

Internet – TEILNAHMEBEDINGUNGEN für die Lotterie „BINGO – Die Umweltlotterie“

Dezember 2023

Präambel

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

I. ALLGEMEINES

1. **Organisation**
 - 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 Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg. Der Zweckertrag dieser Lotterie ist zur Förderung der Norddeutschen Stiftung für Umwelt und Entwicklung bestimmt.
 - 1.2 Das Unternehmen ist berechtigt, die Lotterie BINGO gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.
2. **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**
 - 2.1 Für die Teilnahme an den Veranstaltungen des BINGO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
 - 2.2 Diese Teilnahmebedingungen gelten für die Teilnahme über das Internet innerhalb des vom Unternehmen bereitgestellten Auftritts.
 - 2.3 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen erstmalig spätestens unmittelbar vor seiner ersten Spielteilnahme und danach für jede Spielteilnahme spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an. Das Unternehmen kann auch innerhalb des Registrierungsverfahrens eine Anerkennung der Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen durch den Spielteilnehmer

vorsehen.

- 2.4 Die Teilnahmebedingungen können auf den Webseiten des Unternehmens eingesehen, heruntergeladen und ausgedruckt werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen und sonstige Bekanntmachungen.
- 2.5 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.
3. **Zeitpunkt der Veranstaltungen und Fernsehsendungen, Teilnahmezeitpunkt, Gegenstand von BINGO**
 - 3.1 Im Rahmen des BINGO wird wöchentlich eine Veranstaltung durchgeführt. Ist der Annahmeschluss für BINGO auf den Sonntag festgelegt, so gilt als Tag der Veranstaltung für die bis zum Annahmeschluss zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragenen vollständigen Spieldaten der dem Annahmeschluss folgende Sonntag.
 - 3.2 Wird der Annahmeschluss von dem Unternehmen vorverlegt, so gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.
 - 3.3 Am Sonntag werden im Rahmen einer Fernsehsendung (z. Z. NDR Fernsehen, Sendungsbeginn in der Regel 17:00 Uhr) die Gewinne des BINGO ermittelt bzw. bekanntgegeben (s. Tz 16.4).
 - 3.4 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Veranstaltung zur Geschäftsstelle fehlerfrei übertragen wurden, nehmen nur an der Veranstaltung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
 - 3.5 Gegenstand (Spielformel) von BINGO ist die Voraussage von 5 Zahlen, die auf einem Spielfeld von fünf mal fünf Ziffern in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Linie angeordnet sind.
 - a) Die fünf Spalten des Spielfeldes sind von links nach rechts den Buchstaben B, I, N, G und O zugewiesen. Jedem Buchstaben sind jeweils fünfzehn Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 75 als Zahlensektor zugewiesen (B = 1-15, I = 16-30, N = 31-45, G = 46-60, O = 61-75).
 - b) Auf dem Spielfeld befinden sich in jeder Spalte fünf der jeweils fünfzehn möglichen Zahlen in zufälliger Auswahl und Reihenfolge untereinander angeordnet. Der Spielteilnehmer kann die Auswahl und Reihenfolge der Zahlen nicht verändern.
 - c) Von den möglichen 75 Zahlen werden 22 Zahlen gezogen (Gewinnzahlen); begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor. Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt V.
 - 3.6 Pro Los ist die Spielteilnahme stets nur an einer Veranstaltung möglich (Spielzeitraum).
4. **Spielgeheimnis**
 - 4.1 Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
 - 4.2 Die Einwilligung gilt als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fernmündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für BINGO meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt.
 - 4.3 Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnauszahlung/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. Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.

II. SPIELVERTRAG

- E1 Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BINGO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- E2 Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung.
- E3 Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

5. **Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Spielkonto**
5.1 Zur Internet-Spielteilnahme sind nur Personen zugelassen, die zum Zeitpunkt der Spielteilnahme im Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) haben.

5.2 Die Spielteilnahme

- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig; zur Verhinderung der Teilnahme Minderjähriger nimmt das Unternehmen eine Identifizierung und Authentifizierung vor;
- nach Tz 24.4 ff. ausgeschlossener Personen ist ausgeschlossen und kann vom Unternehmen für gesperrte Personen ausgeschlossen werden;
- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals des Unternehmens ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen;
- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einzahlungs-, Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen;
- ist ausgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer parallel aktiv im Internet an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen (Aktivitätsdatei),
- ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer im Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann; das gleiche gilt für Glücksspiele, an denen gesperrte Spieler teilnehmen dürfen, hinsichtlich der regelmäßigen Überprüfung der gleichen Daten;
- ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet;
- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.

5.3 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.

Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann registrierter Spielteilnehmer sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein.

5.4 Der Spielteilnehmer muss vor der ersten Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen, Spielernamen, Wohnort, Geburtsdatum, Geburtsort und inländische Mobilfunknummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Das Unternehmen kann darüber hinaus die Angabe der Staatsangehörigkeit verlangen.

5.5 Als Zugangsparameter für die Spielteilnahmen und zu seinem persönlichen Bereich (Anmelden („Login“)) wählt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung einen frei wählbaren Spielernamen sowie ein frei wählbares Passwort. Dieses kann später vom Spielteilnehmer jederzeit geändert werden. Neben dem Spielernamen kann der Spielteilnehmer auch seine im Rahmen der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse verwenden.

5.6 Das Unternehmen prüft regelmäßig, ob es sich bei dem Spielteilnehmer um eine politisch exponierte Person (§ 6 Abs. 2 Nr. 1 GwG) handelt. Es darf hierfür einen Abgleich mit der Referenzdatei eines Dienstleisters durchführen und/oder beim Spielteilnehmer Erklärungen einholen; das Unternehmen gibt die Details auf seiner Web-Seite bekannt. Das Unternehmen kann für politisch exponierte Personen Sonderauflagen einführen, insbesondere Limits, oder sie von der Spielteilnahme ausschließen.

5.7 Nach Übermittlung der in Tz 5.4 genannten Daten erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.

5.8 Nach erfolgter Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungs-E-Mail. Der Spielteilnehmer hat die Richtigkeit der registrierten Daten unverzüglich zu prüfen und gemäß Tz 30.1 Fehler mitzuteilen.

5.9 Sofern das Unternehmen die Funktion zur Aufladung des Spielkontos bereitstellt:

Nach erfolgter Registrierung hat der Spielteilnehmer spätestens zur ersten Spielteilnahme eine Einzahlung auf sein elektronisches Kundenguthaben (Spielkonto) vorzunehmen. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom Spielkonto geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Spielteilnehmer eingezahlten Gelder und die angefallenen Gewinne kostenlos treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht.

5.10 Nach erfolgter Registrierung läuft die Verifikationsphase. In der Verifikationsphase prüft das Unternehmen die Angaben des Spielteilnehmers zu einem Teil seiner personenbezogenen Daten und seinem angegebenen Bankkonto. Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.

a) Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten erfolgt ein Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt.

Zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers hinsichtlich seines Wohnsitzes bei der Registrierung erfolgt zusätzlich ein Abgleich mit einer Referenzdatei der Deutschen Post.

Erteilt der Spielteilnehmer eine erforderliche Einwilligung nicht oder kann durch den Abgleich bei den Referenzdateien die Richtigkeit der Angaben des Spielteilnehmers nicht nachgewiesen werden, fordert das Unternehmen den Spielteilnehmer zur Beibringung geeigneter Unterlagen auf, zum Beispiel durch Vorlage des Personalausweises; das Verfahren wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.

b) Zur Verifikation der vom Spielteilnehmer angegebenen Bankverbindung (Tz 13.1) und seiner Identität - erfolgt ein Abgleich mit einer weiteren Referenzdatei der SCHUFA. Eine Prüfung der Bonität des Spielteilnehmers findet nicht statt. Tz 5.10 a) Satz 5 gilt entsprechend.

- überweist das Unternehmen dem Spielteilnehmer auf das angegebene Bankkonto € 0,01. Im Buchungstext der Überweisung befindet sich ein Code, welchen der Spielteilnehmer innerhalb seines persönlichen Bereichs (Tz 5.5) an der dafür vorgesehenen Stelle eingeben muss, um die von den besonderen Einschränkungen der Verifikationsphase befreite Möglichkeit der Spielteilnahme zu aktivieren.

c) Während der Verifikationsphase kann der Spielteilnehmer nur am Spontanspiel teilnehmen. Innerhalb des Spontanspiels gilt:

- Die Möglichkeit des Abschlusses von Spielverträgen ist nur innerhalb von 72 Stunden ab der Registrierung eröffnet.

- Der Spielteilnehmer darf während dieser 72 Stunden insgesamt maximal € 100,00 einsetzen.

- Die IP-Adressen des Spielteilnehmers werden protokolliert und bis zum erfolgreichen Abschluss der Verifikation gespeichert.

- Die Auszahlung eines Gewinns erfolgt erst nach erfolgreichem Abschluss der Verifikation nach Tz 5.10 a).

- 5.11 Der Spielteilnehmer hat seine personenbezogenen Daten (Tz 5.4) regelmäßig zu prüfen und ggf. zu korrigieren bzw. zu bestätigen. Das Unternehmen ist berechtigt, die Daten des Spielteilnehmers in diesem Zusammenhang gemäß Tz 5.10 zu prüfen.
- 5.12 Ändert der Spielteilnehmer seine Bankverbindung, so kann das Unternehmen die Richtigkeit der hinterlegten personenbezogenen Daten (Tz 5.4) erneut prüfen. Vor der Bestätigung der Richtigkeit der Daten ist das Unternehmen berechtigt, Auszahlungen nur auf das bisher angegebene Bankkonto vorzunehmen.
- 5.13 Die Anmeldung („Login“) für eine Spielteilnahme bzw. den persönlichen Bereich des Spielteilnehmers erfolgt mit dem bei der Registrierung gewählten Spielernamen oder der im Spielerprofil hinterlegten E-Mail-Adresse sowie dem gewählten Passwort. Sofern sich die Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung („Login“) geändert haben, muss der Spielteilnehmer diese in der neuen Version akzeptieren, bevor er erneut teilnehmen kann. Die Regelung nach Tz 30.3 wird hiervon nicht berührt. Alternativ zu dem Verfahren nach Satz 2 kann das Unternehmen das Verfahren nach Tz 30.3 wählen, dessen Regelungen entsprechend gelten. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt innerhalb einer Sitzung während eines vom Unternehmen festgelegten Zeitraums keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- 5.14 Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Die Spielteilnahme ist bei Bezahlen über das Spielkonto per SEPA-Basislastschrift nach erfolgter Registrierung sofort möglich. Bei anderen vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsmitteln kann deren Ersteinsatz im Einzelfall erst verzögert möglich sein.
- 5.15 Wesentliche Vorgänge kann der Spielteilnehmer nur durch die Eingabe einer mobilen Transaktionsnummer (MTAN) auslösen. Dies sind insbesondere die Registrierung (siehe Tz 5.3 ff.), die Änderung der Kontoverbindung oder anderer Daten im Spielerprofil und die Spielteilnahme (siehe Tz 6. ff.). Das Unternehmen versendet hierzu innerhalb des vorgesehenen Ablaufs eine MTAN an die vom Spielteilnehmer in seinem Spielerprofil angegebene inländische Mobilfunknummer. Bei einer Änderung der im Spielerprofil angegebenen inländischen Mobilfunknummer wird die MTAN an die zuletzt vor der Änderung angegebene inländische Mobilfunknummer versendet; zusätzlich erhält der Spielteilnehmer eine E-Mail mit der MTAN an die im Spielerprofil gespeicherte Adresse. Der Spielteilnehmer muss die MTAN innerhalb einer vom Unternehmen bestimmten und auf seiner Web-Seite bekannt gegebenen Frist nach Erhalt in dem dafür vorgesehenen Ablauf verwenden, um den jeweils eingeleiteten Vorgang abzuschließen. Unterlässt er dies, wird der Vorgang abgebrochen. Das Unternehmen kann alternative Wege zum MTAN-Verfahren anbieten. Das Unternehmen informiert über Einzelheiten zum Verfahren auf seiner Web-Seite.
- 5.16 Das Unternehmen zeigt dem Spielteilnehmer
- am Ende jeder Anmeldung im Sinne von Tz 5.13 und
 - vor dem Abschluss eines Spielvertrages, sofern seit der letzten Anmeldung im Sinne von Tz 5.13 mehr als 24 Stunden vergangen sind,
- dessen Einsätze, Gewinne und Verluste der jeweils vorangegangenen 30 Tage an. Eine Spielteilnahme ist erst nach Bestätigung der Kenntnisnahme durch den Spielteilnehmer möglich.
- 5.17 Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer auf der Web-Seite des Unternehmens bekannt gemacht.
- 5.18 Das Unternehmen darf das Spielkonto sperren, wenn der Verdacht besteht, dass
- Gewinne unrechtmäßig erworben wurden;
 - gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wurde oder wird.
- Während einer solchen Sperre kann der Spielteilnehmer das Spielkonto nicht schließen.
- 5.19 Das Unternehmen ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (insbesondere Spieleinsätze, SEPA-Basislastschriften, Gewinnzugang) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab per E-Mail auf die Deregistrierung hingewiesen.
6. **Teilnahme mittels virtuellem Los**
- 6.1 Das virtuelle Los ist mit einem BINGO-Spielfeld (Tz 3.5), einer BINGO-Seriennummer, einer BINGO-Losnummer und einer 7-stelligen Losnummer versehen. Nur die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer verändert werden.
- 6.2 Die virtuellen Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen BINGO-Seriennummer fortlaufend durchnummeriert.
- Die virtuellen 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 virtuellen Loses zu den in der Geschäftsstelle hinterlegten Daten, die die Zahlen des BINGO-Spielfeldes eines jeden virtuellen Loses enthalten.
- 6.3 Die Beteiligung ist mit einem Spielfeld pro virtuellem Los möglich. Das Unternehmen ist berechtigt, virtuelle Sonderlose mit einer anderen maximalen Anzahl möglicher Spiele zu verwenden. Der Spielteilnehmer kann gleichzeitig 1 – 10 virtuelle Lose für die Teilnahme wählen. Wählt der Spielteilnehmer gleichzeitig mehr als ein virtuelles Los für die Teilnahme aus, so ist die Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel77 und SUPER6 nur mit dem ersten der gewählten Lose möglich.
7. **Teilnahme mittels Quick-Tipp**
- 7.1 Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quick-Tipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 7.2 Beim Quick-Tipp wird auf Wunsch des Spielteilnehmers ein virtuelles Los bzw. zusätzliches BINGO-Spielfeld mit Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- 7.3 Mit einem einzelnen Quick-Tipp können höchstens so viele Spiele gespielt oder auf einem teilweise befüllten virtuellen Los ergänzt werden, wie auf einem virtuellen Los möglich sind.
8. **Abonnement-Spielteilnahme (ABO)**
- 8.1 Die Teilnahme an den Ziehungen kann auf Wunsch des Spielteilnehmers bis auf Widerruf automatisch durch das System erfolgen. Der Spielteilnehmer kann ein virtuelles Los als Abonnement aktivieren (ABO). Die Laufzeit der Abonnements ist unbegrenzt und unterteilt sich in Zahlungszeiträume von jeweils einer Woche/Veranstaltung. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt jeweils – in der Regel einen Tag – vor Beginn eines Zahlungszeitraums, eventuelle Kündigungen zu dessen Ende (s. Tz 8.3). Voraussetzung ist die widerrufliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jedes Zahlungszeitraums per SEPA-Basislastschrift vom Bankkonto des Spielteilnehmers einzuziehen. Der Spielteilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass vor jedem Zahlungszeitraum die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr mittels SEPA-Basislastschreiteinzug von seinem Bankkonto möglich ist. Die Zahlen des/r BINGO-Spielfeldes/r (Tz 3.5), der BINGO-Losnummer und der BINGO-Seriennummer werden für jeden Zahlungszeitraum per Quick-Tipp neu vergeben. Die Losnummer bleibt identisch. Die erneute Spielteilnahme erfolgt automatisch, bis der Spielteilnehmer das Abonnement kündigt oder das Guthaben auf dem Bankkonto des Spielteilnehmers für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend oder das Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimit erreicht ist oder überschritten werden würde. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, so wird der Spielteilnehmer hierüber per E-Mail benachrichtigt.
- 8.2 Eine Änderung der Anzahl der Spielfelder, der Losnummer sowie der Teilnahme/Nichtteilnahme an den Lotterien Spiel77 und/oder SUPER6 ist ausgeschlossen. Für eine Änderung ist die Deaktivierung/Kündigung des alten Abonnements und Aktivierung eines neuen geänderten Abonnements

- erforderlich.
- 8.3 Die Abonnementspielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende eines Zahlungszeitraums durch Deaktivierung des Abonnements gekündigt werden; der Spielteilnehmer kann die Kündigung auch durch E-Mail erklären. Eine durch Deaktivierung erklärte Kündigung wird erst für Veranstaltungen wirksam, deren Annahmeschluss frühestens 48 Stunden nach der Deaktivierungshandlung liegen. Eine durch E-Mail erklärte Kündigung wird erst für Veranstaltungen wirksam, deren Annahmeschluss frühestens 48 Stunden nach dem Ende des auf den Zugang der E-Mail bei der richtigen Adresse des Unternehmens folgenden Werktags liegt.
- Ohne Kündigung wird die Abonnementspielteilnahme fortgesetzt, solange die Teilnahmevoraussetzungen erfüllt sind. Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Für das Unternehmen liegt ein wichtiger Grund zur sofortigen Kündigung insbesondere dann vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht oder wenn Ansprüche des Spielteilnehmers gegen das Unternehmen gepfändet werden oder bei Vorliegen einer Spielersperre. Die Abonnementspielteilnahme endet ohne eine Kündigung, wenn Gründe vorliegen, die bei der Nicht-Abonnementspielteilnahme zur Abweisung des Spielauftrages führen, wie z. B. bei Überschreitung des Spieleinsatzlimits, bei einem Spielausschluss oder bei einer Unterdeckung des Spielkontos.
- Kündigt der Spielteilnehmer die Abonnementspielteilnahme durch Deaktivierung, kann er die wesentlichen Informationen zur Kündigung (Name, Vorname, Kundennummer, ABO-Vertragsnummer, Datum und Uhrzeit der Kündigungserklärung, Datum der Beendigung des Abonnements/letzte Teilnahme für Haupt- und Zusatzlotterien) auf einem festen Datenträger in seiner Sphäre speichern. Darüber hinaus erhält der Spielteilnehmer eine E-Mail über die Beendigung des Abonnements.
- 8.4 Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen. Sollte die Teilnahme an einer Ziehung aus technischen oder sonstigen Gründen nicht möglich sein, wird der Spielteilnehmer ohne schuldhaftes Zögern durch eine E-Mail benachrichtigt. Zur nächsten Ziehung wird die Abonnementspielteilnahme fortgesetzt.
- Der Annahmeschluss der ersten Ziehung eines Abonnements darf in der Regel frühestens 10 Minuten nach der Aktivierung des Abonnements liegen.
- 8.5 Der Spielteilnehmer kann auch festlegen, dass das Abonnement anstatt einer ununterbrochenen Teilnahme nach Tz 8.1 nur dann vom Spielsystem für die Teilnahme an einer Veranstaltung aktiviert wird, wenn der Jackpot bei BINGO eine bestimmte Mindesthöhe für die bevorstehende Veranstaltung erreicht hat. Die Mindesthöhe legt der Spielteilnehmer innerhalb der vom Unternehmen vorgegebenen Möglichkeiten fest.
9. **Korrektur vor Spielteilnahme**
- 9.1 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen. **Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages nicht möglich. Dieser Abschluss ist zulässig nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB.**
- 9.2 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
10. **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 10.1 Der Spieleinsatz beträgt pro Spiel (BINGO-Spielfeld) € 3,- je Veranstaltung.
- 10.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielfeldern gespielt werden (s. Tz 6.3). Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- 10.3 Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für:
- jedes abgegebene virtuelle Los (auch bei ausschließlicher Teilnahme mittels Quick-Tipp);
 - jeden neuen Zahlungszeitraum bei Spielteilnahme mittels vom Spielteilnehmer oder vom System im Auftrag des Spielteilnehmers aktivierten Abonnements.
- Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten bekannt gegeben. Die Bearbeitungsgebühr schließt die für die Nutzung des Internets beim Spielteilnehmer anfallenden Kosten nicht mit ein.
- 10.4 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (siehe Tz 14.2). Bei der Abonnementteilnahme hat die Zahlung vor dem Beginn jedes Zahlungszeitraums zu erfolgen.
11. **Annahmeschluss**
- Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt.
12. **Zahlungsverkehr über das Spielkonto**
- 12.1 Für jeden Spielteilnehmer wird mit Registrierung ein Spielkonto eingerichtet. Jeder Spielteilnehmer erhält lediglich ein Spielkonto. Nach der Registrierung hat er eine auf seinen Namen lautende Bankverbindung anzugeben.
- Das Spielkonto ermöglicht die Bezahlung per SEPA-Basislastschriftinzug. Hierzu kann der Spielteilnehmer sein Spielkonto auch für eine spätere Spielteilnahme jederzeit per SEPA-Basislastschriftinzug aufladen, sofern das Unternehmen diese Funktion bereitstellt. Der durch das Aufladen per SEPA-Basislastschrift jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann **nur** für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet, nicht aber gemäß Tz 12.8 abgeschöpft werden (Spieleinsatzbindung).
- Das Unternehmen kann andere Zahlungsmittel zulassen, zum Beispiel die Kreditkarte. Die Regelungen zum Zahlungsverkehr per SEPA-Basislastschrift gelten dann entsprechend, sofern nicht etwas anderes geregelt ist.
- 12.2 Im Rahmen des SEPA-Basislastschriftverfahrens erteilt der Spielteilnehmer einmalig ein SEPA-Basislastschriftmandat. Dieses gilt für sämtliche, auch künftige, Zahlungen für alle Glücksspiele im Rahmen auch künftiger Spielaufträge. Bei einer Änderung der Bankverbindung erteilt der Spielteilnehmer ein neues SEPA-Basislastschriftmandat.
- Sollten Pflichten zur Information des Spielteilnehmers vor einer Abbuchung von seinem Bankkonto über Höhe und Zeitpunkt der bevorstehenden Abbuchung seitens des Unternehmens bestehen (Pflicht zur Vorankündigung/Prä-Notifikation), sind sich die Parteien einig, dass durch die Berechenbarkeit des einzuziehenden Betrages (siehe Tz 12.3) und dem bestimmbareren Einzugsdatum (siehe Tz 12.5 Abs. 1) diese Pflichten erfüllt werden.
- 12.3 Der einzuziehende Betrag ist die Summe aus der Bearbeitungsgebühr (siehe Tz 10.4) und dem Produkt aus:
- für die Lotterie „LOTTO 6aus49“: der Anzahl der Spiele (siehe Tz 6.3) und der Anzahl der gewählten Ziehungen und des Einsatzes pro Spiel (siehe Tz 10.1);
 - für die Zusatzlotterien „Spiel77“ und „SUPER6“:
 - der Anzahl der gewählten Ziehungen und
 - des Einsatzes pro Spiel (siehe Tz 10.1 der „Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie Spiel77“ bzw. Tz 10.1 der „Internet-Teilnahmebedingungen für die Lotterie SUPER6“).
- Der Einzug erfolgt in Summe für alle Glücksspiele eines Spielauftrags sowie ggf. inklusive einer Aufladung des Spielkontos nach Tz 12.1 Abs. 2 Satz 2.
- 12.4 Eine Bezahlung und Spielteilnahme über das Spielkonto ist immer nur dann möglich, wenn dieses eine ausreichende Deckung aufweist. Weist das Spielkonto bei Abgabe des Spielauftrags keine

	<p>entsprechende Deckung auf, besteht für den Spielteilnehmer die Möglichkeit, das Spielkonto nachzuladen, sofern das Unternehmen diese Funktion bereitstellt. SEPA-Basislastschriften werden auf dem Spielkonto sofort verbucht und zur Spieleinsatzzahlung zur Verfügung gestellt (siehe Tz 12.1).</p>	12.8	<p>Jedes Gewinn Guthaben auf dem Spielkonto wird ohne schuldhaftes Zögern des Unternehmens auf sein vom Spielteilnehmer zuletzt in seinem Spielerprofil benanntes Bankkonto überwiesen.</p> <p>Auszahlungen aus dem Spielkonto, die dem Spielteilnehmer nach Anforderung nicht auf sein zuletzt in seinem Spielerprofil benanntes Bankkonto überwiesen werden können, müssen vom Spielteilnehmer binnen der für die Geltendmachung von Ansprüchen nach Tz 29 geltenden Fristen bei dem Unternehmen geltend gemacht werden. Im Falle der verspäteten Geltendmachung erlischt der Anspruch auf Auszahlung des Guthabens. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Vorschriften.</p>
12.5	<p>Sofern das Unternehmen die Aufladefunktion nicht bereitstellt, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr per SEPA-Basislastschrift nur in der für den jeweils vom Spielteilnehmer ausgewählten Spielauftrag erforderlichen Höhe von seinem Bankkonto eingezogen (siehe Tz 12.5).</p> <p>Mit jedem SEPA-Basislastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem zuletzt in seinem Spielerprofil benannten Girokonto bei einem Zahlungsdienstleister im Lastschriftverfahren durchzuführen, sofern das Guthaben auf seinem Spielkonto nicht ausreichend ist. Sofern das Guthaben auf dem Spielkonto nur einen Teil des erforderlichen Betrages abdeckt, erfolgt der SEPA-Basislastschriftauftrag über die Differenz (siehe Tz 12.4). Bei der Teilnahme im Abonnement (Tz 8.) erfolgt die Zahlung des Gesamtbetrags stets per SEPA-Basislastschriftauftrag, unabhängig vom Guthabenstand des Spielkontos. Das Unternehmen führt die SEPA-Basislastschrift ohne schuldhaftes Zögern nach Erteilung des jeweiligen Auftrages durch den Spielteilnehmer aus.</p>	12.9	<p>Der Spielteilnehmer kann für seine personalisierten Teilnahmen beim Unternehmen insgesamt nur genau eine Bankverbindung angeben.</p>
12.6	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für SEPA-Basislastschriften festzulegen.</p> <p>Das Unternehmen ist berechtigt, das Limit für SEPA-Basislastschriften pro Zeiteinheit für die Spielteilnehmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - einheitlich oder - individuell, insbesondere bei der konkreten Besorgnis hinsichtlich der finanziellen Möglichkeiten eines Spielteilnehmers, <p>zu ändern.</p> <p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>	12.10	<p>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.</p>
12.7	<p>Bei Bezahlung über das Spielkonto per SEPA-Basislastschrift ist das Unternehmen berechtigt, bei der ersten SEPA-Basislastschrift eine Bonitätsprüfung durchzuführen.</p> <p>Bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer Rücklastschrift ist das Unternehmen berechtigt, das Spielkonto für die Aufladung/Bezahlung per SEPA-Basislastschrift zu sperren. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des SEPA-Basislastschriftverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive entstandener Bankgebühren, für die Rücklastschrift-buchung gegen den Spielteilnehmer dürfen vom Unternehmen selbst geltend gemacht werden. Das Inkasso bezüglich dieser Forderungen liegt bei dem Unternehmen.</p> <p>Sofern das Unternehmen die Zahlung per Kreditkarte zulässt, gilt:</p> <p>Für das Bezahlen über das Spielkonto per Kreditkarte werden die jeweils aktuellen Kreditkarten-Bezahl-Sicherheitsstandards angeboten. Diese werden auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gemacht und jeweils beschrieben.</p> <p>Die jeweils von dem Unternehmen akzeptierten Kreditkarten werden ebenfalls auf den Web-Seiten bekannt gemacht.</p>	13.	<p>Spielbenachrichtigung</p> <p>Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Geschäftsstelle wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Geschäftsstelle von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten dient.</p>
	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>	13.1	<p>Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung in Tz 14.3 – informiert (Spielbenachrichtigung). Die Spielbenachrichtigung umfasst insbesondere Informationen zu</p> <ul style="list-style-type: none"> - den Geschäftsangaben des Unternehmens, - die jeweilige/n Voraussage/n (auch bei der Spielteilnahme mittels Quick-Tipp) in Form des BINGO-Spielfeldes (Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-30, N=31-45, G=46-60, O=61-75), - der jeweiligen BINGO-Losnummer, - der jeweiligen BINGO-Seriennummer, - der jeweiligen Losnummer, - der Art und dem Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien (Spiel77, SUPER6), - dem Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und - der von der Geschäftsstelle vergebenen Spielauftragsnummer.
	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>	13.2	<p>Darüber hinaus wird an den Spielteilnehmer zusätzlich eine elektronische Bestätigungs-E-Mail versandt. Außerdem wird dem Spielteilnehmer die ausdrucksfähige Spielbenachrichtigung unmittelbar angezeigt. Die Regelung in Tz 14.3 bleibt hiervon unberührt.</p>
	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>	13.3	<p>Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird zudem in einer Spielhistorie erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung der Spielhistorie auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande gekommen ist oder ob ein Spielvertrag nicht zustande gekommen ist und die Daten neu eingegeben werden müssen.</p>
	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, ein Limit für Überweisungen festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>	13.5	<p>Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.</p>
		14.	<p>Abschluss und Inhalt des Spielvertrages</p>
		14.1	<p>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 14.2 annimmt.</p>
		14.2	<p>Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> - die übertragenen Daten sowie die von der Geschäftsstelle vergebenen Daten in der Geschäftsstelle aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und - der Spieleinsatz sowie die Bearbeitungsgebühr vor

Beginn der Ziehung bezahlt worden sind; die Bezahlung gilt als erfolgt, wenn der Gesamtbetrag vom Bankkonto oder dem Spielkonto des Spielteilnehmers erfolgreich abgebucht wurde oder der Spielteilnehmer eine solche Abbuchung, insbesondere im SEPA-Basislastschriftverfahren, autorisiert hat.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande. Bei einem Abonnement müssen die Voraussetzungen für jede Ziehung des Zahlungszeitraums vorliegen. Fehlt oder entfällt eine der Voraussetzungen, kommt die Abonnementspielteilnahme nicht zustande bzw. endet sie. Vom Zahlungsdienstleister nicht ausgeführte bzw. widerrufen SEPA-Basislastschrifteinzüge führen zum Ausschluss am SEPA-Basislastschrifteinzugsverfahren. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium für das Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Tz 14.2).

14.3

14.4

14.5

14.6

Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Geschäftsstelle eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Tz 14.6 genannten Gründe abzulehnen.

Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 14.6 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 14.4 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 14.5 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (Tz 5.2) 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 offengelegt 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.

14.7

Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen über die von ihm zuletzt hinterlegten Kontaktdaten bzw. den gewerblichen Spielvermittler, der den Spielvertrag vermittelt hat, informiert. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden auf Antrag erstattet.

14.8

Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

15.

Umfang und Ausschluss der Haftung

15.1

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

15.2

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

Tz 15.1 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).

15.3

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

Die Haftungsbeschränkungen der Tz 15.1 und Tz 15.2 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.

15.4

In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

15.5

In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Tz 15.4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

15.6

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

15.7

Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

15.8

Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

15.9

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

15.10

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

IV. GEWINNERMITTLUNG

16.

Ziehung der Gewinnzahlen

16.1

Für BINGO werden jeweils nach Annahmeschluss einer jeden Veranstaltung, in der Regel am Tag des Annahmeschlusses, durch Ziehung ermittelt:

- 22 Gewinnzahlen (aus der Zahlenreihe 1 – 75; Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-

30, N=31-45, G=46-60, O=61-75; begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor) für das Bingospiel und

- 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (s. Tz 20.) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.

16.2 Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Für die Durchführung der Ziehung kann das Unternehmen ein anderes Unternehmen bestimmen, dessen Name und Anschrift auf seinen Web-Seiten bekannt gegeben werden.

16.3 Die Ziehungen werden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht durchgeführt.

16.4 Die Gewinnzahlen und -quoten werden auf den Web-Seiten des Unternehmens sowie in der Fernsehsendung und ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekanntgegeben.

17. Auswertung

17.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (s. Tz 14.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten einschließlich der für das Los hinterlegten Daten der BINGO-Spielfelder sowie die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer.

17.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

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 Für Ziehungen bis einschließlich 25.02.2024 gilt: Die Gesamtgewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:

Für den Fonds von Sonderauslosungen werden 1,5 % bereitgestellt.

Für Geld- und Sachgewinne (u.a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal € 72.000,-- brutto bereitgestellt; davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,-- brutto bereitgestellt.

Für Ziehungen ab dem 03.03.2024 gilt: Die Gesamtgewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:

Für den Fonds für Sonderauslosungen werden 1,5 % bereitgestellt.

Für Geld- und Sachgewinne (u.a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal € 100.000,-- brutto bereitgestellt; davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,-- brutto bereitgestellt.

18.4 Die nach der Verteilung gemäß Tz 18.3 verbleibende Gewinnausschüttung wird in Form von Geldgewinnen im BINGO-Spiel ausgeschüttet und wie folgt prozentual auf die Gewinnklassen 1 bis 3 aufgeteilt.

Klasse 1
(dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO) 50 %

Klasse 2 (zweifach BINGO) 15 %

Klasse 3 (einfach BINGO) 35 %

19. Gewinnermittlung und Gewinnwahrscheinlichkeiten im BINGO-Spiel

19.1 Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in dem BINGO-Spielfeld fünf 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-Spielfeld dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO erzielt haben.

Klasse 2

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

Klasse 3

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

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweilige Gewinnklasse:

Gewinn-klasse		
Klasse 1	1 :	1.299.780
Klasse 2	1 :	10.254
Klasse 3	1 :	81

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

19.3 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

19.4 Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 19.3 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.

19.5 Überschreitet in einer Ziehung die Gesamtgewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 die Grenze von 5 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

19.6 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

19.7 Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von € 1,-- , entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

19.8 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

19.9 Tritt ein derartiger Fall ein, werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

19.10 Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.

19.11 Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

19.12 Abweichend von Tz 19.11 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 1 und 2 von mehr als € 100.000,-- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 22.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

19.13 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 (Poolung).

19.14 Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.

20. Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel

20.1 Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten zwölf Sachgewinne ausgespielt.

20.2 Für die Teilnahme am Telefonspiel können sich alle BINGO-Gewinner der Gewinnklassen 1, 2 und 3 während der laufenden Fernsehsendung unter der

- angegebenen Rufnummer innerhalb der vorgegebenen Zeit telefonisch melden. Unter allen Anrufern werden per Zufallsgenerator die Telefonkandidaten ermittelt, die am Telefonspiel teilnehmen. 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. Die Telefonkandidaten 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.
- 20.3 In jeder Telefonrunde wählt jeder der vier Telefonkandidaten in der nach Tz 20.2 ermittelten Reihenfolge auf einer Spielwand, bestehend aus 16 Feldern, jeweils ein Feld aus. Je Spielwand sind fünf 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 Telefonkandidaten können dann nur aus 15 Feldern wählen.
- 20.4 Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen im Rahmen der „Superchance“ (s. Tz 21.4) auf die ihnen gemäß Tz 14.1 zugeordneten Spielverträge.
21. **Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BINGO-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance**
- 21.1 Für die Teilnahme am BINGO-Quiz im Studio können sich alle BINGO-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist in der Regel möglich in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 19:00 Uhr (Registrierungsperiode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline. Sofern das Unternehmen in Ausnahmefällen eine abweichende Zeit zur Registrierung oder zusätzlich eine weitere Registrierungsmöglichkeit bereithält, gibt es dies in der Annahmestelle und auf der Webseite bekannt. Um erfolgreich für die Spielteilnahme registriert werden zu können, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer des erworbenen BINGO-Loses, des Namens, der Anschrift und der Telefonnummer. Sofern das Unternehmen zusätzlich eine weitere Registrierungsmöglichkeit bereithält, kann die Angabe weiterer Daten erforderlich sein, insbesondere eine gültige E-Mail-Adresse der sich registrierenden Person. Pro BINGO-Los ist nur eine Registrierung pro Registrierungsperiode zulässig.
- Nach Ablauf der Registrierungsperiode werden aus den erfolgreich erfassten BINGO-Spielteilnehmern zwei BINGO-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und in die Fernsehsendung der darauf folgenden Woche eingeladen. Kann ein ermittelter BINGO-Quiz-Kandidat nicht rechtzeitig eingeladen werden oder nimmt er die Einladung nicht an, ohne dass das Unternehmen dies zu vertreten hat, wird an seiner Stelle der nächste von zwei Ersatz-BINGO-Quiz-Kandidaten eingeladen.
- In der Fernsehsendung treten die beiden BINGO-Quiz-Kandidaten im BINGO-Quiz gegeneinander an. Der Verlierer erhält einen Trostpreis in Form eines Sachpreises. Der Gewinner tritt als Spieler (Finalist) im Finalspiel an.
- 21.2 Im Finalspiel deckt der Finalist auf einer Spielwand (Finalspielmatrix), bestehend aus 25 Feldern, ein per Zufallsgenerator ausgewähltes Feld auf. Auf der Finalspielmatrix sind Geldgewinne im Wert von mindestens 2.000,00 € bis 9.000,00 € (in 1.000er Schritten gerechnet) jeweils dreifach sowie ein Höchstgewinn in Höhe von 10.000,00 € einfach auf einem Feld verdeckt enthalten. Nach dem Aufdecken des erzielten Geldgewinns kann der Finalist den Geldgewinn annehmen und das Spiel beenden oder auf den zuerst ermittelten Geldgewinn endgültig verzichten und einen neuen Geldgewinn aus den verbleibenden verdeckten Feldern durch dasselbe Verfahren ermitteln.
- Sollte das Feld mit der maximalen Gewinnsumme nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag in der entsprechenden Höhe gebildet und mit der wöchentlichen Zuführung der Folgeveranstaltung in Höhe von 10.000,00 € addiert (Jackpot; maximale Gewinnsumme). Der Vortrag beträgt die Differenz zwischen der aktuell möglich gewesen maximalen Gewinnsumme und dem tatsächlich erzielten Geldgewinn des Finalisten. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel in der folgenden Veranstaltung durch die wöchentliche Zuführung wieder mit einer maximalen Gewinnsumme in Höhe von 10.000,00 € (siehe Satz 2).
- 21.3 Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Tz 21.2 den Betrag von 100.000,00 €, werden in der darauffolgenden Veranstaltung die auf der Finalspielmatrix verdeckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Tz 21.2) einmalig verzehnfacht (20.000,00 € bis 90.000,00 €) und auf der Finalspielmatrix jeweils dreifach dargestellt.
- Für Ziehungen ab dem 03.03.2024 gilt: Überschreitet die maximale Gewinnsumme die Grenze von 100.000,00 €, wird der über den Betrag von 100.000,00 € hinausgehende Anteil dem Fonds für Sonderauslosungen zugeschlagen.
- 21.4 Im Rahmen der „Superchance“ entfallen alle Sachpreise, die im Telefonspiel nicht gewonnen wurden (s. Tz 20.4), auf die nach Tz 14.1 zugeordneten Spielverträge, die an der Ziehung teilgenommen haben.
- V. GEWINNAUSZAHLUNG**
22. **Fälligkeit des Gewinnanspruchs**
- 22.1 Gewinne der Gewinnklassen 1 und 2 mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,-- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- 22.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.
23. **Gewinnbenachrichtigung**
- Der Spielteilnehmer erhält im Gewinnfall eine E-Mail, die ihn über den Gewinn und den Auszahlungsweg informiert. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. In diesem Fall erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung. Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn mit einer Quote ab € 10.000,-- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.
24. **Gewinnauszahlung**
- 24.1 a) Gewinnauszahlung beim BINGO-Spiel
Die Art der Auszahlung der Gewinne hängt davon ab, ob es sich um Kleingewinne unter € 10.000,-- (siehe Tz 24.4) oder um Zentralgewinne ab € 10.000,-- (siehe Tz 24.5) handelt.
- 24.2 Abreden von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Empfangnahme des Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- 24.3 Das Unternehmen ist berechtigt, die bei der Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

24.4	<p>Gewinnauszahlung für Gewinne unter € 10.000,-- (Kleingewinne) Kleingewinne unter € 10.000,-- werden direkt dem Spielkonto des Spielteilnehmers befreiend gutgeschrieben. Eine Auszahlung auf die Bankverbindung des Spielteilnehmers richtet sich nach Tz 12.8.</p>	25.5	<p>Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme, d.h. nicht für die anonyme Teilnahme oder die Teilnahme über einen Gewerblichen Spielvermittler.</p>
24.5	<p>Gewinnauszahlung für Gewinne ab € 10.000,-- (Zentralgewinne) Im Falle eines Zentralgewinns ab € 10.000,-- kontaktiert das Unternehmen den Spielteilnehmer. Dieser kann bestimmen, ob der Gewinn auf sein zuletzt in seinem Spielerprofil benanntes Bankkonto oder ein anderes Bankkonto des Spielteilnehmers überwiesen werden soll. Benennt der Spielteilnehmer ein anderes Bankkonto, so muss er dessen Verifikation in der Geschäftsstelle vornehmen lassen; das Unternehmen kann eine andere Form der Verifikation durchführen, insbesondere nach Tz 5.11 b). Äußert sich der Spielteilnehmer binnen 13 Wochen nicht, so erfolgt die Gewinnüberweisung auf sein zuletzt in seinem Spielerprofil benanntes Bankkonto. Die Überweisung ist für das Unternehmen stets befreiend. Im Übrigen richtet sich eine Auszahlung auf die Bankverbindung des Spielteilnehmers nach Tz 12.8.</p>	25.6	<p>Die Spielersperre gilt nur für vom Unternehmen angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021). Das Unternehmen kann die Geltung der Spielersperre auf von ihm angebotene Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen (§ 8 Abs. 2 GlüStV 2021), ausweiten, sofern dies dem Spielerschutz oder der Spielsuchtprävention dient. Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen nicht teilnehmen dürfen, erfolgt der Abgleich mit dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem spätestens unmittelbar vor dem möglichen Abschluss des Spielvertrages. Das gilt auch für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und auf die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre ausgeweitet hat. Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und für die das Unternehmen die Geltung der Spielersperre noch nicht ausgeweitet hat, kann das Unternehmen regelmäßig, in der Regel jährlich, einen Abgleich für alle Spielteilnehmer vornehmen, die in den letzten 12 Monaten an einem solchen Glücksspiel teilgenommen haben.</p>
24.6	<p>b) Sach- und Geldgewinne in der Fernsehsendung Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.</p>	25.7	<p>Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich oder per E-Mail zu beantragen; der Spielausschluss kann alternativ im Internet oder über das SB-Terminal beantragt werden. Das Unternehmen kann von/bezüglich der zu sperrenden/auszuschließenden Person die Übermittlung von Lichtbildern sowie folgender Daten verlangen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.
24.7	<p>Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Spielauftragsnummer seiner Spielbenachrichtigung bzw. die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer des Spielauftrages auf der für das BINGO-Quiz zur Verfügung gestellten Telefonplattform mitgeteilt hat.</p>		
24.8	<p>Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.</p>		
	<p>VI. SPIELERSPERRE, SPIELEINSATZLIMIT, KUNDENKARTE, FRÜHERKENNUNG</p>		
25.	<p>Spielersperre/Spielausschluss</p>		
25.1	<p>Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.</p>	25.8	<p>Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses übermittelten Daten zu ihrer Aufrechterhaltung zu verarbeiten, insbesondere sie zu speichern. Die Daten dürfen auch nach der Aufhebung der Spielersperre für weitere 6 Jahre gespeichert werden.</p>
25.2	<p>Das Unternehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> - ermöglicht Personen, sich auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre); - leitet Verfahren zur Fremdsperre ein bzw. unterstützt solche. 	25.9	<p>Die Spielersperre bzw. der Spielausschluss tritt in Kraft, sobald alle erforderlichen Daten an die Geschäftsstelle übermittelt und gespeichert sind, in der Regel am ersten Werktag nach dem Eintreffen der vollständigen Spielersperren- bzw. Spielausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.</p>
25.3	<p>Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, <p>dass die betreffende Person</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielsuchtgefährdet oder - überschuldet ist, - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen. 	25.10	<p>Die Dauer der Spielersperre bzw. des Spielausschlusses ist unbegrenzt.</p>
25.4	<p>Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme am vom Unternehmen veranstalteten BINGO ausschließen lassen.</p> <p>Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 25.7), 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.</p> <p>Sofern im Unternehmen der begründete Verdacht besteht, dass hinsichtlich des Spielteilnehmers Tatsachen vorliegen, die eine Fremdsperre nach Tz 25.3 rechtfertigen, ohne diese jedoch hinreichend verifizieren zu können, ist das Unternehmen berechtigt, einen Spielausschluss für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele oder einzelne Glücksspielarten einzurichten.</p>	25.11	<p>Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Spielersperre in der Regel ein Jahr, auf Antrag verkürzbar auf bis zu 3 Monate, und für den Spielausschluss 1 Woche ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit schriftlich die Aufhebung der Spielersperre gegenüber der für die Führung der Sperrdatei zuständigen Behörde bzw. des Spielausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Das Verfahren ist auf den Web-Seiten des Unternehmens beschrieben.</p>
		25.12	<p>Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten einer Spielersperre bzw. das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten eines Spielausschlusses unverzüglich schriftlich.</p>
		26.	<p>Spieleinsatzlimit, Einzahlungslimit, Verlustlimit</p>
		26.1	<p>Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spieleinsatzlimits, Einzahlungslimits und/oder Verlustlimits möglich. Das Spieleinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann. Das Einzahlungslimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer auf sein Spielkonto einzahlen kann. Das Verlustlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer – abzüglich der erzielten Gewinne – für die Spielteilnahme einsetzen kann.</p>
		26.2	<p>Der Spielteilnehmer kann für sich ein</p>

- Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Für das Einzahlungslimit und das Verlustlimit stehen dem Spielteilnehmer wahlweise drei verschiedene Limitzeiträume zur Verfügung: täglich, wöchentlich oder monatlich. Neben einem monatlichen Limit kann der Spielteilnehmer zusätzlich ein maximal gleich hohes tägliches oder wöchentliches Einzahlungslimit/Verlustlimit festlegen. Das Unternehmen informiert auf seinen Web-Seiten über das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit.
- 26.3 Die Veränderung eines Einzahlungslimits oder Verlustlimits oder eines Spieleinsatzlimits kann der Spielteilnehmer selbständig vornehmen. Eine Verringerung wird im Spielerprofil ohne schuldhaftes Zögern des Unternehmens gespeichert und dadurch wirksam. Eine Erhöhung wird nach Ablauf des siebten Tages, der auf den Tag der Änderung folgt, wirksam.
- 26.4 Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit festzulegen.
- 26.5 Legt das Unternehmen ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz 26.2 bestimmte (Teil-)Spieleinsatzlimit.
- 26.6 Ein Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme im Internet, am SB-Terminal und, unabhängig vom Vertriebsweg, im Abonnement.
- 26.7 Das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit gilt umfassend für alle Glücksspielarten.
- 26.8 Das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit wird durch alle innerhalb eines Limitzeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
- 26.9 Wird mit einem Spelauftrag das Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit überschritten, so wird der gesamte Spelauftrag vom Unternehmen nicht angenommen bzw. die Einzahlung abgelehnt.
- 26.10 Unabhängig von dem Spieleinsatzlimit nach Tz 26.2 bestimmt das Unternehmen für die Spielteilnahme im Internet ein maximales Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit von € 1.000,-. Das Internet-Spieleinsatzlimit/Einzahlungslimit/Verlustlimit wird auch durch Spieleinsätze von Abonnementspielteilnahmen (siehe Tz 8.) belastet. Der Limitzeitraum für das Spieleinsatzlimit umfasst einen Kalendermonat. Der Limitzeitraum für das Einzahlungslimit/Verlustlimit umfasst einen Tag / eine Woche / einen Monat.
- 26.11 Zusätzlich zu dem Spieleinsatzlimit für die Teilnahme im Internet und am SB-Terminal kann das Unternehmen ein zentrales Spieleinsatzlimit (Zentrallimit) über sämtliche Vertriebswege bei personalisierter Teilnahme einrichten. Ist das Zentrallimit in einem (Teil-)Limitzeitraum geringer als ein anderes Limit, so geht das Zentrallimit vor.
27. **Kundenkarte**
- 27.1 Der Spielteilnehmer kann eine Kundenkarte in physischer Form oder in digitaler Form verwenden. Betreffen diese Teilnahmebedingungen mindestens auch die nicht-digitale Kundenkarte, so wird der Begriff „Kundenkarte“ verwendet.
- Der Spielteilnehmer erhält eine digitale Kundenkarte. Die Nutzung der digitalen Kundenkarte durch den Inhaber erfolgt durch Nutzung seines auf einem eigenen geeigneten technischen Gerät verfügbar gemachten Spielkontos. Die Verwendung ist insbesondere in den Annahmestellen des Unternehmens für die personalisierte Teilnahme möglich. Näheres gibt das Unternehmen auf seinen Web-Seiten bekannt.
- 27.2 Sofern der Spielteilnehmer nicht alle für die Registrierung erforderlichen Daten richtig angegeben hat und/oder deren Überprüfung (siehe Tz 5.5 bis Tz 5.10) nicht erfolgreich war, können einzelne Funktionen der digitalen Kundenkarte nicht genutzt werden.
- 27.3 Der Spielteilnehmer kann eine personalisierte digitale Kundenkarte (Typ 1) oder die personalisierte digitale Kundenkarte (Typ 2) erhalten.
- Eine digitale Kundenkarte Typ 2 kann stets beantragt werden. Eine digitale Kundenkarte Typ 1 kann, mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens, nur beantragen, wer bereits eine Kundenkarte Typ 1 hat, sofern keine Registrierung für die Teilnahme im Internet erfolgt. Das Unternehmen darf Spielteilnehmern, die bereits vor dem 31.10.2021 beim Unternehmen registriert sind, eine digitale Kundenkarte zuordnen.
- Der Spielteilnehmer kann eine nicht-digitale Kundenkarte nur als Kundenkarte Typ 2 erhalten. Es gelten die „Teilnahmebedingungen für die Lotterie BINGO – Die Umweltlotterie“.
- 27.4 Bestehen Zweifel daran, dass der Spielteilnehmer der Inhaber der digitalen Kundenkarte oder zur Teilnahme an bestimmten Glücksspielen berechtigt ist, ist er auf Verlangen des Unternehmens zur Beibringung geeigneter Nachweise verpflichtet.
28. **Früherkennung**
- 28.1 Zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 darf das Unternehmen das Spielverhalten des Spielteilnehmers beobachten und analysieren. Das Unternehmen darf dabei insbesondere einen Vergleich zum Durchschnitt vergleichbarer Spielteilnehmer sowie eine Relation zu einem für den Spielteilnehmer festgelegten Einzahlungs-, Spieleinsatz- und/oder Verlustlimit vornehmen. Sofern begründete Hinweise vorliegen, die eine Gefährdung des Spielteilnehmers und/oder der Ziele des § 1 GlüStV 2021 überwiegend wahrscheinlich erscheinen lassen, darf das Unternehmen zudem seine Beobachtung und Analyse vertiefen.
- 28.2 Die aus den Maßnahmen nach Tz 28.1 gewonnenen Daten dürfen zur Erfüllung der Ziele des § 1 GlüStV 2021 verarbeitet werden; das umfasst insbesondere die Intervention gegenüber dem Spielteilnehmer und die Weitergabe an Behörden und Gerichte.
- 28.3 Einzelheiten werden auf der Web-Seite des Unternehmens bekanntgegeben.
- VII. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN**
29. Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.
- VIII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN**
30. **Änderung von Kundendaten, Teilnahmebedingungen, Zusendung von Erklärungen**
- 30.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse oder seiner sonstigen personenbezogenen Daten mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand können vom Spielteilnehmer seine registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv geändert werden. Ausgenommen hiervon ist die Änderung der Namen, des Geburtsdatums, des Geburtsorts und des Geschlechts. In diesen Fällen ändert das Unternehmen gegen geeigneten Nachweis die Daten auf Antrag. Bei der Änderung der Anschrift bei Spielteilnehmern, die für das SEPA-Basislastschriftverfahren freigeschaltet sind, wird das Verfahren nach Tz 5.10 durchgeführt.
- 30.2 Das Unternehmen fordert den Spielteilnehmer regelmäßig zur Bestätigung bzw. Korrektur seiner gespeicherten personenbezogenen Daten auf. Das Unternehmen ist berechtigt, die Angaben des Spielteilnehmers zu prüfen und dabei die gleichen Verfahren wie bei der Registrierung des Spielteilnehmers zu verwenden. Können die Daten nicht bestätigt oder erfolgreich geprüft werden, kann der Spielteilnehmer nicht mehr an den Glücksspielen teilnehmen; dies gilt auch für Abonnements.
- 30.3 Mit der Erteilung eines Abonnementspielauftrages stimmt der Spielteilnehmer einer Änderung des Spieleinsatzes, einer Gewinnplanänderung oder einer sonstigen Änderung dieser Teilnahmebedingungen für künftige Zahlungszeiträume zu. Der Spielteilnehmer wird über die Änderung rechtzeitig per E-Mail benachrichtigt. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, einer für einen künftigen Zahlungszeitraum geltenden Änderung

innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt einer entsprechenden Benachrichtigung zu widersprechen. Der Widerspruch hat schriftlich oder per E-Mail an das Unternehmen zu erfolgen und gilt als Kündigung zum Beginn des auf den Widerspruch folgenden Zahlungszeitraums; Tz 8.3 bleibt unberührt.

30.4 Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

31. **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.

32. **Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers**

Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch Gebrauch machen.

33. **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.

IX. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

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

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

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

34.4 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 (Tz 13.), die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zum Abschluss und Inhalt des Spielvertrages des Abschnitts II., insbesondere Tz 14.

34.5 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.

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

34.7 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.

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

X. INKRAFTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die 50. Veranstaltung am 17. Dezember 2023.

LOTTO Hamburg GmbH

**Teilnahme ab 18.
Spielen kann süchtig machen.
Hilfe unter [check-dein-spiel.de](https://www.check-dein-spiel.de)
Whitelisted/GlÜStV 2021**