Internet-Teilnahmebedingungen plus5 10/2026

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 dem Glücksspiel verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Zusatzlotterie plus5 mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen 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.

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

(1) Die LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf der Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Erlaubnis die Zusatzlotterie plus5.

(2) Vertriebsgebiet des Unternehmens ist das Land Schleswig-Holstein.

(3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale) und hat für die Spielteilnahme mittels Internet eine entsprechende virtuelle Internet-Annahmestelle eingerichtet.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der Zusatzlotterie plus5 sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

(2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebots als verbindlich an.

(3) Die Teilnahmebedingungen und die eventuell ergänzenden Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Downloads abgerufen werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

(4) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen zu den Teilnahmebedingungen, gehen diese Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Zusatzlotterie plus5

(1) Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.

(2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(3) Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).

(4) Die Teilnahme an der Tages-Ziehung von plus5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO nach § 3 Abs. 5.

(5) An der Ziehung von plus5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.

(6) In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tages-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(7) Gegenstand (Spielformel) von plus5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.

§ 4 Spielgeheimnis

(1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.

(2) Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Allgemeines

(1) Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an der Zusatzlotterie plus5 teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II und Abschnitt VI zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung

(1) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben.

(2) Die Spielteilnahme

- Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig; der Aus-schluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals des Unternehmens ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,

- ist wegen der Teilnahme 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 das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
- 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 Glücksspielstaatsvertrag 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.

(3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren. Die Richtigkeit der bei der Registrierung erhobenen personenbezogenen Daten hat der Spielteilnehmer regelmäßig zu bestätigen.

(4) Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend

- durch den vom Unternehmen eingerichteten „SCHUFA-IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder
- durch die Nutzung eines der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH und/oder
- durch ein vom Unternehmen zur Verfügung gestelltes POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG.

(5) Die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, erfolgt durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem europäischen für den Bankenbereich vorgeschriebenen VoP-Verfahren (Verification of Payee). Hierfür überweist das Unternehmen dem Spielteilnehmer auf die von ihm angegebene Bankverbindung € 0,01. Die Bank bestätigt im Rahmen des VoP-Verfahrens, ob der Name des Spielteilnehmers identisch mit dem Namen des zu der angegebenen Bankverbindung gehörenden Kontoinhabers ist. Der Spielteilnehmer muss nach Eingang der 1-Cent-Überweisung den im Überweisungstext enthaltenen Freischaltcode auf der Website des Unternehmens in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Überprüfung der Bankverbindung abgeschlossen.

(6) Sofern die vom Unternehmen gewählten Verfahren zur Überprüfung der Personen- und Bankdaten im Rahmen der Registrierung keine Bestätigung ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.

(7) Die Prüfung zum Ausschluss gesperrter Spieler erfolgt unmittelbar vor jeder Spielteilnahme mittels Abgleichs der personenbezogenen Daten gegen die gesetzlich vorgeschriebene zentrale Sperrdatei.

(8) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.

(9) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben dienen der Authentifizierung und dem Schutz des Spielkontos. Der Spielteilnehmer hat sich mit diesen Daten vor einer Spielteilnahme in seinem Spielkonto anzumelden. Alternativ besteht für den Spielteilnehmer bei der Registrierung und beim Einloggen in sein Spielkonto auch die Möglichkeit, den vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Social-Login von Google zu nutzen. Hierbei werden personenbezogene Daten wie Vorname, Nachname und E-Mail-Adresse von Google an das Unternehmen übermittelt. Die Nutzung des Social-Logins ist freiwillig und kann jederzeit abgebrochen werden. Für den Authentifizierungsprozess gelten die Nutzungsbedingungen und Datenschutzbestimmungen von Google.

(10) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID. Pro Spielteilnehmer ist jeweils nur ein Spielkonto zulässig.

(11) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5 genannten Verfahren.

(12) Vor Abschluss der vollständigen Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten ist dem Spielteilnehmer die Teilnahme am sogenannten „Spontanspiel“ möglich, sofern die angegebenen Daten zur Person des Spielteilnehmers mittels

- des „SCHUFA-IdentitätsChecks Premium“,
- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH oder
- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG

(§ 6 Abs. 4) bereits bestätigt werden konnten.

(13) Im Rahmen des Spontanspiels kann der Spielteilnehmer über sein Spielkonto für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung bis zu einem Einzahlungslimit von € 100,- an den Ziehungen teilnehmen. Gewinnauszahlungen an den Spielteilnehmer sind erst nach erfolgreich abgeschlossener Überprüfung der personenbezogenen Daten (§ 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5) möglich. Der Spielteilnehmer wird hierauf bei der Registrierung hingewiesen und bestätigt die Kenntnisnahme dieses Hinweises. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt bleibt davon unberührt.

Schließt der Spielteilnehmer die vollständige Registrierung (Verifizierung der personenbezogenen Daten) nicht innerhalb der 72 Stunden ab, wird das Spielkonto mit Ablauf der 72 Stunden für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung der Verfahren zur Verifizierung der personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

(14) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

(15) Das Spielkonto darf ein Guthaben von € 2.500,- nicht überschreiten. Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers, mit denen die Grenze von € 2.500,- überschritten wird, werden nicht angenommen. Ebenso werden Gewinne, mit denen der maximale Guthabenbetrag auf dem Spielkonto überschritten wird, nicht dem Spielkonto gutgeschrieben, sondern mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung überwiesen (§ 14 Abs. 3).

(16) Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung ist auf Anforderung des Spielteilnehmers möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden.

(17) Das Spielkonto weist ein monatliches Einzahlungslimit von € 1.000,- auf. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

(18) Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit (über die Einstellungsmöglichkeiten auf seinem Spielkonto), sich tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist der Spielteilnehmer von der weiteren Spielteilnahme ausgeschlossen (§ 6 Abs. 2). Der Spielteilnehmer kann die von ihm gewählten Limits jederzeit neu festlegen. Dabei werden Verringerungen von Limits durch den Spielteilnehmer vom System sofort berücksichtigt, während Erhöhungen von Limits durch den Spielteilnehmer erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam werden.

(19) Ändert der Spielteilnehmer seine Bankverbindungsdaten, erfolgt die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer neu hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem VoP-Verfahren (§ 6 Abs. 5). Die Nutzung der neuen Bankverbindung für Ein- oder

Auszahlungen auf bzw. vom Spielkonto sind erst nach erfolgreicher Überprüfung und Bestätigung der neuen Bankverbindungsdaten möglich.

(20) Das Unternehmen behält sich das Recht vor, das Spielkonto zu schließen, wenn der Spielteilnehmer sich seit mehr als 36 Monaten nicht in sein Spielkonto eingeloggt und/oder keinen Spielauftrag abgegeben hat. Der Spielteilnehmer erhält mindestens vier Wochen vor der Schließung seines Spielkontos einen entsprechenden Hinweis an die auf seinem Spielkonto zuletzt hinterlegte E-Mail-Adresse und erhält die Möglichkeit durch eine Anmeldung auf seinem Spielkonto die Schließung zu verhindern. Eventuell auf dem Spielkonto noch vorhandenes Guthaben überweist das Unternehmen im Fall der Schließung des Spielkontos dem Spielteilnehmer auf seine auf dem Spielkonto zuletzt hinterlegte Bankverbindung.

§ 7 Teilnahme/Angaben des Spielteilnehmers

(1) Bei jeder Spielteilnahme an plus5 vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.

(2) Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebots sind die Voraussagen und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an weiteren Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.

(3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (Quicktipp/Zufallstipp).

(4) Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt 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 dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen überlässt.

(6) 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 vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

(7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(8) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g) Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsentgelt

(1) Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung € 0,75.

(2) Ein gesondertes Bearbeitungsentgelt wird nicht erhoben.

(3) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

(4) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

(5) Das Unternehmen ist nach § 387 BGB berechtigt, gegenüber dem Spielteilnehmer bestehende offene Forderungen

- mit dessen Gewinnauszahlungsanspruch,
- mit dessen bereits auf seinem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinnen sowie
- mit seinem auf das Spielkonto eingezahlten Guthaben

aufzurechnen, soweit die Forderung aus einer Rücklastschrift bereits eingezogener Spieleinsätze nebst etwaigen Bearbeitungsentgelten für Spielteilnahmen resultiert. Der Spielteilnehmer kann gegen Forderungen des Unternehmens nur mit solchen Forderungen aufrechnen, die unbestritten oder rechtskräftig festgestellt sind.

§ 9 Annahme und Annahmeschluss

(1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

(2) Der Annahmeschluss für die Spielteilnahme wird im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens bekannt gegeben.

III. GEWINNERMITTLUNG

§ 10 Ziehung der Gewinnzahlen

(1) Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt, bei der Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00000 bis 99999 verwendet.

(2) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

(3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

(4) 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 § 11 Abs. 2.

(5) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

(6) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

(7) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

(8) Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 11 Auswertung

(1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

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

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

(2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

(3) Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

a) **Gewinnklasse 1**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5.000,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

b) **Gewinnklasse 2**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 500,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

c) **Gewinnklasse 3**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 50,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

d) **Gewinnklasse 4**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 5,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

e) **Gewinnklasse 5**

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,-

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

(5) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verjährten Gewinnen gemäß § 18).

IV. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 13 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

(1) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.

(2) Der Spielteilnehmer erhält - sofern er dies wünscht - über jeden Gewinn eine Benachrichtigung per E-Mail an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 14 Gewinnauszahlung

(1) Gewinne werden grundsätzlich dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben.

(2) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit einen Betrag festzulegen, ab dem Gewinne mit befreiender Wirkung automatisch auf die von ihm angegebene Bankverbindung überwiesen werden sollen. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich seine auf dem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinne auch jederzeit über eine im Spielkonto bereitgestellte Funktion auf seine hinterlegte Bankverbindung mit befreiender Wirkung überweisen lassen.

(3) Wird mit einem Gewinn der maximale Guthabenbetrag nach § 6 Abs. 15 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

§ 15 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne werden nach der Gewinnfeststellung ohne schuldhaftes Zögern gutgeschrieben/ausgezahlt (§ 14).

V. WEITERE INFORMATIONSPFLICHTEN

§ 16 Allgemeine Informationspflicht nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 17 Ergänzende Bestimmungen

(1) Im Übrigen gelten die Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens für die gewählte Spielart (zzt. die Teilnahmebedingungen für KENO).

(2) Dies gilt unter anderem für

a) die Spielbenachrichtigung:

Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).

Die Spielbenachrichtigung umfasst

- Informationen zu den Geschäftsangaben des Unternehmens,
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterie,
- den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt sowie den sich daraus ergebenden Gesamtbetrag und
- die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Quittungsnummer.

b) den Abschluss des Spielvertrags:

Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps/Zufallstipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrags vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrags maßgebend.

c) den Rücktritt vom Spielvertrag:

Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der nachfolgend genannten Gründe abzulehnen. Darüber hinaus kann aus einem der nachfolgend genannten Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots oder zum Rücktritt vom Spielvertrag berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
- gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen würde bzw. wurde.

d) die Haftungsbestimmungen:

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.

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die abstrakte Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

§ 17 Abs. 2 d) Satz 1 und Satz 2 finden 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 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 Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

Die Haftungsbeschränkungen des § 17 Abs. 2 d) Satz 1 bis Satz 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.

In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.

Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

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.

In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 17 Abs. 2 d) Satz 7 bis Satz 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

e) Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler:

Ein Spielteilnehmer kann an der Zusatzlotterie plus5 teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags Empfangsvertreter des Spielteilnehmers. Die Zahlung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts 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 Spielvertrags bzw. Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts (siehe Teilnahmebedingungen der entsprechenden Hauptlotterie) – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

Ist kein Spielvertrag zustande 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 das Bearbeitungsentgelt auf Antrag des vom Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf die zuletzt mitgeteilte Bankverbindung des Treuhänders überwiesen.

f) sowie für

- Änderung von Kundendaten,
- Datenschutz,
- Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers.

§ 18 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 19 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Donnerstag, dem 29. Oktober 2026.

LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG • Handelsregister: Kiel HRA 4481 • 24103 Kiel • Fleethörn 35 • Tel.: 0431/9805-0 • E-Mail: info@lotto-sh.de

Erlaubnis des Ministeriums für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein – IV 36 – vom 22.09.2026