

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Zahlenlotterie „KENO“

Mai 2019

	Präambel	2.4	Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.
P1	Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:	2.5	Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
	1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,	2.6	Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
	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,	2.7	Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.
	3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,	3.	Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO
	4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.	3.1	Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
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.	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.
P3	Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.	3.3	Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
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.	3.4	In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
		3.5	Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70 (Gewinnzahlen).
		3.6	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
		4.1	Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
		4.2	Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
	I. Allgemeines		
	1. Organisation		
1.1	Die Lotterie KENO (im Folgenden KENO genannt) wird von der LOTTO Hamburg GmbH (im Folgenden als „Unternehmen“ bezeichnet), für die Freie und Hansestadt Hamburg als Staatslotterie veranstaltet, um für das natürliche Spielbedürfnis unter der Maßgabe der Spielsuchtprävention und des Jugendschutzes ein geordnetes, sicheres und kontrolliertes Glücksspiel anzubieten.		
1.2	Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.		
1.3	Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.		
1.4	Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.		
	2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen		
2.1	Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.		
2.2	Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Spielschein oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.		
2.3	Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen sowie der Abgabe eines Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).		
		5.	Voraussetzungen für die Spielteilnahme
		5.1	Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen (auch in Barcode-Form), mittels Quick-Tipp und mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen gespeicherten Voraussagen sowie mittels Quittung (siehe Tz 8.) möglich.
		5.2	Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
		5.3	Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
		5.4	Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. Die Spielteilnahme von nach Tz 20.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen.
		5.5	Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.
		5.6	Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann Spielteilnehmer sein. Mit der Abgabe des Spielscheines (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (siehe Tz 7.1) teilnehmen

		<p>zu wollen, versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. Gleiches gilt bei Teilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst bei dem Unternehmen für den Spielteilnehmer gespeicherten Voraussagen sowie der Abgabe eines Spielscheinersatzes, z. B. einer Quittung (Tz 11.).</p>
<p>6. Teilnahme mittels Spielschein</p>		
<p>6.1 Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle Ziffern der Losnummer verändern.</p>		<p>8.7 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen; - Spielernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Anrede; - Passwort; - Antwort auf Sicherheitsfrage. <p>Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.</p>
<p>6.2 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.</p>	<p>8.8</p>	<p>Ändern sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 8.7 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen schriftlich zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 8.9 gilt entsprechend.</p>
<p>6.3 Die Beteiligung mit einem Spielschein ist wahlweise mit 1 bis 5 Spielen möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderspielscheine mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.</p>	<p>8.9</p>	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seines Geburtsdatums einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen, zu welcher der Spielteilnehmer seine Einwilligung erklärt haben muss. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.</p>
<p>6.4 Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze (X) in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Laufzeit, zur Wahl des Spieleinsatzes sowie zur Wahl hinsichtlich der Teilnahme an Zusatzlotterien.</p>		<p>Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung darf das Unternehmen einen Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post vornehmen.</p>
<p>6.5 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.</p>		<p>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 und im SB-Terminal des Unternehmens beschrieben.</p>
<p>6.6 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.</p>		
<p>7. Teilnahme mittels Quick-Tipp</p>		
<p>7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.</p>	<p>8.10</p>	<p>Die Kundenkarte Typ 1 kann für einen Zeitraum von 4 Wochen nach Erhalt für die Spielteilnahme verwendet werden. Nach Ablauf dieser Zeit ist die Spielteilnahme nur noch mit der Kundenkarte Typ 2 möglich.</p>
<p>7.2 Beim Quick-Tipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.</p>	<p>8.11</p>	<p>Bei der Spielteilnahme wird eine Zuordnung der Spieldauftragsdaten zu den persönlichen Daten des Spielteilnehmers vorgenommen.</p>
<p>7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein möglich sind.</p>	<p>8.12</p>	<p>Das Unternehmen darf diese Daten im Rahmen der Maßnahmen zur Spielsuchtprävention verarbeiten, insbesondere speichern, auswerten und abgleichen.</p>
<p>7.4 Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 vergeben.</p>	<p>8.13</p>	<p>Bei der Spielteilnahme mittels Quittung werden dieselben Spieldauftragsdaten verwendet, die Gegenstand eines bereits gespielten Spieldauftrags waren und auf der vom Spielteilnehmer verwendeten Quittung enthalten sind, insbesondere die Anzahl der Tipps und deren Inhalt sowie die Laufzeit. Eine Veränderung dieser Spieldauftragsdaten ist ausgeschlossen.</p>
<p>Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Spielscheins in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle fünf Ziffern verändern.</p>		
<p>8. Gespeicherte Voraussagen, Kundenkarte; Teilnahme mittels Quittung</p>		
<p>8.1 Der Spielteilnehmer kann Voraussagen auch als Kundenkarteninhaber in seinen Profildaten oder auf andere Weise beim Unternehmen speichern.</p>		<p>Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quittung und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.</p>
<p>8.2 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.</p>	<p>9. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr</p> <p>9.1</p>	<p>Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,- €, 2,- €, 5,- € oder 10,- €.</p>
<p>8.3 Mit den in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen können höchstens so viele Spiele (Zahlenfelder) gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.</p>	<p>9.2</p>	<p>Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann (siehe Tz 6.3).</p>
<p>8.4 Bei Spielteilnahme mit in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen wird die ebenfalls gespeicherte Losnummer verwendet.</p>	<p>9.3</p>	<p>Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quick-Tipps kann ein Höchstspieleinsatz festgelegt werden.</p>
<p>8.5 Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.</p>	<p>9.4</p>	<p>Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeden eingelesenen Spielschein (auch in Barcode-Form); - jeden ohne Spielschein abgegebenen Quick-Tipp; - jede Spielteilnahme mittels in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherter Voraussage; - jede Spielteilnahme mittels Quittung.
<p>8.6 Im Falle des Verlusts der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.</p>	<p>9.5</p>	<p>Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.</p>
	<p>9.6</p>	<p>Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die</p>

	Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung mit Bargeld zu zahlen. Das Unternehmen kann die Bezahlung mittels EC-Karte oder Kreditkarte erlauben.	
10.	Annahmeschluss Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.	
11.	Quittung	
11.1	Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quick-Tipps bzw. Einlesen der in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussage oder der Quittung und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.	12.1
11.2	Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.	12.2
11.3	In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.	12.3
11.4	Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile	12.4
	- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers und/oder die jeweiligen Voraussagen mittels Quick-Tipps sowie die Losnummer,	12.5
	- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie (plus5),	12.6
	- den Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr und	12.7
	- die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer und	12.8
	- die Kartenummer.	12.9
11.5	Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob	12.10
	- die auf der Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen (s. Tz 6.6) und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,	
	- die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer bzw. die in den Profildaten eines Kundenkarteninhabers oder sonst beim Unternehmen gespeicherten Voraussagen einschließlich Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,	
	- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angaben über die Teilnahme/Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie vollständig und richtig wiedergegeben sind,	
	- der Spieleinsatz incl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,	
	- die Quittung eine Quittungsnummer, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und	
	- die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist.	
11.6	Ist die Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der Quittung zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten, spätestens jedoch	
	- bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder	
	- bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes.	
	Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.	12.11
11.7	Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (vergl. Tz 12.5).	12.12
11.8	Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.	12.13
		12. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages
		Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe der Tz 12.3 annimmt.
		Die Teilnahme ist nur unter Verwendung (Einlesen) der vom Unternehmen herausgegebenen Kundenkarte zulässig.
		Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind und die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
		Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
		Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium für das Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (s. Tz 12.3).
		Die Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
		Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach Tz 19.11 zu verfahren, bleibt unberührt.
		Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 12.10 genannten Gründe abzulehnen.
		Darüber hinaus kann aus den in Tz 12.10 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
		Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 12.8 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 12.9 berechtigt, liegt vor, wenn
		- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
		- gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.3 bis Tz 5.5) 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 Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat. Im Fall der personalisierten Teilnahme benachrichtigt das Unternehmen den Spielteilnehmer zusätzlich über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielvertrag vermittelt hat.
		Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.
		Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des

III. Haftungsbestimmungen

13. Umfang und Ausschluss der Haftung

13.1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen; dieser Ausschluss ist zulässig gemäß § 309 Nr. 7 letzter Halbsatz BGB

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

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

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

13.3 Die Haftungsbeschränkungen der Tz 13.1 und Tz 13.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aufgrund der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

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

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

13.6 Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

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

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

13.9 Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

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

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

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

IV. Gewinnermittlung

14. Ziehung der Gewinnzahlen

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

14.2 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.

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 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.

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 Gewinnzahlen. 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 in den Annahmestellen bekannt.

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

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

15. Auswertung

15.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (s. Tz 12.4) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

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

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

16. Gewinnplan / KENO-Typen und Gewinnklassen

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

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

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

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

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

16.6 Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

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

17. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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

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

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

17.4 Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den

Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

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

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

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

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

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

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
10	10	500.000,- €
	9	5.000,- €
	8	500,- €
	7	75,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
	0	10,- €
9	9	250.000,- €
	8	5.000,- €
	7	100,- €
	6	25,- €
	5	10,- €
8	8	50.000,- €
	7	500,- €
	6	75,- €
	5	10,- €
	4	5,- €
7	7	5.000,- €
	6	500,- €
	5	60,- €
	4	5,- €
6	6	2.500,- €
	5	75,- €
	4	10,- €
	3	5,- €
5	5	500,- €
	4	35,- €
	3	10,- €
4	4	110,- €
	3	10,- €
	2	5,- €
3	3	80,- €
	2	5,- €
2	2	30,- €

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

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

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

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

17.11 Zunächst werden unabhängig von der Höhe des

jeweiligen Spieleinsatzes sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.

- 17.12 Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2 €, 5 € und 10 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 17.13 Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote) dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2, 5 und 10 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 17.14 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Tz 17.12 und Tz 17.13 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 17.15 Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.
- 17.16 Tritt in Folge der Tz 17.12 oder Tz 17.13 dennoch ein derartiger Fall ein, wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und die Summe durch 2 dividiert.
- 17.17 Das Ergebnis von Tz 17.16 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- 17.18 Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 17.19 Sollte die nach Tz 17.12 und/oder Tz 17.13 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
- 17.20 Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 17.21 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

- 17.22 Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und / oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Tz 17.14 oder verfallenen Gewinnen gemäß Tz 24.). Nicht nach Satz 1 verwendete verfallene Gewinne gemäß Tz 24. werden an die Freie und Hansestadt Hamburg abgeführt.

V. Gewinnauszahlung

18. **Fälligkeit des Gewinnanspruchs**
Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und ohne schuldhaftes Zögern ausbezahlt.
19. **Gewinnauszahlung**
- 19.1 Der Spielteilnehmer kann mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausbezahlt (siehe Tz 19.4 ff.) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 19.3) werden sollen. 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.
- 19.2 Die Auszahlung auf die vom Spielteilnehmer gemäß Tz 19.3 oder Tz 19.4 angegebene Bankverbindung erfolgt mit befreiender Wirkung.
- 19.3 Hat sich der Spielteilnehmer für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne
- nach Tz 19.5 ff. behandelt oder
 - 28 Tage nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.3), in dem sie angefallen sind, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er die Gewinne nicht nach Maßgabe der Tz 19.5 ff. bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde.
- 19.4 Hat sich der Spielteilnehmer nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Gewinne
- unter € 10.000,- gemäß der Tz 19.5 ff. behandelt;
 - ab € 10.000,-
 - nach Tz 19.5 ff. behandelt oder
 - falls der Spielteilnehmer sie nicht binnen 28 Tagen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.3), in dem sie angefallen sind, nach Tz 19.5 ff. geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Spielteilnehmer neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
 - falls der Spielteilnehmer nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktagen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraums (Laufzeit; siehe Tz 3.3), in dem sie angefallen sind, falls der Spielteilnehmer eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.
- Ansonsten verfällt der Gewinn.
- 19.5 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.
- 19.6 Ist die Quittungsnummer der Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- 19.7 War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Quittung geltend machen.
- 19.8 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausbezahlt, überwiesen oder zugestellt. Ist der Gewinn auf einer Quittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit die Quittung zurück. Das gleiche gilt, falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können.
- 19.9 Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne ab € 1.000,- werden gegen Rückgabe der Quittung an die Geschäftsstelle und nach Angabe einer Bankverbindung unverzüglich bzw. nach Freigabe der Quoten (s. Tz 17.) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen

	Formular angefordert werden.	20.3	Eine Fremdsperrung ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
19.10	Auf einer Quittung insgesamt erzielte Gewinne unter € 1.000,- werden durch jede Annahmestelle oder durch die Geschäftsstelle gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt; sie werden dort zur Abholung bereitgehalten, und zwar nach der jeweiligen Ziehung Montag bis Donnerstag in der Regel ab 11:00 Uhr des Folgetags, und nach der jeweiligen Freitags-, Sonnabend- und Sonntags-Ziehung in der Regel ab Montag, 11:00 Uhr.		- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,
19.11	Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 19.9 und Tz 19.10 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.		dass die betreffende Person
19.12	Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Quittung zu prüfen.		- spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
19.13	Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.	20.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten KENO ausschließen lassen.
19.14	Erfolgt die Gewinnauszahlung nach Tz 19.5 ff. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 19.12, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.		Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 20.6), 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.
19.15	Soweit der Spielteilnehmer ein Bankkonto angibt, erfolgt dies bei einer Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters nicht innerhalb des persönlichen Bereichs des Spielteilnehmers, sondern durch schriftliche Mitteilung oder per E-Mail.	20.5	Die Sperrung bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Sperrung gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
a)	In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.	20.6	Die Sperrung bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich 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:
b)	Der Spielteilnehmer ist nicht berechtigt, die im persönlichen Bereich hinterlegte Bankverbindung zu ändern, es sei denn er hinterlegt eine inländische Bankverbindung. In diesem Fall endet die Gewinnauszahlung mit einer ausländischen Bankverbindung und die Regelungen für die Gewinnauszahlung mit einer inländischen Bankverbindung sind anzuwenden.		- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperrung, Dauer der Sperrung und meldende Stelle.
c)	Hat der Spielteilnehmer die Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters angegeben, so gilt:	20.7	Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Sperrung bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Sperrung für weitere 6 Jahre gespeichert werden.
	- die Gewinne des Spielteilnehmers werden nicht binnen der üblichen Frist (s. Tz 18), sondern binnen 14 Tagen auf das vom Spielteilnehmer angegebenen Bankkonto ausgezahlt.		
	- die Gewinne können für einen vom Unternehmen festgelegten Teilnahmezeitraum zusammengefasst ausgezahlt werden, unabhängig von der Art des Glücksspiels.	20.8	Die Sperrung 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 Sperrung- bzw. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
19.16	Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.	20.9	Die Dauer der Sperrung bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
	Das Unternehmen ist zur Aufrechnung berechtigt. Dies gilt insbesondere für Gewinnauszahlungsansprüche des Spielteilnehmers gegenüber Ansprüchen des Unternehmens auf Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen.	20.10	Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Sperrung 12 Monate und für den Spielausschluss 3 Monate ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit die Aufhebung der Sperrung bzw. des Spielausschlusses 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 Sperrung bzw. des Spielausschlusses mehr vorliegen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.
		20.11	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Sperrung bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.
	VI. Sperrung, Spieleinsatzlimit, Datenschutz Verbraucherstreitbeilegung		
20.	Sperrung/Spielausschluss	21.	Spieleinsatzlimit
20.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.	21.1	Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.
20.2	Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperrung) oder Fremdsperrungen zu verfügen.	21.2	Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für

- einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spieleinsatzlimit.
- 21.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich.
- 21.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 21.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 21.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 21.6 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
- 21.7 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
- 21.8 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 21.9 Wird mit einem Spieldauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spieldauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 21.10 Zusätzlich zu dem Spieleinsatzlimit für die Teilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement 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.
- 22. 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.
- 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.
- VII. Erlöschen von Ansprüchen**
24. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.
Für den Beginn der Verjährung aller Ziehungen eines Spieldauftrages zählt die letzte Ziehung des Spielzeitraumes (Laufzeit) des Spieldauftrages.

VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 25.1 Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 25.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 25.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 25.4 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.
- 25.5 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.
- 25.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.
- 25.7 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.
- 25.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.
- IX. Inkrafttreten**
26. Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, dem 29. April 2019.

LOTTO Hamburg GmbH

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