung von Lastschriften gilt eine verkürzte Frist von einem Kalendertag. Das Unternehmen ist berechtigt, ein Einzahlungslimit festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

2. Zahlung durch Überweisung per Giropay

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto auch per Überweisung mit Hilfe der Zahlart giropay durchführen. Die Identifizierung und Authentifizierung nach § 5 der Internet-Teilnahmebedingungen wird durch das Giropay-Verfahren nicht ersetzt. Bei Auswahl der Zahlart giropay wird der Spielteilnehmer auf die Login-Seite seiner Bank geleitet und meldet sich dort mit seinen Zugangsdaten an. Die für die Überweisung notwendigen Daten werden automatisch in das Überweisungsformular übernommen. Voraussetzung für die Nutzung von giropay ist die Teilnahme der Bank des Spielteilnehmers am Giropay-Verfahren. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

3. Kreditkarte

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Kundenkonto auch per Kreditkarte vornehmen. Es werden die Mastercard und die Visa-Card akzeptiert. Beim Kreditkartenverfahren ist die VÖB ZVD/EuroConnect zur Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung eingeschaltet. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Kreditkartenverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.

Mit jedem Kreditkartenauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Kreditkartenkonto durchzuführen. Der Spielteilnehmer macht die zur Abwicklung notwendigen Angaben auf dem elektronischen Weg. Mit der Eingabe des gewünschten Betrages und der Kartenprüfnummer wird nach Bestätigung die Transaktion eingeleitet und die Daten werden an den Dienstleister weitergeleitet. Je nach Bank können noch

weitere Sicherheitsmerkmale einzugeben sein. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite www.westlotto.de beschrieben.

Das Unternehmen behält sich vor, Einzahlungsverfahren abzuändern oder einzustellen oder weitere Einzahlungsverfahren einzurichten, deren Handhabung dann auf der www.westlotto.de-Web-Seite veröffentlicht wird.

§ 8 Auszahlungen aus dem elektronischen Kundenkonto

Das Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet und vom Spielteilnehmer nicht zurückgebucht werden (Spieleinsatzbindung). Dieses gilt auch, soweit der Spielteilnehmer das Unternehmen anweist, Gewinne bis höchstens 50,00 Euro direkt auf das elektronische Kundenkonto zu überweisen. Diese Gewinne können dann ebenfalls nur zur Bezahlung der Spielteilnahmen eingesetzt werden und nicht zurückgebucht werden. Gewinne, die zu einer Überschreitung des maximalen Guthabens von 1.000,00 Euro führen, werden automatisch auf die hinterlegte Bankverbindung überwiesen.

Das Unternehmen ist berechtigt, das Kundenguthaben auf das von dem Spielteilnehmer bekannt gegebene Bankkonto zurück zu überweisen und das Kundenkonto anschließend zu schließen, soweit auf dem elektronischen Kundenkonto binnen einer Frist von sechs Monaten keinerlei Kontobewegung stattgefunden hat. Ist dieser Anweisungsversuch erfolglos verlaufen, so ist das Unternehmen berechtigt, nach einer weiteren Frist von drei Monaten nach einem darauffolgenden erfolglosen Kontaktierungsversuch, das Kundenguthaben in die Fonds abzuführen und für Sonderauslosungen zu verwenden. Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Auszahlung des Kundenguthabens erlischt in diesem Fall.

Jegliche Auszahlung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erfolgt mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 Euro.
2. Pro Spieldauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Für jeden Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Der maximale Spieleinsatz pro Monat beträgt grundsätzlich für alle vom Unternehmen im Internet unter www.westlotto.de angebotenen Lotterien insgesamt 1.000,00 Euro.
3. Spieldaufträge der Lotterie Eurojackpot nehmen an einer Ziehung bzw. an der angegebenen Laufzeit entsprechenden Anzahl aufeinanderfolgender Ziehungen teil, soweit die Daten im Unternehmen inhaltsgleich gespeichert sind und die Spielvoraussagen rechtzeitig an die Kontrollzentren zur Poolung übermittelt wurden. Die Spielteilnahme an den Zusatzlotterien erfolgt, soweit der Annahmeschluss für die jeweilige Ziehung (Mittwoch/Samstag) der gewählten Zusatzlotterie/n noch nicht erfolgt ist, an der nächsten Ziehung bzw. den nächsten beiden Ziehungen der Zusatzlotterie/n vor oder/und nach der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot. Für die zusätzliche Teilnahme an der Lotterie GlücksSpirale gelten die Internet-Teilnahmebedingungen der Lotterie GlücksSpirale.

4. Für jeden Spieldauftrag erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Die Bearbeitungsgebühr beträgt für Normal-Spielaufträge mit einer Laufzeit von einer Woche 0,50 Euro, bei einer Laufzeit von zwei und drei Wochen 0,75 Euro, bei einer Laufzeit von vier und fünf Wochen 1,00 Euro.

Für Systemspieldaufträge beträgt die Bearbeitungsgebühr mit einer Laufzeit von einer Woche 1,00 Euro, bei einer Laufzeit von zwei bis fünf Wochen 1,50 Euro.

5. Bei gleichzeitiger Teilnahme an der GlücksSpirale erhebt das Unternehmen für die Teilnahme an der Ziehung der GlücksSpirale einen zusätzlichen Spieleinsatz und eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr (siehe Internet-Teilnahmebedingungen GlücksSpirale).
5. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden vom elektronischen Kundenkonto einbehalten. Der Spielteilnehmer hat vor endgültiger Abgabe seiner verbindlichen Erklärung für eine entsprechende Deckung des elektronischen Kundenkontos zu sorgen.

§ 10 Annahmeschluss

1. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und wird ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt geben. Das Unternehmen kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Spielarten auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.
2. Das Unternehmen ist zur Annahme der Spieldaufträge nicht verpflichtet.

§ 11 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
2. In Verbindung damit erhält der Spielteilnehmer für jeden Spieldauftrag eine Spielbenachrichtigung per E-Mail. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdruckbare Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Spielbenachrichtigung enthält unter anderem als wesentliche Bestandteile

- die Geschäftsangaben des Unternehmens,
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer

und

- eine digitale Signatur, die dem Unternehmen die Überprüfung der Echtheit der

Quittungsdaten erlaubt.

3. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird außerdem von dem Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung dem Spielreport (Spielhistorie) auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande kommt oder ob die Daten neu eingegeben werden müssen.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Ziff. 3 annimmt.
2. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
3. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktips sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist und die Spielvoraussagen rechtzeitig und fehlerfrei an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt wurden

und

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

Bei der Spielteilnahme im Internet gilt die Spielteilnahme nebst Bearbeitungsgebühr als bezahlt, wenn

- sie auf einem Bankkonto des Unternehmens gutgeschrieben sind
- oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das / die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat,
- oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht

und

- die Zahlung dem Kundenkonto zugeordnet und der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr belastet wurden.

4. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

5. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung des rechtzeitigen Verschlusses gemäß dem Ziff. 3 zu jeder dieser Ziehungen erfüllt sein.
6. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird von dem Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.
7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
8. Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn
 - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen den Teilnahmeausschluss in § 5 verstoßen wurde

oder

 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht „vor“ Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen 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.
9. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
10. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Ziff. 9. - unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
12. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
13. Der Spielteilnehmer hat jederzeit die Möglichkeit, per E-Mail an den Kundenservice service@westlotto.de seine Geschäftsverbindung zum Unternehmen zu beenden. Das Kundenguthaben wird in diesem Fall auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erstattet. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich jederzeit selbst für einen begrenzten Zeitraum von der Spielteilnahme ausschließen lassen (Selbstsperre).

III. Haftungsbestimmungen

§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
2. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.
3. Ziff. 1. und 2. finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
4. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner 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).
5. Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
6. Die Haftungsbeschränkungen der Ziff. 1. bis 5. gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen 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.
7. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

8. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
9. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
10. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach diesem Absatz ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
11. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
12. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
13. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsabschluss entstanden ist.
14. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Einsatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, statt; bei jeder Ziehung
 - werden die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann,
 - werden die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann.Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager). Der Ziehungsleiter ist für den ordnungsgemäßen Ablauf der Ziehung verantwortlich und erteilt insbesondere die Freigabe für den Beginn der Ziehung. Der Ziehungsleiter und die Ziehungsaufsicht (Official Supervisor) stellen gemeinsam die gezogenen Gewinnzahlen fest. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.
2. Ort und Zeitpunkt der jeweiligen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
3. Die Gewinnzahlen des Eurojackpot werden in den WestLotto-Annahmestellen und/oder durch Presse, Rundfunk, Fernsehen, im Internet unter www.eurojackpot.de und www.westlotto.de und in der App von WestLotto bekannt gegeben.

§ 15 Auswertung

1. Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten, wenn diese rechtzeitig und fehlerfrei vor der Ziehung an die Kontrollzentren übermittelt wurden.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

§ 16 Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot:

in Gewinnklasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

in Gewinnklasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen „5 aus 50“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 11	die Spielteilnehmer, die 1 Gewinnzahl „5 aus 50“ und beide Gewinnzahlen „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.
in Gewinnklasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen „5 aus 50“ und eine Gewinnzahl „2 aus 10“ in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

§ 17 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Von der Gewinnausschüttung werden 12 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den folgenden Absätzen erläutert wird. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

Diese Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen wie folgt:

Gewinnklasse	Treffer	% der Gewinnausschüttung
1	5 + 2	36,00%
2	5 + 1	8,50%
3	5	3,00%
4	4 + 2	1,00%
5	4 + 1	0,90%
6	4	0,70%
7	3 + 2	0,60%
8	2 + 2	3,10%
9	3 + 1	3,00%
10	3	4,30%
11	1 + 2	7,80%
12	2 + 1	19,10%
Boosterfonds		12,00%
insgesamt		100%

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse	Gewinnwahrscheinlichkeit
1	1 : 95.344.200
2	1 : 5.959.013
3	1 : 3.405.150
4	1 : 423.752
5	1 : 26.485
6	1 : 15.134

7	1 : 9.631
8	1 : 672
9	1 : 602
10	1 : 344
11	1 : 128
12	1 : 42

2. Der Gewinn in einer Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
3. Die Gewinnausschüttung wird entsprechend dem festgelegten Prozentsatz auf die Gewinnklassen aufgeteilt.
4. 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.
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. Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
7. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächsten Ziehung zugeschlagen.

Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 90 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen. Die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 wird ebenfalls auf 90 Mio. Euro begrenzt. Wird diese Begrenzung auch in der Gewinnklasse 2 überschritten, werden die Überschüsse in der nächstniedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, ausgeschüttet.

8. In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den ermittelten Spieleinsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (siehe Ziff. 6) und die nicht abgeholten Einzelgewinne von 10 Mio. Euro oder mehr nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist für die Geltendmachung des Anspruchs auf Auszahlung des Gewinns.
9. 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. Euro 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. Euro der nächsten Ziehung zugeführt.

Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnausschüttung durch die Unternehmen (siehe Präambel) auf 10 Mio. Euro aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds solange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen (siehe Präambel) aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.

10. Sofern der Bestand des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. Euro übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Mio. Euro Betrages folgt, ausgeschüttet. Dieser übersteigende Betrag wird der Gewinnklasse 1 zugeführt.
11. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt wird die Gewinnausschüttung der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
12. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Beträgen aus dem Ausgleichsfonds).

V. Gewinnauszahlung

§ 18 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne der Gewinnklasse 1 und 2 werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 19 Gewinnbenachrichtigung

Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine E-Mail. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. Bei einem Gewinn von mehr als 5.000,00 Euro einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, wird der Gewinnbetrag automatisch nicht in der E-Mail-Benachrichtigung aufgeführt. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.

§ 20 Gewinnauszahlung

1. Auf einem Spielauftrag erzielte Gewinne, einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, werden bis zu einer Höhe von 10.000,00 Euro automatisch auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen. Auszahlungen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto erfolgen mit schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen.

2. Auf einem Spieldauftrag erzielte Gewinne, einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, von mehr als 10.000,00 Euro werden auf ein vom Spielteilnehmer angegebenes Bankkonto überwiesen. Handelt es sich um ein anderes als das hinterlegte und verifizierte Bankkonto, ist die Inhaberschaft durch den Spielteilnehmer mittels geeigneter Dokumente nachzuweisen. Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Spielteilnehmers zu prüfen, besteht nicht.

VI. Verjährung von Ansprüchen

§ 21 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

VIII. Schlussbestimmungen

§ 22 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

1. Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse oder der Mobil-Telefonnummer mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand können vom Spielteilnehmer seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv geändert werden.
Werden Passwort, E-Mail-Adresse, Straße, Hausnummer, PLZ oder Ort unter MEINE DATEN im Kundenkonto geändert, wird eine mTAN per SMS an die hinterlegte Mobilfunknummer gesendet. Die Änderung der Daten muss durch Eingabe der TAN authentifiziert werden.
2. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen 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.

§ 23 Datenschutz

1. Das Unternehmen speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer im Rahmen der Registrierung angegebenen personenbezogenen Daten sowie die Daten über die Spielteilnahme unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen zur Durchführung des Spielvertrages. Auf Grundlage des Datenschutzrechtes werden diese Daten zudem zu Werbezwecken verarbeitet und genutzt, um das Spiel-Angebot besser auf die Interessen und Bedürfnisse der Spielteilnehmer zuschneiden zu können. Der Spielteilnehmer kann der Verwendung der Daten für diese Zwecke jederzeit durch eine formlose Mitteilung, z. B. per E-Mail an datenschutz@westlotto.de oder per Brief an Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG, Weseler Straße 108-112, 48151 Münster, Stichwort „Datenschutz“ widersprechen. Eine Weitergabe von Daten an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist, insbesondere eine Weitergabe der Daten an Dritte zum Zweck der Werbung und Marktforschung erfolgt nicht.

2. Der Spielteilnehmer kann die ihn betreffenden personenbezogenen Daten jederzeit abrufen, insbesondere Einblick in sein Online-Kundenkonto nehmen.
3. Das Unternehmen trifft entsprechende technische Vorkehrungen, um im Rahmen der zumutbaren technischen Möglichkeiten, Zugriffsmöglichkeiten unberechtigter Dritter auf die Daten des Spielteilnehmers zu verhindern. Insbesondere erfolgt die Kommunikation zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen im Rahmen der Anmeldung und bei Nutzung des elektronischen Kundenkontos über verschlüsselte Verbindungen.

§ 24 Online-Streitbeilegung

Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 der Verordnung über Online-Streitbeilegung in Verbraucherangelegenheiten (ODR-VO), §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) zur Verfügung, welche Sie unter dem folgenden Link erreichen können:
<http://ec.europa.eu/consumers/odr>

Für Streitbelegungen nach dem VSBG ist die Allgemeine Schlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e.V., Straßburger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein, www.verbraucher-schlichter.de zuständig.

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG nimmt derzeit nicht am Streitbeilegungsverfahren teil.

§ 25 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

Das Anmeldepasswort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Dies gilt auch für den Freischaltcode vom Online ID-Check sowie die mTAN. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch in regelmäßigen Abständen Gebrauch machen.

VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

§ 26 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

Ein Spielteilnehmer kann am Eurojackpot teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler. Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post

an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts - durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler. Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittlers benannten Treuhänders an diesen erstattet. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

IX. Inkrafttreten

§ 27 Inkrafttreten

Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten ab dem 19. November 2017.