

# TEILNAHMEBEDINGUNGEN für „BINGO – Die Umweltlotterie“

Mai 2018

	<b>Präambel</b>	2.5	Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.
P1	Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:	2.6	Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für die Bekanntgabe von Bedingungen für Sonderveranstaltungen und sonstigen eventuell ergänzenden Bedingungen.
	1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,	2.7	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,	<b>3.</b>	<b>Zeitpunkt der Veranstaltungen und Fernsehsendungen, Teilnahmezeitpunkt</b>
	3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,	3.1	Ist der Annahmeschluss für BINGO auf den Sonnabend festgelegt, so gilt als Tag der Veranstaltung für die bis zum Annahmeschluss zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragenen vollständigen Spieldaten der dem Annahmeschluss folgende Sonntag.
	4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.	3.2	Wird der Annahmeschluss von dem Unternehmen vorverlegt, so gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.
P2	In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie BINGO mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.	3.3	Am Sonntag werden im Rahmen einer Fernsehsendung (z.Z. NDR Fernsehen, 17:00 Uhr) die Gewinne des BINGO ermittelt bzw. bekanntgegeben.
P3	Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.	3.4	Alle Spieldatenträger, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Veranstaltung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen nur an der Veranstaltung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
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.	<b>4.</b>	<b>Spielgeheimnis</b>
	<b>I. Allgemeines</b>	4.1	Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name eines Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben werden.
<b>1.</b>	<b>Organisation</b>	4.2	Die Einwilligung gilt als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fermündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für BINGO meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt.
1.1	Die Lotterie „BINGO – Die Umweltlotterie“ (nachfolgend: BINGO) 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 Zweckertrag dieser Lotterie ist zur Förderung der Norddeutschen Stiftung für Umwelt und Entwicklung bestimmt.	4.3	Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnausschüttung/Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen – unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz – ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt, wie es die Durchführung des Spielbetriebs erfordert.
1.2	Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.	4.4	Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
1.3	Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.		<b>II. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Quick-Tipp, Spieleinsatz, Spielteilnahme, Quittung</b>
1.4	Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.	E1	Ein Spielteilnehmer kann am BINGO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
<b>2.</b>	<b>Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen</b>	E2	Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.
2.1	Für die Teilnahme an den Veranstaltungen des BINGO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.	E3	Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.
2.2	Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Los oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.	<b>5.</b>	<b>Voraussetzungen für die Spielteilnahme</b>
2.3	Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.	5.1	Die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung ist nur mit den vom Unternehmen zugelassenen Losen (auch in Barcode-Form) und mittels Quick-Tipp möglich.
2.4	Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Loses (auch in Barcode-Form) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quick-Tipp (siehe Tz 7.1) teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.	5.2	Die Teilnahme an den Veranstaltungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
		5.3	Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
		5.4	Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist ausgeschlossen. Die Spielteilnahme von nach Tz 23.4 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 zu wollen, versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein.
- 6. Teilnahme mittels Los**
- 6.1 Das Los dient ausschließlich zur Eingabe von Daten für deren Übermittlung in die Geschäftsstelle.
- 6.2 Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen BINGO-Seriennummer fortlaufend durchnummeriert.
- Die Lose einer Serie werden mit einer fünfstelligen BINGO-Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen. Die BINGO-Losnummer dient auch der Zuordnung des Loses zu den in der Geschäftsstelle hinterlegten Daten, die die Zahlen des BINGO-Feldes eines jeden Loses enthalten.
- Eine Veränderung der jeweiligen BINGO-Serien- oder BINGO-Losnummer ist nicht zulässig und ggf. ungültig.
- 6.3 Die Lose sind mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen. Bei Verwendung eines Loses in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.
- 6.4 Für die Wahl seines Loses und für dessen ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.5 Die Beteiligung ist mit einem Spiel pro Los möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, Sonderlose mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden.
- 6.6 Kennzeichnungen auf dem Los müssen eindeutig durch Kreuze (X) in blauer oder schwarzer Farbe erfolgen, deren Schnittpunkte jeweils innerhalb eines Kästchens liegen müssen.
- 6.7 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Loses zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch und nach Vorgabe des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 6.8 Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.
- 7. Teilnahme mittels Quick-Tipp**
- 7.1 Beim Quick-Tipp wird auf Wunsch des Spielteilnehmers ein Los mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.2 Die Quick-Tipp-Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen BINGO-Seriennummer fortlaufend durchnummeriert.
- Die Lose einer Serie werden mit einer fünfstelligen BINGO-Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen. Die BINGO-Losnummer dient auch der Zuordnung des Loses zu den in der Geschäftsstelle hinterlegten Daten, die die Zahlen des BINGO-Feldes eines jeden Loses enthalten.
- 7.3 Die Lose sind mit einer vom Unternehmen vergebenen 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
- Auf Wunsch des Spielteilnehmers können die letzten beiden Ziffern der Losnummer verändert werden. Bei Verwendung eines Loses in Barcode-Form kann der Spielteilnehmer alle sieben Ziffern der Losnummer verändern.
- 7.4 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können wahlweise 1 bis 5 Spiele gespielt werden.
- 8. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 8.1 Der Spieleinsatz beträgt pro Spiel (Losfeld) € 3,- je Veranstaltung.
- 8.2 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jeden eingelesebenen Spielschein (auch in Barcode-Form);
  - jeden ohne Spielschein abgegebenen Quick-Tipp, unabhängig von der Anzahl der Spiele.
- 8.3 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebührenzusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und die Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.
- 8.4 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Quittung mit Bargeld zu zahlen. Das Unternehmen kann die Bezahlung mittels EC-Karte oder Kreditkarte erlauben.
- 9. Annahmeschluss**
- 9.1 Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Veranstaltungen und in den einzelnen Annahmestellen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn in den Annahmestellen bekannt.
- 10. Quittung**
- 10.1 Nach Einlesen des Loses bzw. Ausführung des Quick-Tipps und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- 10.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.
- 10.3 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.
- 10.4 Die Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
- die jeweilige BINGO-Seriennummer,
  - die jeweilige BINGO-Losnummer,
  - die jeweilige/n Voraussage/n (auch bei der Spielteilnahme mittels Quick-Tipp),
  - die Losnummer für die Lotterien Spiel77 und SUPER6,
  - die Angabe über die Teilnahme/Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel77 sowie SUPER6,
  - den Tag der Teilnahme,
  - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
  - die von der Geschäftsstelle vergebene Quittungsnummer.
- 10.5 Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Ausdruck der Kundenkartenummer.
- 10.6 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Quittung dahingehend zu prüfen, ob
- die auf der Quittung abgedruckte/n Voraussage/n, BINGO-Seriennummer, die BINGO-Losnummer und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Loses entsprechen,
  - die für die Spielteilnahme mittels Quick-Tipp erforderlichen Voraussagen, die BINGO-Seriennummer, die BINGO-Losnummer und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
  - der Tag der Teilnahme einschließlich der Angabe über Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben ist,
  - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
  - die Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
  - bei Verwendung einer Kundenkarte die korrekte Kartenummer aufgedruckt ist.
- 10.7 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 Widerruf bzw. Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Quittung seinen

- 10.8 Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück. 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 (s. Tz 11.4).
- 10.9 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.
- III. Spielvertrag**
- 11. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**
- 11.1 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 11.2 annimmt.
- 11.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quick-Tipps sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
- 11.3 Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 11.4 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages (BINGO-Serien-, BINGO-Los-, Los- und Quittungsnummer sowie die in der Geschäftsstelle für das Los hinterlegten Daten der BINGO-Spielfelder) maßgebend (s. Tz 6.2 und Tz 11.2).
- 11.5 Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.
- 11.6 Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 20.7 zu verfahren, bleibt unberührt.
- 11.7 Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 11.9 genannten Gründe abzulehnen.
- 11.8 Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 11.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 11.9 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 11.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 11.8 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.
- 11.10 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.
- 11.11 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.
- 11.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.
- 12. Kundenkarte**
- 12.1 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.
- 12.2 Im Falle des Verlustes der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.
- 12.3 Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 folgende Daten anzugeben:
- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;
  - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen;
  - Spielernamen;
  - Geburtsdatum;
  - Geburtsort;
  - Anschrift;
  - Anrede;
  - Passwort;
  - Antwort auf Sicherheitsfrage.
- Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpasbild einzureichen.
- 12.4 Ändern sich die personenbezogenen Daten im Sinne von Tz 12.3 des Kundenkarteninhabers, so hat er diese in seinen Profildaten unverzüglich einzupflegen oder die Änderung dem Unternehmen schriftlich zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 12.5 gilt entsprechend.
- 12.5 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.
- Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung darf das Unternehmen einen Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post vornehmen.
- Ereilt 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.
- IV. Haftungsbestimmungen**
- 13. Umfang und Ausschluss der Haftung**
- 13.1 Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Geschäftsstelle beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen; dieser Ausschluss ist zulässig gemäß § 309 Nr. 7 letzter Halbsatz BGB.
- Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

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

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

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

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

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

13.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen, wie z. B. Diebstahl oder Raub, 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 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.

## V. Gewinnermittlung

### 14. Ziehung der Gewinnzahlen

14.1 Für BINGO werden jeweils nach Annahmeschluss einer jeden Veranstaltung durch Ziehung ermittelt:

- 22 Gewinnzahlen für das BINGO-Spiel und
- 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (s. Tz 17.) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.

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

14.3 Die Ziehungen werden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht durchgeführt.

14.4 Die Gewinnzahlen und -quoten werden in den Annahmestellen sowie in der Fernsehsendung bekanntgegeben.

### 15. Auswertung

15.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (s. Tz 11.4) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten einschließlich der für das Los hinterlegten Daten der BINGO-Spielefelder sowie die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer.

15.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

### 16. Ermittlung der Geldgewinne im BINGO-Spiel

Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in dem BINGO-Spielefeld 5 der 22 ermittelten Gewinnzahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Folge mit den aufgedruckten Zahlenreihen übereinstimmen (BINGO), in folgenden Gewinnklassen:

Klasse 1

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO-Spielefeld dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO erzielt haben.

Klasse 2

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO-Spielefeld zweifach BINGO erzielt haben.

Klasse 3

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO-Spielefeld einfach BINGO erzielt haben.

### 17. Ermittlung von Gewinnen bei dem Telefonspiel

17.1 Beim Telefonspiel werden aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils 4 Kandidaten 12 Sachgewinne ausgespielt.

17.2 Für die Teilnahme können sich alle BINGO-Gewinner der Klassen 1, 2 und 3 während der laufenden Fernsehsendung unter der angegebenen Rufnummer innerhalb der vorgegebenen Zeit telefonisch melden. Die Registrierung erfolgt in der Telefonzentrale durch Prüfung der BINGO-Los- und BINGO-Seriennummer und das Erfassen der Telefonnummer sowie Name und Vorname des Anrufers. Unter allen Anrufern werden per Zufallsgenerator die Kandidaten ermittelt, die am Telefonspiel teilnehmen. Die Kandidaten nehmen innerhalb der Telefonrunden in der Reihenfolge teil, in der ihre Anrufe in der Telefonzentrale eingegangen sind. Pro Spielvertrag bzw. durchgeschaltetem Anrufer ist nur eine Teilnahme am Telefonspiel möglich.

17.3 In jeder Telefonrunde wählen die 4 Kandidaten auf einer Spielwand, bestehend aus 16 Feldern, jeweils ein Feld aus. Je Spielwand sind 5 verschiedene Sachgewinne (Spielwand 1: Sachgewinne 1-5; Spielwand 2: Sachgewinne 6-10; Spielwand 3: Sachgewinne 11-15) dreifach sowie der Supergewinn einfach verdeckt enthalten. Sobald ein Sachgewinn erzielt wurde, können die anderen beiden Felder, welche ebenfalls diesen Gewinn enthielten, nicht mehr gewählt werden.

Wird der Supergewinn in einer Telefonrunde erzielt, steht er in der/den nächstfolgenden Telefonrunde(n) nicht mehr zur Verfügung. In diesem Fall bleibt das 16te Feld der folgenden Telefonrunde(n) unbesetzt; die Kandidaten können dann nur aus 15 Feldern wählen.

17.4 In der zweiten Telefonrunde ist der Gewinn des aufgedeckten Sachgewinns für einen der 4 Kandidaten, der per Zufallsprinzip bestimmt wird, von der richtigen Beantwortung einer Quizfrage abhängig. Bei falscher Antwort erhält der Kandidat einen Trostpreis.

17.5 Vor der dritten Telefonrunde wird durch das BINGO-Quiz ein Herausforderer für einen Kandidaten der dritten Telefonrunde ermittelt.

Für die Teilnahme am BINGO-Quiz können sich alle Spielteilnehmer der jeweils vorangegangenen Veranstaltung/Ziehung unter Angabe von Namen, Anschrift und Telefonnummer sowie der BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer des erworbenen BINGO-Loses der Vorwoche in der Zeit von sonntags 18:00 Uhr bis mittwochs 24:00 Uhr unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline registrieren. Aus den registrierten Anrufern werden zwei BINGO-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und in die darauffolgende Fernsehsendung eingeladen. Folgt ein Kandidat der Einladung nicht, wird er durch einen aus den registrierten Anrufern per

- Zufallsgenerator ermittelten neuen Kandidaten ersetzt. In der Fernsehsendung treten die beiden BINGO-Quiz-Kandidaten im BINGO-Quiz gegeneinander an. Der Verlierer erhält einen Trostpreis. Der Gewinner tritt als Herausforderer gegen einen Kandidaten in der dritten Telefonrunde an.
- 17.6 In der dritten Telefonrunde tritt einer der 4 Kandidaten, der per Zufallsprinzip bestimmt wird, gegen den Herausforderer, der im BINGO-Quiz ermittelt wurde (siehe Tz 17.5), zur Beantwortung einer Schätzfrage an. Der Gewinner erhält den zuvor aufgedeckten Sachgewinn, der Verlierer einen Trostpreis.
- 17.7 Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß Tz 14.1 zugeordneten BINGO-Serien- und BINGO-Losnummern.
- 18. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnsummen auf die Gewinnklassen und Einzelgewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten**
- 18.1 Von den Spieleinsätzen werden 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 18.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 18.3 Die Gesamtgewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:
- Für Sonderauslosungen werden 1,5 % bereitgestellt.
- Für Sachgewinne im BINGO-Spiel werden maximal € 72.000,- bereitgestellt.
- 18.4 Die danach verbleibende Gewinnausschüttung wird in Form von Geldgewinnen im BINGO-Spiel ausgeschüttet und wie folgt prozentual auf die Gewinnklassen 1 bis 3 aufgeteilt.
- |   |      |
|---|------|
| Klasse 1<br>(dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO) | 50%  |
| Klasse 2 (zweifach BINGO)                           | 15 % |
| Klasse 3 (einfach BINGO)                            | 35 % |
- 18.5 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 18.6 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Veranstaltung zugeschlagen.
- 18.7 Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 18.6 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.
- 18.8 Werden in der Gewinnklasse 2 keine Gewinne ermittelt, und werden in der Gewinnklasse 1 ein oder mehrere Gewinne festgestellt, wird die Gewinnausschüttung der Klasse 2 entgegen der Tz 18.6 der Gewinnausschüttung der Klasse 1 in derselben Veranstaltung zugeschlagen.
- 18.9 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- 18.10 Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von € 1,-, entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Veranstaltung zugeschlagen.
- 18.11 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 18.12 Tritt ein derartiger Fall ein, werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 18.13 Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.
- 18.14 Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

- 18.15 Abweichend von Tz 18.14 können sich die Gewinnquoten der 1. Gewinnklasse von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 19.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
- 18.16 Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnausschüttungen gemäß Tz 18.4 der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 18.17 Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.
- 18.18 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweilige Gewinnklasse (siehe Tz 16.):

Gewinnklasse		
Klasse 1	1 :	1.299.780
Klasse 2	1 :	10.254
Klasse 3	1 :	81

## VI. Gewinnauszahlung, Spielsperre, Spieleinsatzlimit, Datenschutz

- 19. Fälligkeit des Gewinnanspruches**
- 19.1 Gewinne der Klasse 1 mit einer Gewinnquote von mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- 19.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt (s. Tz 20.4) bzw. zugestellt.
- 20. Gewinnauszahlung bei Teilnahme ohne Kundenkarte**
- 20.1 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.
- 20.2 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.
- 20.3 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.
- 20.4 Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Quittung ausgezahlt oder überwiesen. Falls wegen einer Sonderauslosung mit der Quittung noch weitere Gewinne erzielt werden können, erhält der Spielteilnehmer die Quittung zurück.
- 20.5 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 19.1) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.
- 20.6 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 in der Regel ab Montag, 14:30 Uhr.
- 20.7 Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 20.5 und Tz 20.6 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.
- 20.8 Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung den Gewinn 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.
- 20.9 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.

20.10	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.	23.3	Eine Fremdsperrung ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es <ul style="list-style-type: none"> <li>- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder</li> <li>- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder</li> <li>- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,</li> </ul>
21.	<b>Gewinne im Telefonspiel</b>		
21.1	Die in der Fernsehsendung erzielten Gewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt.		
21.2	Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und die Quittungsnummer seiner Quittung bzw. die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung mitteilt.		dass die betreffende Person <ul style="list-style-type: none"> <li>- spielsuchtgefährdet oder</li> <li>- überschuldet ist,</li> <li>- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder</li> <li>- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.</li> </ul>
22.	<b>Gewinnauszahlung bei Teilnahme mittels Kundenkarte</b>	23.4	Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an dem vom Unternehmen veranstalteten BINGO ausschließen lassen.
22.1	Bei Teilnahme mittels Kundenkarte kann der Spielteilnehmer mittels hinterlegter Anweisung bestimmen, ob Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 22.3) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 22.2) 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.		Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 23.6), entfaltet seine Wirkung für die Teilnahme im Internet und am Selbstbedienungsterminal (SB-Terminal) für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele, ansonsten nur für die gewählte Glücksspielart.
22.2	Hat sich der Kundenkarteninhaber für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden die Geldgewinne <ul style="list-style-type: none"> <li>- nach Tz 20.1 bis 20.8 behandelt oder</li> <li>- 28 Tage nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, auf die vom Kundenkarteninhaber hinterlegte Bankverbindung überwiesen, soweit er die Gewinne nicht nach Maßgabe der Tz 20.1 bis 20.8 bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde.</li> </ul>	23.5	Die Sperrung bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme. Die Sperrung gilt für alle vom Unternehmen angebotenen Spiel- und Wettarten.
22.3	Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Geldgewinne <ul style="list-style-type: none"> <li>- unter € 10.000,- gemäß der Tz 20.1 bis 20.8 behandelt;</li> <li>- ab € 10.000,- <ul style="list-style-type: none"> <li>- nach Tz 20.1 bis 20.8 behandelt oder</li> <li>- falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, nach Tz 20.1 bis 20.8 geltend gemacht hat, und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder</li> <li>- falls der Kundenkarteninhaber nicht nach Spiegelstrich 1 oder 2 vorgegangen ist, 12 Wochen und 2 Werktage nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, falls der Kundenkarteninhaber eine Bankverbindung hinterlegt hat, auf diese überwiesen.</li> </ul> </li> </ul> <p>Ansonsten verfällt der Gewinn.</p>	23.6	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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;</li> <li>- Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen;</li> <li>- Geburtsdatum;</li> <li>- Geburtsort;</li> <li>- Anschrift;</li> <li>- Grund der Sperrung, Dauer der Sperrung und meldende Stelle.</li> </ul>
22.4	Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 20. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 20.8, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.	23.7	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.
22.5	Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.	23.8	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 Sperrungs- bzw. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.
23.	<b>Spielsperre/Spielausschluss</b>	23.9	Die Dauer der Sperrung bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.
23.1	Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.	23.10	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.
23.2	Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperrung) oder Fremdsperrungen zu verfügen.	23.11	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten einer Sperrung bzw. eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.
		24.	<b>Spielsatzlimit</b>
		24.1	Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spielsatzlimits möglich. Das Spielsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.

- 24.2 Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spieleinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spieleinsatzlimit.
- 24.3 Die Aufhebung eines Spieleinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich..
- 24.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit festzulegen.
- 24.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz. 24.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 24.6 Ein Spieleinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
- 24.7 Das Spieleinsatzlimit gilt umfassend für alle Spiel- und Wettarten.
- 24.8 Das Spieleinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitszeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 24.9 Wird mit einem Spielauftrag das Spieleinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spielauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
- 24.10 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.
- 25. 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.
- 26. Ablösung von Gewinnen, nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne**  
26.1 Die Barablösung von Gewinnen ist ausgeschlossen.  
26.2 Nach Ablauf der Frist im Sinne der Tz 27.1 verjähren Ansprüche auf Gewinne, die nicht geltend gemacht oder trotz Zustellung nicht eingelöst wurden bzw. nicht zugestellt werden konnten.  
26.3 Verfallene Gewinne werden mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen, insbesondere durch Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Aufwendungen, für berechnete Reklamationen, für Härtefälle o. ä. verwendet.
- VII. Schlussbestimmungen**
- 27. Erlöschen von Ansprüchen**  
Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

**28. 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**

- 29.1 Ein Spielteilnehmer kann am BINGO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- 29.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte gewerbliche Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 29.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 29.4 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.
- 29.5 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.
- 29.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem gewerblichen Spielvermittler.
- 29.7 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.
- 29.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt benannte Bankkonto des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders überwiesen.
- 30. Inkrafttreten**  
Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die 21. Veranstaltung am 27. Mai 2018.

**LOTTO Hamburg GmbH**

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