

# Internet - TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „KENO“

Mai 2018

## PRÄAMBEL

- P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:
1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
  2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
  3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
  4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.
- P2 In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird KENO mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.
- P3 Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.
- P4 Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## I. ALLGEMEINES

1. **Organisation**  
1.1 Die Lotterie KENO 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. Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.  
1.2 Das Unternehmen ist berechtigt, KENO gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.
2. **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**  
2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.  
2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen erstmalig spätestens unmittelbar vor seiner ersten Spielteilnahme und danach für jede Spielteilnahme spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an. Das Unternehmen kann auch innerhalb des Registrierungsverfahrens eine Anerkennung der Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen durch den Spielteilnehmer vorsehen.  
2.3 Die Teilnahmebedingungen können auf den Web-Seiten des Unternehmens eingesehen, heruntergeladen und ausgedruckt werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen und sonstige Bekanntmachungen.  
2.4 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

## 3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- 3.1 Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. 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.
- 3.2 Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). 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/folgt. Wählt der Spielteilnehmer die Teilnahme an mehreren Ziehungen, so erhält er auf Wunsch nach Ablauf eines Mehrwochenspielauftrags eine elektronische Erinnerungsmail.
- 3.3 Der Spielteilnehmer kann auch die Wiederholung der Teilnahme seines Spielauftrages automatisch durch das Online-System wählen.

Der Spielteilnehmer kann die Wiederholung der Spielteilnahme jederzeit nach Ablauf des Spielzeitraumes seines Spielauftrages beenden.

- 3.4 Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70 (Gewinnzahlen). Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

## 4. Spielgeheimnis

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

## II. SPIELVERTRAG

- E1 Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot für Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- E2 Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung.
- E3 Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
5. **Voraussetzungen für die Spielteilnahme**  
5.1 Zur Internet-Spielteilnahme sind nur Personen zugelassen, die sich zum Zeitpunkt der Spielteilnahme im Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg aufhalten oder dort ihr Bankkonto im Sinne der Tz 13.1 oder ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) haben.  
5.2 Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. Zur Verhinderung der Teilnahme solcher Personen nimmt das Unternehmen eine Identifizierung und Authentifizierung vor.  
5.3 Die Spielteilnahme von nach Tz 22.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.  
5.4 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
- Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann registrierter Spielteilnehmer sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein.  
5.5 Der Spielteilnehmer muss vor der ersten Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Familiennamen, Vornamen, Spielernamen, Wohnort, Geburtsdatum und inländische Mobilfunknummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Das Unternehmen kann darüber hinaus die Angabe des Geburtsortes und der Staatsangehörigkeit verlangen.  
5.6 Als Zugangsparameter für die Spielteilnahmen und zu

- seinem persönlichen Bereich (Anmelden („Login“)) wählt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung einen frei wählbaren Spielernamen sowie ein frei wählbares Passwort. Dieses kann später vom Spielteilnehmer jederzeit geändert werden. Neben dem Spielernamen kann der Spielteilnehmer auch seine im Rahmen der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse verwenden.
- 5.7 Das Unternehmen prüft regelmäßig, ob es sich bei dem Spielteilnehmer um eine politisch exponierte Person (§ 6 Abs. 2 Nr. 1 GwG) handelt. Es darf hierfür einen Abgleich mit der Referenzdatei eines Dienstleisters durchführen und/oder beim Spielteilnehmer Erklärungen einholen; das Unternehmen gibt die Details auf seiner Web-Seite bekannt. Das Unternehmen kann für politisch exponierte Personen Sonderauflagen einführen, insbesondere Limits, oder sie von der Spielteilnahme ausschließen.
- 5.8 Nach Übermittlung der in Tz 5.5 genannten Daten erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.
- 5.9 Nach erfolgter Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungs-E-Mail. Der Spielteilnehmer hat die Richtigkeit der registrierten Daten unverzüglich zu prüfen und gemäß Tz 27.1 Fehler mitzuteilen.
- 5.10 Nach erfolgter Registrierung hat der Spielteilnehmer spätestens zur ersten Spielteilnahme eine Einzahlung auf sein elektronisches Kundenguthaben (Spielkonto) vorzunehmen. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom Spielkonto geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Spielteilnehmer eingezahlten Gelder und die angefallenen Gewinne kostenlos treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht.
- 5.11 Nach erfolgter Registrierung läuft die Verifikationsphase. In der Verifikationsphase prüft das Unternehmen die Angaben des Spielteilnehmers zu einem Teil seiner personenbezogenen Daten und seinem angegebenen Bankkonto. Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
- a) Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seines Geburtsdatums erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post.
- Erteilt der Spielteilnehmer eine erforderliche Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich bei den Referenzdateien die Richtigkeit der Angaben des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf, zum Beispiel durch Vorlage des Personalausweises; das Verfahren wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.
- b) Zur Verifikation der vom Spielteilnehmer angegebenen Bankverbindung (Tz 13.1) und seiner Identität
- erfolgt ein Abgleich mit einer weiteren Referenzdatei der SCHUFA, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt. Tz 5.11 a) Satz 5 gilt entsprechend.
  - überweist das Unternehmen dem Spielteilnehmer auf das angegebene Bankkonto € 0,01. Im Buchungstext der Überweisung befindet sich ein Code, welchen der Spielteilnehmer innerhalb seines persönlichen Bereichs (Tz 5.6) an der dafür vorgesehenen Stelle eingeben muss, um die von den besonderen Einschränkungen der Verifikationsphase befreite Möglichkeit der Spielteilnahme zu aktivieren.
- c) Während der Verifikationsphase kann der Spielteilnehmer nur am Spontanspiel teilnehmen. Innerhalb des Spontanspiels gilt:
- Die Möglichkeit des Abschlusses von Spielverträgen ist nur innerhalb von 14 Tagen ab der Registrierung eröffnet, wobei der Tag der Registrierung als voller Tag mitzählt, unabhängig von der Uhrzeit der Registrierung.
  - Der Spielteilnehmer darf während dieser 14 Tage insgesamt maximal € 150,00 einsetzen.
  - Die IP-Adressen des Spielteilnehmers werden protokolliert und bis zum erfolgreichen Abschluss der Verifikation gespeichert.
  - Die Auszahlung eines Gewinns erfolgt erst nach erfolgreichem Abschluss der Verifikation nach Tz 5.11 a).
- 5.12 Die Anmeldung („Login“) für eine Spielteilnahme bzw. den persönlichen Bereich des Spielteilnehmers erfolgt mit dem bei der Registrierung gewählten Spielernamen oder der im Spielerprofil hinterlegten E-Mail-Adresse sowie dem gewählten Passwort. Sofern sich die Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung („Login“) geändert haben, muss der Spielteilnehmer diese in der neuen Version akzeptieren, bevor er erneut teilnehmen kann. Die Regelung nach Tz 27.2 wird hiervon nicht berührt. Alternativ zu dem Verfahren nach Satz 2 kann das Unternehmen das Verfahren nach Tz 27.2 wählen, dessen Regelungen entsprechend gelten. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt innerhalb einer Sitzung während eines vom Unternehmen festgelegten Zeitraums keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- 5.13 Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Die Spielteilnahme ist bei Bezahlen über das Spielkonto per SEPA-Basislastschrift nach erfolgter Registrierung sofort möglich. Bei anderen vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsmitteln kann deren Ersteinsatz im Einzelfall erst verzögert möglich sein.
- 5.14 Wesentliche Vorgänge kann der Spielteilnehmer nur durch die Eingabe einer mobilen Transaktionsnummer (MTAN) auslösen. Dies sind insbesondere die Registrierung (siehe Tz 5.4), die Änderung der Kontoverbindung oder anderer Daten im Spielerprofil und die Spielteilnahme (siehe Tz 6. ff.). Das Unternehmen versendet hierzu innerhalb des vorgesehenen Ablaufs eine MTAN an die vom Spielteilnehmer in seinem Spielerprofil angegebene inländische Mobilfunknummer. Bei einer Änderung der im Spielerprofil angegebenen inländischen Mobilfunknummer wird die MTAN an die zuletzt vor der Änderung angegebene inländische Mobilfunknummer versendet. Der Spielteilnehmer muss die MTAN innerhalb einer vom Unternehmen bestimmten und auf seiner Web-Seite bekannt gegebenen Frist nach Erhalt in dem dafür vorgesehenen Ablauf verwenden, um den jeweils eingeleiteten Vorgang abzuschließen. Unterlässt er dies, wird der Vorgang abgebrochen. Das Unternehmen informiert über Einzelheiten zum Verfahren auf seiner Web-Seite.
- Das Unternehmen kann alternative Wege zum MTAN-Verfahren anbieten. Der Spielteilnehmer wird hierüber auf der Web-Seite des Unternehmens informiert.
- 5.15 Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer auf der Web-Seite des Unternehmens bekannt gemacht.
- 5.16 Das Unternehmen ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (insbesondere Spieleinsätze, SEPA-Basislastschriften, Gewinneingang) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab per E-Mail auf die Deregistrierung hingewiesen.
- 6. Teilnahme mittels virtuellem Spielschein**
- 6.1 Der virtuelle Spielschein ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 versehen. Der Spielteilnehmer kann alle fünf Ziffern der Losnummer vor der Abgabe seines Angebots verändern.
- 6.2 Für das ordnungsgemäße Ausfüllen des virtuellen Spielscheins ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.3 Die Beteiligung mit einem virtuellen 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 virtuellen Spielschein je Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen zu kennzeichnen. Die Kennzeichnung erfolgt durch Gebrauch der vom Unternehmen bereitgestellten technischen

- Komponenten. Gleiches gilt für die sonstigen auf dem virtuellen Spielschein zu setzenden Kennzeichnungen, z. B. bei der Wahl der Laufzeit und der Teilnahme/Nichtteilnahme an der Lotterie plus5.
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 oder auf einem teilweise ausgefüllten virtuellen Spielschein ergänzt werden, wie auf einem virtuellen Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
8. **Gespeicherte Voraussagen**
- 8.1 Der Spielteilnehmer kann einen virtuellen Spielschein im Internet vorab ausfüllen und in seinen Profildaten abspeichern.
- 8.2 Der virtuelle Spielschein kann im Internet für eine oder die wiederholte Teilnahme bis auf Widerruf (Dauerschein) aktiviert und gespielt werden.
- 8.3 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 8.4 Mit den in den Profildaten gespeicherten Voraussagen können höchstens soviele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem virtuellen Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.
- 8.5 Bei der Spielteilnahme mittels in den Profildaten gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.
9. **Dauerschein-Spielteilnahme (ABO)**
- 9.1 Die Teilnahme an den Ziehungen kann auf Wunsch des Spielteilnehmers bis auf Widerruf automatisch durch das System erfolgen. Der Spielteilnehmer kann einen Spielschein als Dauerschein aktivieren (ABO). Die Laufzeit der Dauerscheine ist unbegrenzt und unterteilt sich in verschiedenen lang wählbare Teilnahmeperioden. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt jeweils – in der Regel einen Tag – vor Beginn einer Teilnahmeperiode, eventuelle Kündigungen zu deren Ende (s. Tz 9.3). Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmeperiode per SEPA-Basislastschrift vom Bankkonto des Spielteilnehmers einzuziehen. Der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass vor jeder Teilnahmeperiode die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr mittels SEPA-Basislastschrifteinzug von seinem Bankkonto möglich ist. Die Voraussagen, die Laufzeit und die Losnummer werden nach Ablauf der jeweiligen Teilnahmeperiode vom Onlinesystem erneut gespielt, bis der Spielteilnehmer das Abonnement kündigt oder das Guthaben auf dem Bankkonto des Spielteilnehmers für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, so wird der Spielteilnehmer hierüber per E-Mail benachrichtigt.
- 9.2 Eine Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer sowie der Teilnahme/Nichtteilnahme an der Lotterie plus5 ist ausgeschlossen. Für eine Änderung ist die Deaktivierung/Kündigung des alten Dauerscheines und Aktivierung eines neuen geänderten Dauerscheines erforderlich. Werden einzelne oder alle Spielvoraussagen mittels Quick-Tipp (s. Tz 7.) vergeben, erfolgt dies einmalig mit Geltung auch für alle neuen Teilnahmeperioden; die Zahlen werden dem Spielteilnehmer in der Spielbenachrichtigung mitgeteilt.
- 9.3 Die Dauerscheinspielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende einer Teilnahmeperiode durch Deaktivierung des Dauerscheines gekündigt werden; der Spielteilnehmer kann die Kündigung auch durch E-Mail erklären. Eine durch Deaktivierung erklärte Kündigung wird erst für Ziehungen wirksam, deren Annahmeschluss frühestens 44 Stunden nach der Deaktivierungshandlung liegen. Eine durch E-Mail erklärte Kündigung wird erst für Ziehungen wirksam, deren Annahmeschluss frühestens 44 Stunden nach dem Ende des auf den E-Mail-Zugang bei der richtigen Adresse des Unternehmens folgenden Werktags liegen.
- Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode. Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Für das Unternehmen liegt ein wichtiger Grund zur sofortigen Kündigung insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder wenn Ansprüche des Spielteilnehmers gegen das Unternehmen gepfändet werden. Die Dauerscheinspielteilnahme endet auch, wenn Gründe vorliegen, die bei der Nicht-Dauerschein-Spielteilnahme zur Abweisung des Spielauftrages führen, wie z. B. bei Überschreitung des Spieleinsatzlimits, bei einer Spielersperre oder einem Spelausschluss oder bei einer Unterdeckung des Spielkontos.
- 9.4 Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen. Sollte die Teilnahme an einer Ziehung aus technischen oder sonstigen Gründen nicht möglich sein, wird der Spielteilnehmer ohne schuldhaftes Zögern durch eine E-Mail benachrichtigt. Zur nächsten Ziehung wird die Dauerscheinspielteilnahme fortgesetzt.
10. **Korrektur vor Spielteilnahme**
- 10.1 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen. **Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages nicht möglich. Dieser Ausschluss ist zulässig nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB.**
- 10.2 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
11. **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 11.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,-- € 2,-- € 5,-- € oder 10,-- €
- 11.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden (s. Tz 6.3). Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- 11.3 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden abgegebenen virtuellen Spielschein (auch bei ausschließlicher Teilnahme mittels Quick-Tipp);
  - jeden neuen Teilnahmezeitraum bei Spielteilnahme mittels in den Profildaten gespeicherter Voraussage oder mittels vom System im Auftrag des Spielteilnehmers abgegebenen Dauerschein.
- Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten bekannt gegeben. Die Bearbeitungsgebühr schließt die für die Nutzung des Internets beim Spielteilnehmer anfallenden Kosten nicht mit ein.
- 11.4 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Bei der Dauerschein-Teilnahme hat die Zahlung zu jeder Verlängerung des Teilnahmezeitraums zu erfolgen.
12. **Annahmeschluss**
- Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt.
13. **Zahlungsverkehr über das Spielkonto**
- 13.1 Für jeden Spielteilnehmer wird mit Registrierung ein Spielkonto eingerichtet. Jeder Spielteilnehmer erhält lediglich ein Spielkonto. Nach der Registrierung hat er eine auf seinen Namen lautende Bankverbindung

	anzugeben.		
	Das Spielkonto ermöglicht die Bezahlung per SEPA-Basislastschrift einzug. Hierzu kann der Spielteilnehmer sein Spielkonto auch für eine spätere Spielteilnahme jederzeit per SEPA-Basislastschrift einzug aufladen. Der durch das Aufladen per SEPA-Basislastschrift jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann <b>nur</b> für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet, nicht aber gemäß Tz 13.8 abgeschöpft werden (Spieleinsatzbindung).		
13.2	Das Unternehmen kann andere Zahlungsmittel zulassen, zum Beispiel die Kreditkarte. Die Regelungen zum Zahlungsverkehr per SEPA-Basislastschrift gelten dann entsprechend, sofern nicht etwas anderes geregelt ist. Im Rahmen des SEPA-Basislastschriftverfahrens erteilt der Spielteilnehmer einmalig ein SEPA-Basislastschriftmandat. Dieses gilt für sämtliche, auch künftige, Zahlungen für alle Glücksspiele im Rahmen auch künftiger Spielaufträge. Bei einer Änderung der Bankverbindung erteilt der Spielteilnehmer ein neues Basislastschriftmandat.	13.5	Mit jedem SEPA-Basislastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem zuletzt in seinem Spielerprofil benannten Girokonto bei einem Kreditinstitut im Lastschriftverfahren durchzuführen, sofern das Guthaben auf seinem Spielkonto nicht ausreichend ist. Sofern das Guthaben auf den Spielkonto nur einen Teil des erforderlichen Betrages abdeckt, erfolgt der SEPA-Basislastschriftauftrag über die Differenz (siehe Tz 13.4). Bei der Teilnahme mittels Dauerschein (Tz 9.) erfolgt die Zahlung des Gesamtbetrags stets per SEPA-Basislastschriftauftrag, unabhängig vom Guthabenstand des Spielkontos. Das Unternehmen führt die SEPA-Basislastschrift ohne schuldhaftes Zögern nach Erteilung des jeweiligen Auftrages durch den Spielteilnehmer aus.
13.3	Sollten Pflichten zur Information des Spielteilnehmers vor einer Abbuchung von seinem Bankkonto über Höhe und Zeitpunkt der bevorstehenden Abbuchung seitens des Unternehmens bestehen (Pflicht zur Vorankündigung/Prä-Notifikation), sind sich die Parteien einig, dass durch die Berechenbarkeit des einzuziehenden Betrages (siehe Tz 13.3) und dem bestimmbaren Einzugsdatum (siehe Tz 13.5 Abs. 1) diese Pflichten erfüllt werden.		Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für SEPA-Basislastschriften festzulegen.
13.4	Der einzuziehende Betrag ist die Summe aus der Bearbeitungsgebühr (siehe Tz 11.3) und: - für die Lotterie „KENO“: den Beträgen für die einzelnen gewählten Spiele (siehe Tz 6.3), welche sich jeweils aus dem Produkt der Anzahl der gewählten Ziehungen und des gewählten Einsatzes pro Spiel (siehe Tz 11.1) zusammensetzen; - für die Zusatzlotterie „plus5“: dem Produkt aus - der Anzahl der gewählten Ziehungen und - des Einsatzes pro Spiel (siehe Tz 11.1 der „Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie plus5“).		Das Unternehmen ist berechtigt, das Limit für SEPA-Basislastschriften pro Zeiteinheit für die Spielteilnehmer - einheitlich oder - individuell, insbesondere bei der konkreten Besorgnis hinsichtlich der finanziellen Möglichkeiten eines Spielteilnehmers, zu ändern.
	Der Einzug erfolgt in Summe für alle Glücksspiele eines Spielauftrags sowie ggf. inklusive einer Aufladung des Spielkontos nach Tz 13.1 Abs. 2 Satz 2.	13.6	Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben. Bei Bezahlung über das Spielkonto per SEPA-Basislastschrift ist das Unternehmen berechtigt, bei der ersten SEPA-Basislastschrift eine Bonitätsprüfung durchzuführen.
13.4	Eine Bezahlung und Spielteilnahme über das Spielkonto ist immer nur dann möglich, wenn dieses eine ausreichende Deckung aufweist. Weist das Spielkonto bei Abgabe des Spielauftrags keine entsprechende Deckung auf, besteht für den Spielteilnehmer die Möglichkeit, das Spielkonto nachzuladen. SEPA-Basislastschriften werden auf dem Spielkonto sofort verbucht und zur Spieleinsatzzahlung zur Verfügung gestellt (siehe Tz 13.1).	13.7	Bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer Rücklastschrift ist das Unternehmen berechtigt, das Spielkonto für die Aufladung/Bezahlung per SEPA-Basislastschrift zu sperren. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des SEPA-Basislastschriftverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive entstandener Bankgebühren, für die Rücklastschrift-buchung gegen den Spielteilnehmer dürfen vom Unternehmen selbst geltend gemacht werden. Das Inkasso bezüglich dieser Forderungen liegt bei dem Unternehmen. Sofern das Unternehmen die Zahlung per Kreditkarte zulässt, gilt: Für das Bezahlen über das Spielkonto per Kreditkarte werden die jeweils aktuellen Kreditkarten-Bezahl-Sicherheitsstandards angeboten. Diese werden auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gemacht und jeweils beschrieben. Die jeweils von dem Unternehmen akzeptierten Kreditkarten werden ebenfalls auf den Web-Seiten bekannt gemacht.
		13.8	Jedes Gewinn Guthaben auf dem Spielkonto wird ohne schuldhaftes Zögern des Unternehmens auf das vom Spielteilnehmer zuletzt in seinem Spielerprofil benannte Bankkonto überwiesen. Auszahlungen aus dem Spielkonto, die dem Spielteilnehmer nach Anforderung nicht auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte Bankkonto überwiesen werden können, müssen vom Spielteilnehmer binnen der für die Geltendmachung von Ansprüchen nach Tz 26.1 geltenden Fristen bei dem Unternehmen gerichtlich geltend gemacht werden. Im Falle der verspäteten Geltendmachung erlischt der Anspruch auf Auszahlung des Guthabens.
		14.	<b>Spielbenachrichtigung</b>
		14.1	Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten dient.
		14.2	Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer - unbeschadet der Regelung in Tz 15.3 - informiert (Spielbenachrichtigung). Die Spielbenachrichtigung umfasst insbesondere Informationen zu - den Geschäftsangaben des Unternehmens, - den jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie der Losnummer, - der Art und dem Zeitraum der Teilnahme einschließlich

- der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie (plus5),
- dem Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
  - der von der Geschäftsstelle vergebenen Spielauftragsnummer.
- 14.3 Darüber hinaus wird an den Spielteilnehmer zusätzlich eine elektronische Bestätigungs-E-Mail versandt. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdrückbare Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Regelung in Tz 15.3 bleibt hiervon unberührt.
- 14.4 Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird zudem in einer Spielhistorie erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung der Spielhistorie auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande gekommen ist oder ob ein Spielvertrag nicht zustande gekommen ist und die Daten neu eingegeben werden müssen.
- 14.5 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
15. **Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**
- 15.1 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 15.2 annimmt.
- 15.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten 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 dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und
  - der Spieleinsatz sowie die Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt worden sind, d.h. eine Abbuchung vom Spielkonto erfolgreich durchgeführt werden konnte.
- Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande. Bei einem Dauerscheinspiel müssen die Voraussetzungen für jede Ziehung der Teilnahmeperiode vorliegen. Fehlt oder entfällt eine der Voraussetzungen, kommt die Dauerscheinspielteilnahme nicht zustande bzw. endet sie. Vom Kreditinstitut nicht ausgeführte bzw. widerrufen SEPA-Basislastschrifteinzüge führen zum Ausschluss am SEPA-Basislastschrifteinzugsverfahren.
- 15.3 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium für das Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Tz 15.2).
- 15.4 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 15.6 genannten Gründe abzulehnen.
- 15.5 Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 15.6 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 15.6 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 15.4 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 15.5 berechtigt, liegt u.a. vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
  - gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.2 und Tz 5.3) verstoßen würde bzw. wurde oder
  - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
    - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an 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.
- 15.7 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielvertrag vermittelt hat, informiert. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden auf Antrag erstattet.
- 15.8 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
- III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN**
16. **Umfang und Ausschluss der Haftung**
- 16.1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen sowie von mit der Abwicklung des Zahlungsverkehrs 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.
- 16.2 Tz 16.1 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.
- 16.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 16.1 und Tz 16.2 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.

- 16.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z.B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. 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 Unruhe oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 16.5 In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 16.4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 16.6 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 16.7 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 16.8 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 16.9 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 16.10 Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

#### IV. GEWINNERMITTLUNG

##### 17. Ziehung der Gewinnzahlen

- 17.1 Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- 17.2 Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 70 tragen, verwendet.
- 17.3 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.
- 17.4 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 17.5 Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- 17.6 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 Tz 18.2.
- 17.7 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- 17.8 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen; das Unternehmen gibt sie auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt.
- 17.9 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- 17.10 Die Gewinnzahlen von KENO werden auf den Web-Seiten des Unternehmens sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

##### 18. Auswertung

- 18.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Tz 15.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.
- 18.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

##### 19. Gewinnplan, KENO-Typen, Gewinnklassen

- 19.1 Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.
- 19.2 Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl der gewählten Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- 19.3 Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.

- 19.4 Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- 19.5 Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.
- 19.6 Hieraus ergibt sich folgender 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

##### 20. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- 20.1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 20.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 20.3 Grundsätzlich ist jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- 20.4 Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.
- 20.5 Die Gewinnsumme bei 1,- € Einsatz pro Spiel verteilt sich wie folgt:

Keno-typ	Gewinn-klasse	Feste Quote
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,- €

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

Keno-typ	Gewinn-klasse	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,- €
	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,- €

20.7 Die Gewinne bei 5,- € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

Keno-typ	Gewinn-klasse	Feste Quote
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,- €

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

Keno-typ	Gewinn-klasse	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,- €
	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,- €

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

20.10 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 20.11 bis Tz 20.19):

20.11 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.

20.12 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.

20.13 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.

20.14 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Tz 20.12 und Tz 20.13 zusammengezählt und nach Errechnung

- gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 20.15 Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.
- 20.16 Tritt in Folge der Tz 20.12 oder Tz 20.13 dennoch ein Fall im Sinne von Tz 20.15 ein, wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und die Summe durch 2 dividiert.
- 20.17 Das Ergebnis von Tz 20.16 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- 20.18 Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 20.19 Sollte die nach Tz 20.12 und/oder Tz 20.13 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
- 20.20 Die durch das Unternehmen nach Tz 20.10 bis Tz 20.19 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 20.21 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

- 20.22 Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und / oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 20.14 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 26.1). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 26.1 werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.

## V. GEWINNAUSZAHLUNG

21. **Fälligkeit des Gewinnanspruchs**  
Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.
22. **Gewinnbenachrichtigung**  
Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine E-Mail, die ihn über den Gewinn und den Auszahlungsweg informiert. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.  
Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn mit einer Quote ab € 10.000,- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.
23. **Gewinnauszahlung**
- 23.1 Die Art der Auszahlung der Gewinne hängt davon ab, ob es sich um Kleingewinne unter € 10.000,- (siehe Tz 23.4) oder um Zentralgewinne ab € 10.000,- (siehe Tz 23.5) handelt.
- 23.2 Abreden von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Empfangnahme des Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 23.3 Das Unternehmen ist berechtigt, die bei der Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

- 23.4 **Gewinnauszahlung für Gewinne unter € 10.000,- (Kleingewinne)**  
Kleingewinne unter € 10.000,- werden direkt dem Spielkonto des Spielteilnehmers befreiend gutgeschrieben. Eine Auszahlung auf die Bankverbindung des Spielteilnehmers richtet sich nach Tz 13.9.
- 23.5 **Gewinnauszahlung für Gewinne ab € 10.000,- (Zentralgewinne)**  
Im Falle eines Zentralgewinns ab € 10.000,- kontaktiert das Unternehmen den Spielteilnehmer. Dieser kann bestimmen, ob der Gewinn auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte Bankkonto oder ein anderes Bankkonto überwiesen werden soll. Benennt der Spielteilnehmer ein anderes Bankkonto, so muss er dessen Verifikation in der Geschäftsstelle vornehmen lassen; das Unternehmen kann eine andere Form der Verifikation durchführen, insbesondere nach Tz 5.11 b). Äußert sich der Spielteilnehmer binnen 13 Wochen nicht, so erfolgt die Gewinnüberweisung auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte Bankkonto. Die Überweisung ist für das Unternehmen stets befreiend. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht. Im Übrigen richtet sich eine Auszahlung auf die Bankverbindung des Spielteilnehmers nach Tz 13.9.

## VI. SPIELERSPERRE, SPIELEINSATZLIMIT

24. **Spielersperre/Spielausschluss**
- 24.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.
- 24.2 Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.
- 24.3 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.
- 24.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an dem vom Unternehmen veranstalteten KENO ausschließen lassen.
- Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 24.6), entfaltet seine Wirkung für die Teilnahme im Internet und am Selbstbedienungs-Terminal (SB-Terminal) für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele, ansonsten nur für die gewählte Glücksspielart.
- 24.5 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Spielersperre gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
- 24.6 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich oder per E-Mail zu beantragen; der Spielausschluss kann alternativ im Internet oder über das SB-Terminal 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 Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
- 24.7 Das Unternehmen ist berechtigt, die für die Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses 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.
- 24.8 Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss 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 Sperrsperr- bzw. Sperrauschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
- 24.9 Die Dauer der Sperrsperr bzw. des Sperrauschlusses ist unbegrenzt.
- 24.10 Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Sperrsperr 12 Monate und für den Sperrauschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Sperrsperr bzw. des Sperrauschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Über die Aufhebung entscheidet das Unternehmen. Die gesperrte/ausgeschlossene Person hat die vom Unternehmen vorgesehenen Formulare zu verwenden und durch Beibringung geeigneter Unterlagen nachzuweisen, dass keine Gründe für die Aufrechterhaltung der Sperrsperr bzw. des Sperrauschlusses mehr vorliegen. Das Verfahren ist auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.
- 24.11 Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Sperrsperr bzw. eines Sperrauschlusses unverzüglich schriftlich.
- 25. Spieleinsatzlimit, Einzahlungslimit, Verlustlimit**
- 25.1 Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits, Einzahlungslimits und/oder Verlustlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann. Das Einzahlungslimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer auf sein Spielkonto einzahlen kann. Das Verlustlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer – abzüglich der erzielten Gewinne – für die Spielteilnahme einsetzen kann. Das Einzahlungslimit und das Verlustlimit können jeweils nicht höher sein als das Spieleinsatzlimit.
- 25.2 Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Für das Einzahlungslimit und das Verlustlimit stehen dem Spielteilnehmer wahlweise drei verschiedene Limitzeiträume zur Verfügung: täglich, wöchentlich oder monatlich. Neben einem monatlichen Limit kann der Spielteilnehmer zusätzlich ein maximal gleich hohes tägliches oder wöchentliches Einzahlungslimit/Verlustlimit festlegen. Das Unternehmen informiert auf seinen Web-Seiten über das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit.
- 25.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich. Die Veränderung eines Einzahlungslimits oder Verlustlimits kann der Spielteilnehmer selbständig vornehmen. Eine Verringerung wird im Spielerprofil ohne schuldhaftes Zögern des Unternehmens gespeichert und dadurch wirksam. Eine Erhöhung wird nach Ablauf des siebten Tages, der auf den Tag der Änderung folgt, wirksam.
- 25.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit festzulegen.
- 25.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 25.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 25.6 Ein Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme im Internet und am SB-Terminal.
- 25.7 Das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
- 25.8 Das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit gilt pro Limitzeitraum unabhängig von Spieleinsätzen bestehender Abonnementspielverträge.
- 25.9 Das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 25.10 Wird mit einem Sperrauftrag das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit überschritten, so wird der gesamte Sperrauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 25.11 Unabhängig von dem Spieleinsatzlimit nach Tz 25.2 bestimmt das Unternehmen für die Spielteilnahme im Internet ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit von € 1.000,-. Das Internet-Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit wird auch durch Spieleinsätze von Dauerschein-Spielteilnahmen (siehe Tz 9.) belastet. Der Limitzeitraum für das Spieleinsatzlimit umfasst einen Kalendermonat. Der Limitzeitraum für das Einzahlungslimit/Verlustlimit umfasst einen Tag / eine Woche / einen Monat.
- 25.12 Zusätzlich zu dem Spieleinsatzlimit für die Teilnahme im Internet und am SB-Terminal kann das Unternehmen ein zentrales Spieleinsatzlimit (Zentrallimit) über sämtliche Vertriebswege bei personalisierter Teilnahme einrichten. Ist das Zentrallimit in einem (Teil-)Limitzeitraum geringer als ein anderes Limit, so geht das Zentrallimit vor.
- VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN**
26. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen. Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Sperrauftrages zählt die letzte Ziehung des Sperrzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.2) des Sperrauftrages.
- VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**
- 27. Änderung von Kundendaten, Teilnahmebedingungen, Zusendung von Erklärungen**
- 27.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse oder seiner sonstigen personenbezogenen Daten mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand können vom Spielteilnehmer seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv geändert werden. Ausgenommen hiervon ist die Änderung der Namen, des Geburtsdatums und der Anrede. In diesen Fällen ändert das Unternehmen gegen geeigneten Nachweis die Daten auf Antrag. Bei der Änderung der Anschrift bei Spielteilnehmern, die für das SEPA-Basislastschriftverfahren freigeschaltet sind, wird das Verfahren nach Tz 5.11 durchgeführt.
- 27.2 Mit der Erteilung eines Dauerscheinspielvertrages stimmt der Spielteilnehmer einer Änderung des Spieleinsatzes, einer Gewinnplanänderung oder einer sonstigen Änderung dieser Teilnahmebedingungen für künftige Teilnahmeperioden zu. Der Spielteilnehmer wird über die Änderung rechtzeitig per E-Mail benachrichtigt. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, einer für eine künftige Teilnahmeperiode geltenden Änderung innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt einer entsprechenden Benachrichtigung zu widersprechen. Der Widerspruch hat schriftlich oder per E-Mail an das Unternehmen zu erfolgen und gilt als Kündigung zum Beginn der auf den Widerspruch folgenden Teilnahmeperiode.
- 27.3 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
- 28. Datenschutz**
- Es wird auf die für die Spielteilnahme sowie sonstigen Tätigkeiten des Unternehmens geltenden Regelungen zum Datenschutz verwiesen, die in jeder Annahmestelle, in der Geschäftsstelle sowie auf den Web-Seiten des Unternehmens erhältlich sind.
- 29. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers**
- Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch Gebrauch machen.
- 30. 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.
- VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**
- 31.1 Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein

- 31.2 Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 31.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 31.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete gewerbliche Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (in der Regel: elektronische) Benachrichtigung mit einem der Quittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zum Abschluss und Inhalt des Spielvertrages des Abschnitts III.
- 31.5 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.
- 31.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.

- 31.7 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 die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.
- 31.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.

#### **IX. INKRAFTTRETEN**

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Freitag, dem 25. Mai 2018.

#### **LOTTO Hamburg GmbH**

**Teilnahme ab 18.  
Spielen kann süchtig machen.  
Hilfe unter 0800 – 137 27**