

Internet - TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zusatzlotterie „plus5“

Januar 2018

PRÄAMBEL

- P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:
1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht 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 plus5 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 „plus5“ 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, plus5 gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.
2. **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**
 - 2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 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 plus5**
 - 3.1 Im Rahmen von plus5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
 - 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
 - 3.3 Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).
 - 3.4 Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen veranstalteten / durchgeführten Hauptlotterie KENO nach Tz 3.5.
 - 3.5 An der Ziehung von plus5 können nur die Teilnehmer der vom Unternehmen veranstalteten / durchgeführten Hauptlotterie „KENO“ teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
 - 3.6 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Tages-Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
 - 3.7 Gegenstand (Spielformel) von plus5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt III.
4. **Spielgeheimnis**

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

II. SPIELVERTRAG

- E1 Ein Spielteilnehmer kann zusätzlich zur Hauptlotterie KENO an plus5 teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf 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 inländisches 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 24.4 ff. der Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie „KENO“ 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. 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.
- 5.5

- 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 inländischen Bankkonto.
- 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 inländischen 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 inländische 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 der Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie „KENO“ wird hiervon nicht berührt. Alternativ zu dem Verfahren nach Satz 2 kann das Unternehmen das Verfahren nach Tz 27.2 der Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie „KENO“ 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 Ersteininsatz 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 inländischen 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 innerhalb 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, Gewinnzugang) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab per E-Mail auf die Deregistrierung hingewiesen.
- 5.17 Die Teilnahme an den Ziehungen von plus5 ist freiwillig und erfolgt
- nur in Verbindung mit der Teilnahme an der von dem Unternehmen veranstalteten / durchgeführten Hauptlotterie KENO und
 - mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

6.1	Der virtuelle Spielschein ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 versehen. Diese 5-stellige Losnummer ist die Losnummer für plus5 und damit entscheidend für die Gewinnermittlung. Der Spielteilnehmer kann alle fünf Ziffern der Losnummer vor der Abgabe seines Angebots verändern.	13.2	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.
6.2	Für das ordnungsgemäße Ausfüllen des virtuellen Spielscheins ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.		
6.3	Das Unternehmen ist berechtigt, virtuelle Sonderspielscheine ohne die Wahl zur Teilnahme / Nichtteilnahme an plus5 zu verwenden.		
6.4	Der Spielteilnehmer hat auf dem virtuellen Spielschein seine Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an plus5 durch ein Kreuz im „Ja“-Feld oder im „Nein“-Feld zu kennzeichnen. Die Kennzeichnung erfolgt durch Gebrauch der vom Unternehmen bereitgestellten technischen Komponenten.		
7.	Teilnahme mittels Quick-Tipp	13.3	Der einzuziehende Betrag ist die Summe aus
7.1	Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.		- der Bearbeitungsgebühr und den Beträgen für die Hauptlotterie und
7.2	Die Teilnahme mittels Quick-Tipp richtet sich im Übrigen nach den Regelungen in Tz 7. der Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“.		- für die Zusatzlotterie „plus5“ dem Produkt aus
			- der Anzahl der gewählten Ziehungen und
			- dem Einsatz pro Spiel (siehe Tz 11.1).
8.	Gespeicherte Voraussagen		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.
	Die Teilnahme mittels gespeicherter Voraussagen richtet sich nach den Regelungen in Tz 8. der Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“.	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).
9.	Dauerschein-Spielteilnahme (ABO)		
	Die Teilnahme mittels Dauerschein richtet sich nach den Regelungen in Tz 9. der Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“.		
10.	Korrektur vor Spielteilnahme	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 inländischen 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.
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		Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für SEPA-Basislastschriften festzulegen.
11.1	Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.		
11.2	Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.		
11.3	Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz 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.		Das Unternehmen ist berechtigt, das Limit für SEPA-Basislastschriften pro Zeiteinheit für die Spielteilnehmer
12.	Annahmeschluss		- einheitlich oder
	Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt.		- individuell, insbesondere bei der konkreten Besorgnis hinsichtlich der finanziellen Möglichkeiten eines Spielteilnehmers, zu ändern.
13.	Zahlungsverkehr über das Spielkonto		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.
13.1	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 inländische Bankverbindung anzugeben.	13.6	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.
	Das Spielkonto ermöglicht die Bezahlung per SEPA-Basislastschrifteinzug. Hierzu kann der Spielteilnehmer sein Spielkonto auch für eine spätere Spielteilnahme jederzeit per SEPA-Basislastschrifteinzug aufladen. Der durch das Aufladen per SEPA-Basislastschrift jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet, nicht aber gemäß Tz 13.8 abgeschöpft werden (Spieleinsatzbindung).		
	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.		

13.7 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 inländische Bankkonto überwiesen.

Auszahlungen aus dem Spielkonto, die dem Spielteilnehmer nach Anforderung nicht auf das zuletzt in seinem Spielerprofil benannte inländische Bankkonto überwiesen werden können, müssen vom Spielteilnehmer binnen der für die Geltendmachung von Ansprüchen nach Tz 21.1 geltenden Fristen bei dem Unternehmen gerichtlich geltend gemacht werden. Im Falle der verspäteten Geltendmachung erlischt der Anspruch auf Auszahlung des Guthabens.

III. GEWINNERMITTLUNG

14. Ziehung der Gewinnzahl

14.1 Für plus5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

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

14.3 Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift in den Annahmestellen bekannt gegeben werden.

14.4 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

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

14.6 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahl. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Tz 15.2.

14.7 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

14.8 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen; das Unternehmen gibt sie auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt.

14.9 Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

14.10 Die Gewinnzahl von plus5 wird auf den Web-Seiten des Unternehmens sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

15. Auswertung

15.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

15.2 Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahl.

16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

16.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

16.3 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan.

16.4 – Gewinnklasse I

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt
5.000,-- €
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1:100.000.

16.5 – Gewinnklasse II

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

500,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

16.6 – Gewinnklasse III

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

50,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

16.7 – Gewinnklasse IV

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

5,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

16.8 – Gewinnklasse V

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

2,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

16.10 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden, insbesondere zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß Tz 21.1. Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 21.1 werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.

IV. GEWINNAUSZAHLUNG

17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinnfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

18. 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.

19. Gewinnauszahlung

19.1 Die Art der Auszahlung der Gewinne hängt davon ab, ob es sich um Kleingewinne unter € 10.000,-- oder um Zentralgewinne ab € 10.000,-- handelt.

19.2 Abreden von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Empfangnahme des Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

19.3 Das Unternehmen ist berechtigt, die bei der Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

Gewinnauszahlung für Gewinne unter € 10.000,-- (Kleingewinne)

19.4 Kleingewinne unter € 10.000,-- werden direkt dem Spielkonto des Spielteilnehmers befreiend gutgeschrieben. Eine Auszahlung auf die inländische Bankverbindung des Spielteilnehmers richtet sich nach Tz 13.9.

Gewinnauszahlung für Gewinne ab € 10.000,-- (Zentralgewinne)

19.5 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 inländische Bankkonto oder ein anderes inländisches Bankkonto überwiesen werden soll. Benennt der Spielteilnehmer ein anderes inländisches 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 inländische 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 inländische Bankverbindung des Spielteilnehmers nach Tz 13.9.

V. ERGÄNZENDE BESTIMMUNGEN

20.1 Im Übrigen gelten die Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens für die jeweils gewählte Hauptlotterie oder -wette (zzt. die Internet-Teilnahmebedingungen für KENO).

20.2 Dies gilt unter anderem für
– die Spielbenachrichtigung,

- den Abschluss des Spielvertrages,

Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“:

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-Basislastschriftinzüge führen zum Ausschluss am SEPA-Basislastschriftinzugsverfahren.

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).

- Rücktritt vom Spielvertrag,

Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“:

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.

Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 15.6 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

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.

- die Regelungen über eine Spielersperre bzw. einen Spielausschluss, wonach insbesondere Personen, für die eine Spielersperre bzw. ein Spielausschluss besteht, von der Spielteilnahme ausgeschlossen sind,
- die Regelungen, wonach der Spielteilnehmer einem von sich oder dem Unternehmen gesetzten Spieleinsatzlimit, Einzahlungslimit und/oder Verlustlimit unterliegen kann und Spielaufträge, die dieses überschreiten, vom Unternehmen nicht angenommen werden,

- die Haftungsregelungen,

Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“:

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.

[Die vorgenannten Sätze finden] keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des 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.

Die [vorgenannten] Haftungsbeschränkungen ... 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.

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 Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach [den drei vorgenannten Sätzen] ... ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

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

Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

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

- die Änderung von Kundendaten,
- die Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers,
- die Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler.

Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen für „KENO“:

Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete 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.

Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.

Ist kein Spielvertrag zustandegekommen, 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.

Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.

VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN

21. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen. Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Spielauftrages zählt die letzte Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit; s. Tz 3.3) des Spielauftrages.

22. Datenschutz

22.1 Die personenbezogenen Daten des Spielteilnehmers werden vom Unternehmen verarbeitet, insbesondere gespeichert. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten, insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist. Zu diesem Zweck darf das Unternehmen auch die Daten des Spielteilnehmers, welche es von Dritten hierfür erhält, verarbeiten, insbesondere speichern.

22.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Spielersperre 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.
- 22.5 Der Spielteilnehmer kann die Daten jederzeit abrufen, insbesondere Einsicht in die Spielhistorie nehmen. Das Unternehmen sowie die Stellen, an die es Daten im Zusammenhang mit der Spielteilnahme übermittelt, halten bezüglich der persönlichen Daten des Spielteilnehmers die datenschutzrechtlichen Bestimmungen ein. Eine Übermittlung oder sonstige Verarbeitung von personenbezogenen Daten zu anderen als den genannten Zwecken wird vom Unternehmen nicht vorgenommen.
- 22.6 Das Unternehmen trifft entsprechende technische Vorkehrungen, um im Rahmen der zumutbaren technischen Möglichkeiten Zugriffsmöglichkeiten unberechtigter Dritter auf die Daten des Spielteilnehmers zu verhindern. Insbesondere erfolgt die Kommunikation zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen für die Anmeldung („Login“) sowie für den gesamten Datenaustausch bis zur Abmeldung („Logout“) verschlüsselt.
23. **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. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, dem 1. Januar 2018.

LOTTO Hamburg GmbH

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