

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „KENO“

Januar 2008

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind: 3.3

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen, 3.4
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern, 3.5
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten, 4.
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden. 4.1, 4.2

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie Keno zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

I. Allgemeines

1. Organisation

- 1.1 Die Lotterie Keno (im Folgenden Keno genannt) wird von der LOTTO Hamburg GmbH (im Folgenden als „Unternehmen“ bezeichnet), für die Freie und Hansestadt Hamburg als Staatslotterie veranstaltet, um für das natürliche Spielbedürfnis unter der Maßgabe der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes ein geordnetes, sicheres und kontrolliertes Glücksspiel anzubieten.
- 1.2 Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.
- 1.3 Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.
- 1.4 Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen sind allein die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich Sonderbedingungen maßgebend.
- 2.2 Der Spielteilnehmer erkennt sie mit Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen.
- 2.3 Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
- 2.4 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.
- 2.5 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen.
- 2.6 Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
- 2.7 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie Keno

- 3.1 Im Rahmen der Lotterie Keno wird täglich, außer sonntags, eine Ziehung durchgeführt.
- 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur

Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen.

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

Gegenstand der Lotterie Keno ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der Kenotyp ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (Kenotyp 2 bis 10). Gezogen werden 20 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 70 (Gewinnzahlen).

4. Spielgeheimnis

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.

II. Spielvertrag

5. Spielteilnahme

- 5.1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen (auch in Barcode-Form), mittels Quick-Tipp und mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen gespeicherten Voraussagen möglich.
- 5.2 Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.
- 5.3 Die Teilnahme an der Ziehung wird von den zugelassenen Annahmestellen vermittelt.
- 5.4 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich verboten.
- 5.5 Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich verboten. Die Spielteilnahme von nach Tz 20.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.
- 5.6 Die Lotterie Keno richtet sich ausschließlich an volljährige und nicht gesperrte Personen, d. h. Angebote von minderjährigen und gesperrten Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden vom Unternehmen nicht angenommen.
- 5.7 Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen.
- 5.8 Die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler ist ausgeschlossen, wenn dieser 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 weiterleitet 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 offen gelegt 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.
- 5.9 Das Unternehmen ist nicht verpflichtet, die Zulässigkeit der gewerblichen Spielvermittlung zu prüfen.
- 5.10 Gewerbliche Spielvermittlung betreibt, wer, ohne Annahmestelle im Sinne von Tz 5.3 zu sein,
 - einzelne Spielverträge an einen Veranstalter

	vermittelt oder	8.2	Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
	- Spielinteressenten zu Spiel-gemeinschaften zusammenführt und deren Spielbeteiligung dem Veranstalter – selbst oder über Dritte – vermittelt, sofern dies jeweils in der Absicht geschieht, durch diese Tätigkeit nachhaltig Gewinn zu erzielen.		- jeden eingelesebenen Spielschein (auch in Barcode-Form);
6.	Quick-Tipp		- jeden ohne Spielschein abgegebenen Quick-Tipp;
6.1	Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.	8.3	- jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussage.
6.2	Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.	8.4	Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
6.3	Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird eine Losnummer durch das Unternehmen vergeben.		Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Erhalt der Quittung zu zahlen.
7.	Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte	9.	Eintragungen auf dem Spielschein
7.1	Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.	9.1	Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp und dessen Inhalt oder zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
	Die Voraussagen können entweder als	9.2	Die Annahmestelle ist nicht verpflichtet, die Richtigkeit des Spielscheines sowie die Ordnungsmäßigkeit der Eintragungen zu prüfen.
	- vollständige eigene Voraussagen oder	9.3	Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und der Annahmestelle bzw. dem Unternehmen hinsichtlich des Ausfüllens eines Spielscheines sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer der Annahmestelle das Ausfüllen des Spielscheines überlässt.
	- Quick-Tipps (einmalig)	9.4	Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze (X) in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Laufzeit, zur Wahl des Spieleinsatzes sowie zur Wahl hinsichtlich der Teilnahme an Zusatzlotterien.
7.2	hinterlegt werden.	9.5	Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
7.3	Mit den in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.	9.6	Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
7.4	Bei Spielteilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.	10.	Annahme und Annahmeschluss
7.5	Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussagen wird eine Zuordnung der beim Unternehmen gespeicherten Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.	10.1	Das Unternehmen und die Annahmestellen sind zur Entgegennahme der Spielscheine; von Quick-Tipps und Voraussagen, die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeichert sind, nicht verpflichtet.
7.6	Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.	10.2	Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.
7.7	Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.		Das Unternehmen behält sich vor, den Annahmeschluss (auch kurzfristig) vorzuverlegen.
7.8	Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:	11.	Quittung
	- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;	11.1	Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quick-Tipps bzw. Einlesen der in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussage und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
	- verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;	11.2	In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Quittung in der Annahmestelle.
	- Spielernamen;	11.3	Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
	- Geburtsdatum;		- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps sowie die Losnummer,
	- Geburtsort;		- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie (Plus 5),
	- Anschrift;		- den Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr und
	- Anrede;		- die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und
	- Passwort;		- die Kartenummer.
	- Antwort auf Sicherheitsfrage.	11.4	Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.
	Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.	11.5	Bei einer Quittung, die keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer enthält, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
7.9	Die Kundenkarte Typ 1 kann für einen Zeitraum von 4 Wochen nach Erhalt für die Spielteilnahme verwendet werden. Nach Ablauf dieser Zeit ist die Spielteilnahme nur noch mit der Kundenkarte Typ 2 möglich.		
7.10	Bei der Spielteilnahme wird eine Zuordnung der Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.		
8.	Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr		
8.1	Das Unternehmen darf diese Daten im Rahmen der Maßnahmen zur Spielsuchtprävention verarbeiten, insbesondere speichern, auswerten und abgleichen.		
	Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,- € , 2,- € , 5,- € oder 10,- €.		
	Das Unternehmen kann für einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.		
	Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchstspieleinsatz festgelegt werden.		

11.6	Ist die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar, so erhält er gegen Rückgabe der Quittung auf Antrag den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr zurück.	13.6	Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (s. Tz 13.4).
11.7	Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.	13.7	Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
11.8	Bei der Spielteilnahme erfolgt automatisch der Aufdruck der Kundenkartennummer.	13.8	Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung auf Antrag erstattet.
11.9	Der Spielteilnehmer kann auf der Quittung seinen Namen und seine Anschrift eintragen.	13.9	Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
11.10	Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob <ul style="list-style-type: none"> - die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (s. Tz 9.7) und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen, - die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen einschließlich Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind, - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie vollständig und richtig wiedergegeben sind, - der Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist, - die Quittung eine lesbare Quittungsnummer aufweist und die Quittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist und - die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist. 	13.10	Die Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
11.11	Ist die Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der Quittung zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten, spätestens jedoch <ul style="list-style-type: none"> - bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder - bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. Weitere Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.	13.11	Das Recht des Unternehmens nach Tz 19.2 bis Tz 19.4, Tz 19.8 und Tz 19.11 zu verfahren, bleibt unberührt.
11.12	Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vergl. Tz 13.7).	13.12	Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
12.	Spielgemeinschaften	13.13	Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
12.1	Die Bildung von Spielgemeinschaften durch den Leiter der Annahmestelle oder seiner Gehilfen ist verboten.	13.14	Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn <ul style="list-style-type: none"> - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, - die Sicherheit des Spielgeschäfts nicht gewährleistet ist, - die ordnungsgemäße Abwicklung nicht möglich ist oder - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.7) verstoßen wurde, insbesondere die Teilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler nicht den gesetzlichen Anforderungen entspricht (Tz 5.8).
12.2	Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.	13.15	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.
13.	Abschluss und Inhalt des Spielvertrages	13.16	Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Tz 13.15 – in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
13.1	Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen.	13.17	Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden gegen Rückgabe der Quittung auf Antrag erstattet.
13.2	Die Teilnahme ist nur unter Verwendung (Einlesen) der vom Unternehmen herausgegebenen Kundenkarte zulässig.	13.18	Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
13.3	Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.	III. Haftungsbestimmungen	
13.4	Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn <ul style="list-style-type: none"> - die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle 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 erstellte Quittung die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten Speichermedium abgespeicherten Daten aufweist. 	14.	Umfang und Ausschluss der Haftung
13.5	Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.	14.1	Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und digitalem oder physischem Verschluss des sicheren Speichermediums verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB ausgeschlossen.
		14.2	Nach Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und dem digitalen oder physischen Verschluss des sicheren Speichermediums in der Geschäftsstelle haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer nur für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern oder Erfüllungsgehilfen grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht werden.
		14.3	Die Haftungsregelungen der Tz 14.1 und Tz 14.2 gelten nicht in Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder in Fällen einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.
		14.4	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.
		14.5	Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
		14.6	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.

- 14.7 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach den Tz 14.4 bis Tz 14.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Quittung erstattet.
- 14.8 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
- 14.9 Ein Vertragsverhältnis zwischen Spielteilnehmer und Annahmestelle kommt nicht zustande.
- 14.10 Die Annahmestelle haftet nur für Vorsatz.
- 14.11 Tz 14.10 gilt nicht in den Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder in Fällen einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

IV. Gewinnermittlung

15. Ziehung der Kenogewinnzahlen

- 15.1 Für die Lotterie Keno findet täglich, außer sonntags, eine Ziehung statt.
- 15.2 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- 15.3 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

16. Auswertung

- 16.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (s. Tz 13.4) abgespeicherten Daten.
- 16.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.
- 16.3 Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

17. Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnwahrscheinlichkeit

- 17.1 Die theoretische planmäßige Gewinnausschüttung beträgt 49,44 % der Spieleinsätze.
- 17.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.
- 17.3 Der Kenotyp ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (Kenotyp 2 bis 10).

Für jeden Kenotyp gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.

Dabei ist nicht bei jedem Kenotyp jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.

Bei den Kenotypen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen. Die nachfolgende Tabelle legt die Gewinnklassen für jeden Kenotyp unterschiedlich fest. Jeder Gewinnklasse ist für den jeweiligen Kenotyp eine feste Quote zugeordnet. Der Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

- 17.4 Die Gewinne bei 1,- € Spieleinsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

Kenotyp	Gewinnklasse	Feste Quote
10	10	100.000,- €
	9	1.000,- €
	8	100,- €
	7	15,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
9	9	50.000,- €
	8	1.000,- €
	7	20,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
8	8	10.000,- €
	7	100,- €
	6	15,- €
	5	2,- €
	4	1,- €
7	7	1.000,- €
	6	100,- €
	5	12,- €
	4	1,- €
6	6	500,- €
	5	15,- €
	4	2,- €
5	5	100,- €
	4	7,- €
	3	2,- €
4	4	22,- €
	3	2,- €
	2	1,- €
3	3	16,- €
	2	1,- €
2	2	6,- €

- 17.5 Die Gewinne bei 2- € Spieleinsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

Kenotyp	Gewinnklasse	Feste Quote
10	10	200.000,- €
	9	2.000,- €
	8	200,- €
	7	30,- €
	6	10,- €
	5	4,- €
	0	4,- €
9	9	100.000,- €
	8	2.000,- €
	7	40,- €
	6	10,- €
	5	4,- €
	0	4,- €
8	8	20.000,- €
	7	200,- €
	6	30,- €
	5	4,- €
	0	2,- €
7	7	2.000,- €
	6	200,- €
	5	24,- €
	4	2,- €
6	6	1.000,- €
	5	30,- €
	4	4,- €
	3	2,- €
5	5	200,- €
	4	14,- €
	3	4,- €
4	4	44,- €
	3	4,- €
	2	2,- €
3	3	32,- €
	2	2,- €
2	2	12,- €

17.6

Die Gewinne bei 5 € Spieleinsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

Kenotyp	Gewinnklasse	Feste Quote
10	10	500.000,- €
	9	5.000,- €
	8	500,- €
	7	75,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
9	9	250.000,- €
	8	5.000,- €
	7	100,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
8	8	50.000,- €
	7	500,- €
	6	75,- €
	5	10,- €
	4	5,- €
7	7	5.000,- €
	6	500,- €
	5	60,- €
	4	5,- €
6	6	2.500,- €
	5	75,- €
	4	10,- €
	3	5,- €
5	5	500,- €
	4	35,- €
	3	10,- €
4	4	110,- €
	3	10,- €
	2	5,- €
3	3	80,- €
	2	5,- €
2	2	30,- €

17.7

Die Gewinne bei 10- € Spieleinsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

Kenotyp	Gewinnklasse	Feste Quote
10	10	1.000.000,- €
	9	10.000,- €
	8	1.000,- €
	7	150,- €
	6	50,- €
	5	20,- €
	0	20,- €
9	9	500.000,- €
	8	10.000,- €
	7	200,- €
	6	50,- €
	5	20,- €
	0	20,- €
8	8	100.000,- €
	7	1.000,- €
	6	150,- €
	5	20,- €
	4	10,- €
7	7	10.000,- €
	6	1.000,- €
	5	120,- €
	4	10,- €
6	6	5.000,- €
	5	150,- €
	4	20,- €
	3	10,- €
5	5	1.000,- €
	4	70,- €
	3	20,- €
4	4	220,- €
	3	20,- €
	2	10,- €
3	3	160,- €
	2	10,- €
2	2	60,- €

17.8

Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

17.9

Gewinne der Kenotypen 10 Gewinnklasse 10 und 9 Gewinnklasse 9 können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden. Es werden unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes sämtliche Gewinne der Kenotypen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der Kenotypen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

17.10

Werden in der Gewinnklasse 10 des Kenotyps 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduziert sich die im Gewinnplan aufgeführte Quote nach folgender Formel: Reduzierte Quote = 100.000, dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5.

Der Gewinnbetrag errechnet sich durch Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit der reduzierten Quote.

17.11

Werden in der Gewinnklasse 9 des Kenotyps 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduziert sich die im Gewinnplan aufgeführte Quote nach folgender Formel: Reduzierte Quote = 50.000, dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10. Der Gewinnbetrag errechnet sich durch Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit der reduzierten Quote.

17.12

Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Tz 17.10 und Tz 17.11 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt. Für jeden Kenotyp gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt ein derartiger Fall ein, so wird die Quote der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert. Die Summe wird durch 2 dividiert. Das Ergebnis ist der Quotient. Der Gewinnbetrag errechnet sich durch Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit dem Quotienten. Sollte die nach Tz 17.10 und/oder Tz 17.11 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.

17.13

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle 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

17.14

Das Unternehmen ist berechtigt, den Gewinnplan für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 17.12 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 23.1 nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis zu erweitern.

V. Gewinnauszahlung

18.

Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und unverzüglich ausgezahlt.

19.

Gewinnauszahlung

19.1

Der Spielteilnehmer kann mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 19.4 ff.) zu werden, automatisch auf seine angegebene inländische Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 19.3) werden sollen.

19.2

Die Auszahlung auf die vom Spielteilnehmer gemäß Tz 19.3 oder Tz 19.4 angegebene Bankverbindung erfolgt mit befreiender Wirkung.

19.3

Hat sich der Spielteilnehmer für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so wird der Gewinn

- nach Tz 19.5 ff. behandelt oder
- 28 Tage nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spielauftrags, in dem er angefallen ist, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er den Gewinn nicht nach Maßgabe der Tz 19.5 ff. bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde.

19.4

Hat sich der Spielteilnehmer nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne

- unter € 10.000,- gemäß der Tz 19.5 ff. behandelt;

<ul style="list-style-type: none"> - ab € 10.000,-- - nach Tz 19.5 ff. behandelt oder - falls der Spielteilnehmer sie nicht binnen 28 Tagen nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spieldauftrags, in dem sie angefallen sind, nach Tz 19.5 ff. geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, unverzüglich auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Spielteilnehmer neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder - falls der Spielteilnehmer nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach dem jeweils letzten Wettereignis des Spieldauftrags, in dem sie angefallen sind, falls der Spielteilnehmer eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen. <p>Ansonsten verfällt der Gewinn.</p>	<p>20.5</p> <p>20.6</p>	<p>Die Spielersperre bzw. der Spieldausschluss gilt nur für die personalisierte Spieldteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spield- und Wettarten.</p> <p>Die Spielersperre bzw. der Spieldausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich zu beantragen; der Spieldausschluss kann zusätzlich im Internet oder über den JackPoint beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
<p>19.5 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss (Tz 11.1 ff.), in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.</p>	<p>20.7</p>	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spieldausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielersperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.</p>
<p>19.6 Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht mehr vollständig lesbar, entfällt der Anspruch auf Gewinnauszahlung.</p>	<p>20.8</p>	<p>Die Spielersperre bzw. der Spieldausschluss tritt in Kraft, sobald alle erforderlichen Daten an die Geschäftsstelle übermittelt und gespeichert sind, in der Regel am ersten Werktag nach dem Eintreffen der vollständigen Spielersperren- bzw. Spieldausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.</p>
<p>19.7 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt, überwiesen oder zugestellt. Ist der Gewinn auf einer Quittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit die Quittung zurück. Das gleiche gilt, falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können.</p>	<p>20.9</p>	<p>Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spieldausschlusses ist unbegrenzt.</p>
<p>19.8 Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Inhabers der Quittung zu prüfen, besteht nicht.</p>	<p>20.10</p>	<p>Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre 12 Monate und für den Spieldausschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Spielersperre bzw. des Spieldausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen.</p>
<p>19.9 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,-- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer Bankverbindung unverzüglich bzw. nach Freigabe der Quoten (s. Tz 17.) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.</p>	<p>20.11</p>	<p>Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Spielersperre bzw. eines Spieldausschlusses unverzüglich schriftlich, sofern der Antrag schriftlich erfolgte.</p>
<p>19.10 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne unter € 1.000,-- werden durch jede Annahmestelle oder durch die Geschäftsstelle gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt; sie werden dort bis 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) zur Abholung bereitgehalten, und zwar nach der jeweiligen Ziehung Montag bis Donnerstag in der Regel ab 11:00 Uhr des Folgetags, und nach der jeweiligen Freitags- und Sonnabend-Ziehung in der Regel ab Montag, 11:00 Uhr.</p>	<p>21.</p>	<p>Spieleinsatzlimit</p>
<p>19.11 Das Unternehmen und die Annahmestellen dürfen mit befreiender Wirkung den Gewinn an den Inhaber der Quittung auszahlen, überweisen oder zustellen.</p>	<p>21.1</p>	<p>Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.</p>
<p>19.12 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,-- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.</p>	<p>21.2</p>	<p>Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.</p>
<p>VI. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz</p>	<p>21.3</p>	<p>Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 21.1 bestimmte Spieleinsatzlimit.</p>
<p>20. Spielersperre/Spieldausschluss</p>	<p>21.4</p>	<p>Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spieldteilnahme.</p>
<p>20.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.</p>	<p>21.5</p>	<p>Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spield- und Wettarten und für alle Vertriebswege.</p>
<p>20.2 Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.</p>	<p>21.6</p>	<p>Das Spieleinsatzlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender Abbonementspielverträge.</p>
<p>20.3 Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, 	<p>21.7</p>	<p>Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.</p>
<p>dass die betreffende Person</p>	<p>21.8</p>	<p>Wird mit einem Spieldauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spieldauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen. 	<p>22.</p>	<p>Datenschutz</p>
<p>20.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am Keno ausschließen lassen.</p>	<p>22.1</p>	<p>Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Ebenso werden die Spieldauftragsdaten und die sonst nach diesen Teilnahmebedingungen anzugebenden Daten verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.</p>

- 22.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Spilersperre zu gewährleisten. Zu diesem Zweck dürfen die Daten auch ausgewertet und abgeglichen werden.
- 22.3 Soweit erforderlich erklärt der Spielteilnehmer sein Einverständnis zu den in Tz 22.1 und Tz 22.2 genannten Maßnahmen durch die Spielteilnahme.
- 22.4 Der Spielteilnehmer kann sein Einverständnis zu den Maßnahmen nach Tz 22.2 jederzeit widerrufen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme gesperrt, soweit hierfür eine Identifizierung des Spielteilnehmers erforderlich ist.

VII. Erlöschen von Ansprüchen

- 23.1 Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) gerichtlich geltend gemacht werden.

- 23.2 Ebenfalls erlöschen alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können sowie alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Annahmestellen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) gerichtlich geltend gemacht werden.
- 23.3 Tz 23.2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

VIII. Inkrafttreten

24. Diese Teilnahmebedingungen treten zum 1. Januar 2008 in Kraft.

LOTTO Hamburg GmbH



Spielen kann süchtig machen. Lassen Sie es nicht dazu kommen.
Helpline Glücksspielsucht: 0800-1372700 · www.spielen-ohne-sucht.de
Spielteilnahme erst ab 18 Jahren.