

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „KENO“

Juni 2010

<p>Präambel</p> <p>P1</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>P2</p> <p>P3</p> <p>P4</p> <p>I. Allgemeines</p> <p>1.</p> <p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.3</p> <p>1.4</p> <p>2</p> <p>2.1</p> <p>2.2</p> <p>2.3</p> <p>2.4</p> <p>2.5</p>	<p>2.6</p> <p>3.</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p> <p>3.4</p> <p>3.5</p> <p>3.6</p> <p>4.</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>E1</p> <p>E2</p> <p>E3</p> <p>5.</p> <p>5.1</p> <p>5.2</p> <p>5.3</p> <p>5.4</p> <p>5.5</p> <p>6.</p> <p>6.1</p> <p>6.2</p>	<p>Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.</p> <p>Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO</p> <p>Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.</p> <p>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.</p> <p>Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).</p> <p>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.</p> <p>Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70 (Gewinnzahlen).</p> <p>Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.</p> <p>Spielgeheimnis</p> <p>Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.</p> <p>Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.</p> <p>II. Spielvertrag</p> <p>Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann am KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.</p> <p>Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.</p> <p>Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.</p> <p>Voraussetzungen für die Spielteilnahme</p> <p>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 sowie mittels Quittung (siehe Tz 8.) möglich.</p> <p>Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.</p> <p>Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.</p> <p>Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. Die Spielteilnahme von nach Tz 20.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.</p> <p>Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.</p> <p>Teilnahme mittels Spielschein</p> <p>Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen. Bei Verwendung eines Spielscheines in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle Ziffern der Losnummer verändern.</p> <p>Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.</p>
---	---	--

- 6.3 Die Beteiligung mit einem Spielschein ist wahlweise mit 1 bis 5 Spielen möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderspielscheine mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.
- 6.4 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.
- 6.5 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.
- 6.6 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 7. Teilnahme mittels Quick-Tipp**
- 7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 7.2 Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein möglich sind.
- 7.4 Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 vergeben.
- Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Spielscheines in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle fünf Ziffern verändern.
- 8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.
- Die Voraussagen können entweder als
- vollständige eigene Voraussagen oder
 - Quick-Tipps (einmalig)
- hinterlegt werden.
- 8.2 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.3 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.
- 8.4 Bei Spielteilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.
- 8.5 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.
- 8.6 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.
- 8.7 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 8.8 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
 - Spielernamen;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift;
 - Anrede;
 - Passwort;
 - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.
- 8.9 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.
- 8.10 Bei der Spielteilnahme wird eine Zuordnung der Spielauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.
- 8.11 Das Unternehmen darf diese Daten im Rahmen der Maßnahmen zur Spielsuchprävention verarbeiten, insbesondere speichern, auswerten und abgleichen.
- 8.12 Bei der Spielteilnahme mittels Quittung werden dieselben Spielauftragsdaten verwendet, die Gegenstand eines bereits gespielten Spielauftrags waren und auf der vom Spielteilnehmer verwendeten Quittung enthalten sind, insbesondere die Anzahl der Tipps und deren Inhalt sowie die Laufzeit. Eine Veränderung dieser Spielauftragsdaten ist ausgeschlossen.
- Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quittung und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 9.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,- € , 2,- € , 5,- € oder 10,- €.
- 9.2 Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann (siehe Tz 6.3).
- 9.3 Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchstspieleinsatz festgelegt werden.
- 9.4 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden eingelesebenen Spielschein (auch in Barcode-Form);
 - jeden ohne Spielschein abgegebenen Quick-Tipp;
 - jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussage;
 - jede Spielteilnahme mittels Quittung.
- 9.5 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
- 9.6 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung zu zahlen.
- 10. Annahmeschluss**
- Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.
- 11. Quittung**
- 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 oder der Quittung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- 11.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.
- 11.3 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.

11.4	Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile	12.6	Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (s. Tz 12.4).
	<ul style="list-style-type: none"> - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps sowie die Losnummer, - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie (plus5), - den Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr und - die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und - die Kartenummer. 	12.7	Die Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
11.5	Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob	12.8	Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach Tz 19.11 zu verfahren, bleibt unberührt.
	<ul style="list-style-type: none"> - die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (s. Tz 6.6) 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 Quittungsnummer, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist. 	12.9	Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
11.6	Ist die Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, 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	12.10	Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
	<ul style="list-style-type: none"> - bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder - bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes. <p>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.</p>	12.11	Ein wichtiger Grund liegt u.a. vor, wenn
11.7	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 12.6).	<ul style="list-style-type: none"> - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, - gegen einen Teilnahmeabschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) verstoßen wurde oder - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere <ul style="list-style-type: none"> • der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielteilnehmern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden, • der Spielteilnehmer 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 Quittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und • der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat. 	
11.8	Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.	12.12	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.
12.	Abschluss und Inhalt des Spielvertrages	12.13	Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Tz 12.13 – in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
12.1	Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe der Tz 12.4 annimmt.	12.14	Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.
12.2	Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.	12.15	Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
12.3	Die Teilnahme ist nur unter Verwendung (Einlesen) der vom Unternehmen herausgegebenen Kundenkarte zulässig.		
12.4	Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn 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.		
12.5	Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.		
			III. Haftungsbestimmungen
		13.	Umfang und Ausschluss der Haftung
		13.1	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 Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen; dieser Ausschluss ist zulässig gemäß § 309 Nr. 7 letzter Halbsatz BGB
			Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

13.2 Tz 13.1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes 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).

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

13.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 13.1 und Tz 13.2 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 aufgrund der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

13.4 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.

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

13.6 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.

13.7 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach den Tz 13.4 bis Tz 13.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Quittung erstattet.

13.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

13.9 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

13.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

IV. Gewinnermittlung

14. Ziehung der Gewinnzahlen

14.1 Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

14.2 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

14.3 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

15. Auswertung

15.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (s. Tz 12.4) abgespeicherten Daten.

15.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

15.3 Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

16. Gewinnplan / KENO-Typen und Gewinnklassen

16.1 Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.

16.2 Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl der gewählten Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.

16.3 Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.

16.4 Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.

16.5 Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

16.6 Hieraus ergibt sich folgender grundsätzlicher Gewinnplan:

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

17. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

17.1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

17.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

17.3 Grundsätzlich ist jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.

17.4 Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

17.5 Die Gewinne bei 1,- € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
10	10	100.000,- €
	9	1.000,- €
	8	100,- €
	7	15,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
	0	2,- €
9	9	50.000,- €
	8	1.000,- €
	7	20,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
	0	2,- €
8	8	10.000,- €
	7	100,- €
	6	15,- €
	5	2,- €
	4	1,- €
	0	1,- €
7	7	1.000,- €
	6	100,- €
	5	12,- €
	4	1,- €
6	6	500,- €
	5	15,- €
	4	2,- €
	3	1,- €
5	5	100,- €
	4	7,- €
	3	2,- €
4	4	22,- €
	3	2,- €
	2	1,- €
3	3	16,- €
	2	1,- €
2	2	6,- €

17.6 Die Gewinne bei 2- € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
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,- €
	4	2,- €
	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,- €

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

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
10	10	500.000,- €
	9	5.000,- €
	8	500,- €
	7	75,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
	0	10,- €
9	9	250.000,- €
	8	5.000,- €
	7	100,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
	0	10,- €
8	8	50.000,- €
	7	500,- €
	6	75,- €
	5	10,- €
	4	5,- €
	0	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,- €

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

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
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,- €
	0	20,- €
8	8	100.000,- €
	7	1.000,- €
	6	150,- €
	5	20,- €
	4	10,- €
	0	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,- €

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

17.10 Die Gewinnbeträge
 - der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
 - der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9
 können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt (siehe Tz 17.11 bis Tz 17.19):

17.11 Zunächst werden unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

17.12 Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2 €, 5 € und 10 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

17.13 Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote) dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2, 5 und 10 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

17.14 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Tz 17.12 und Tz 17.13 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

17.15 Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.

17.16 Tritt in Folge der Tz 17.12 oder Tz 17.13 dennoch ein derartiger Fall ein, wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und die Summe durch 2 dividiert.

17.17 Das Ergebnis von Tz 17.16 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

17.18 Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

17.19 Sollte die nach Tz 17.12 und/oder Tz 17.13 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.

17.20 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

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

17.21 Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und / oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 17.14 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 23.1).

V. Gewinnauszahlung

18. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und ohne schuldhaftes Zögern ausbezahlt.

19. Gewinnauszahlung

19.1 Der Spielteilnehmer kann mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausbezahlt (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 der jeweiligen Ziehung auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte inländische 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;
 - ab € 10.000,-
 - nach Tz 19.5 ff. behandelt oder
 - falls der Spielteilnehmer sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung nach Tz 19.5 ff. geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Spielteilnehmer neu angegebene inländische Bankverbindung überwiesen oder
 - falls der Spielteilnehmer nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach der jeweiligen Ziehung, falls der Spielteilnehmer eine inländische Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.
- Ansonsten verfällt der Gewinn.

19.5 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.

19.6 Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

19.7 War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.

19.8 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausbezahlt, 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.

19.9 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer inländischen 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.

19.10 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne unter € 1.000,- werden durch jede Annahmestelle oder durch die Geschäftsstelle gegen Rückgabe der Quittung ausbezahlt; 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-, Sonnabend- und Sonntags-Ziehung in der Regel ab Montag, 11:00 Uhr.

19.11 Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Quittung zu prüfen.

19.12 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.

19.13 Erfolgt die Gewinnauszahlung nach Tz 19.5 ff. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 19.11, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.

VI. Spielersperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz

20. Spielersperre/Spielausschluss

20.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

20.2 Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

- 20.3 Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
 - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
 - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,
- dass die betreffende Person
- spielsuchtgefährdet oder
 - überschuldet ist,
 - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
- 20.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten KENO ausschließen lassen.
- 20.5 Die Sperrung bzw. der Sperrschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Sperrung gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
- 20.6 Die Sperrung bzw. der Sperrschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich zu beantragen; der Sperrschluss 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:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
 - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen;
 - Geburtsdatum;
 - Geburtsort;
 - Anschrift;
 - Grund der Sperrung, Dauer der Sperrung und meldende Stelle.
- 20.7 Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Sperrung bzw. des Sperrschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Sperrung für weitere 6 Jahre gespeichert werden.
- 20.8 Die Sperrung bzw. der Sperrschluss 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 Sperrung- bzw. Sperrschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
- 20.9 Die Dauer der Sperrung bzw. des Sperrschlusses ist unbegrenzt.
- 20.10 Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Sperrung 12 Monate und für den Sperrschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Sperrung bzw. des Sperrschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen.
- 20.11 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Sperrung bzw. eines Sperrschlusses unverzüglich schriftlich, sofern der Antrag schriftlich erfolgte.
- 21. Spieleinsatzlimit**
- 21.1 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.
- 21.2 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 21.3 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.
- 21.4 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme.
- 21.5 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten und für alle Vertriebswege.
- 21.6 Das Spieleinsatzlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender Abonnementsspielverträge.
- 21.7 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettunde, für die sie getätigt wurden.
- 21.8 Wird mit einem Sperrauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Sperrauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 22. Datenschutz**
- 22.1 Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Ebenso werden die Sperrauftragsdaten und die sonst nach diesen Teilnahmebedingungen anzugebenden Daten verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Vorbereitung des Spielvertrages oder zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Sperrungen, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.
- 22.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Sperrung 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.
- 23. 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 und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen
- sowie
- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) gerichtlich geltend gemacht werden.
- Tz 23.2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.
- VIII. Inkrafttreten**
24. Diese Teilnahmebedingungen treten zu der Ziehung am 7. Juni 2010 in Kraft.

LOTTO Hamburg GmbH



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