

TEILNAHMEBEDINGUNGEN für „BINGO – Die Umweltlotterie“

Dezember 2023

Präambel

P1 Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

P2 In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird 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 Zweckertrag dieser Lotterie ist zur Förderung der Norddeutschen Stiftung für Umwelt und Entwicklung bestimmt.

1.2 Der Vertriebsbereich umfasst das Gebiet der Freien und Hansestadt Hamburg.

1.3 Das Unternehmen unterhält eine Geschäftsstelle sowie Annahmestellen.

1.4 Das Unternehmen ist berechtigt, Lotterien gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten / durchzuführen.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

2.1 Für die Teilnahme an den Veranstaltungen des BINGO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf dem Los oder der Quittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

2.3 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

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.

2.5 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich.

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.

2.7 Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

3. Zeitpunkt der Veranstaltungen und Fernsehsendungen, Gegenstand von BINGO

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.

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 14.4).

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.

4. Spielgeheimnis

4.1 Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name eines Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekanntgegeben 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 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.

Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.

II. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Quick-Tipp, Spieleinsatz, Spielteilnahme, Quittung

E1 Ein Spielteilnehmer kann am BINGO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen

	Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.	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.
E2	Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Quittung.		
E3	Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.		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.
5.	Voraussetzungen für die Spielteilnahme		
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.	7.3	Die Lose sind mit einer vom Unternehmen vergebenen 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
5.2	Die Teilnahme an den Veranstaltungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.		
5.3	Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.		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.
5.4	Die Spielteilnahme von nach Tz 23.4 ff. ausgeschlossenen Personen ist ausgeschlossen und kann vom Unternehmen für gesperrte Personen ausgeschlossen werden.	7.4	Mit einem einzelnen Quick-Tipp können wahlweise 1 bis 5 Spiele gespielt werden.
5.5	Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.	8.	Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr
5.6	Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann Spielteilnehmer sein. Mit der Abgabe des Losscheines (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.	8.1	Der Spieleinsatz beträgt pro Spiel (Losfeld) € 3,- je Veranstaltung.
6.	Teilnahme mittels Los	8.2	Das Unternehmen erhebt eine Bearbeitungsgebühr für: - jeden eingelesenen Losschein (auch in Barcode-Form); - jeden ohne Losschein abgegebenen Quick-Tipp, unabhängig von der Anzahl der Spiele.
6.1	Das Los dient ausschließlich zur Eingabe von Daten für deren Übermittlung in die Geschäftsstelle.	8.3	Die Höhe der Bearbeitungsgebühr geht aus der Spieleinsatz- und Gebühreuzusammenstellung hervor, die in den Annahmestellen einsehbar bzw. erhältlich und die Bestandteil dieser Teilnahmebedingungen ist.
6.2	Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen BINGO-Seriennummer fortlaufend durchnummeriert.	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.
	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 (Spielfeld) eines jeden Loses enthalten.	9.	Annahmeschluss
	Eine Veränderung der jeweiligen BINGO-Serien- oder BINGO-Losnummer oder des BINGO-Feldes ist nicht zulässig und ggf. ungültig.	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.
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.	10.	Quittung
6.4	Für die Wahl seines Loses und für dessen ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.	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.
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.	10.2	Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Quittung zu den in der Geschäftsstelle gespeicherten Daten.
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.	10.3	In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Quittung in der Annahmestelle.
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.	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) 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), - 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.
6.8	Auch wenn die Korrektur von der Annahmestelle vorgenommen wird, gilt die Voraussage als Angebot des Spielteilnehmers auf Abschluss eines Spielvertrages.	10.5	Bei der Spielteilnahme mit Kundenkarte erfolgt automatisch der Aufdruck der Kundenkartenummer.
7.	Teilnahme mittels Quick-Tipp	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
7.1	Beim Quick-Tipp wird auf Wunsch des Spielteilnehmers ein Los mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.		

	<p>erforderlichen Voraussagen, die BINGO-Seriennummer, die BINGO-Losnummer und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	11.9	<p>Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Tz 11.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Tz 11.8 berechtigt, liegt vor, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> • 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.
10.7	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> - bis zum Geschäftsschluss der Annahmestelle oder - bis zum Annahmeschluss. 		
	<p>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 Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.</p>		
10.8	<p>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).</p>		
10.9	<p>Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.</p>		
	<p>III. Spielvertrag</p>		
	<p>11. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages</p>		
11.1	<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 11.2 annimmt.</p>	11.10	<p>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.</p>
11.2	<p>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.</p>	11.11	<p>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.</p>
11.3	<p>Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.</p>	11.12	<p>Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts IV.</p>
11.4	<p>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).</p>	12.	<p>Kundenkarte</p> <p>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.</p>
11.5	<p>Die Quittung dient als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr sowie zur Geltendmachung des Gewinnanspruches.</p>	12.1	<p>Die personalisierte Kundenkarte (Typ 1) und die personalisierte Kundenkarte mit Lichtbild (Typ 2) können in jeder Annahmestelle beantragt werden. Die digitale Kundenkarte Typ 2 enthält kein Lichtbild. Nur Inhaber einer Kundenkarte Typ 1 oder Inhaber einer digitalen Kundenkarte können eine Kundenkarte Typ 2 beantragen.</p>
11.6	<p>Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnauszahlung nach Tz 21.8 zu verfahren, bleibt unberührt.</p>	12.2	<p>Im Falle des Verlustes der Kundenkarte Typ 1 oder der Kundenkarte Typ 2 kann als Ersatz nur eine Kundenkarte Typ 2 beantragt werden.</p>
11.7	<p>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.</p>	12.3	<p>Der Antragsteller hat bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 1 auf Verlangen des Unternehmens folgende Daten anzugeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen; - verwendete Künstlernamen, Aliasnamen; - Spielernamen; - Geburtsdatum; - Geburtsort; - Anschrift; - Anrede; - Geschlecht; - Staatsangehörigkeit; - Passwort; - Antwort auf Sicherheitsfrage.
11.8	<p>Darüber hinaus kann gegenüber dem Spielteilnehmer aus den in Tz 11.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.</p>		<p>Bei der Beantragung der Kundenkarte Typ 2 ist zusätzlich ein Farbpassbild einzureichen.</p>

- Verzichtet das Unternehmen bei der Registrierung auf die Angabe von in Satz 1 aufgeführten Daten, hat der Spielteilnehmer diese auf Verlangen des Unternehmens zu einem späteren Zeitpunkt anzugeben.
- 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 in Schriftform zum Einpflegen mitzuteilen. Tz 12.5 und Tz 12.6 gelten entsprechend.
- 12.5 Das Unternehmen ist berechtigt, zur Überprüfung der Angaben des Spielteilnehmers bezüglich seiner personenbezogenen Daten einen Abgleich mit einer Referenzdatei der SCHUFA vorzunehmen. 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.

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

Das Unternehmen ist berechtigt, die beschriebenen Prüfungsverfahren regelmäßig zu wiederholen, insbesondere wenn hierzu eine öffentlich-rechtliche Verpflichtung besteht oder es aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Jugend- oder Spielerschutzes erforderlich ist.

- 12.6 Sofern der Spielteilnehmer eine digitale Kundenkarte nutzen will, gelten Tz 12.1 bis Tz 12.5 entsprechend. In diesem Fall kann das Unternehmen die Angabe weiterer Daten verlangen, insbesondere
- E-Mailadresse;
 - Bankverbindung, die auf einen Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt, lautet;
 - Mobilfunknummer.

Das Unternehmen ist berechtigt, auch diese Daten entsprechend Tz 8.5 zu behandeln.

- 12.7 Die Nutzung der digitalen Kundenkarte durch den Inhaber erfolgt durch Nutzung seines auf einem eigenen geeigneten technischen Gerät verfügbar gemachten Spielkontos.
- 12.8 Ein Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Hamburg erhält eine digitale Kundenkarte automatisch bei Vollregistrierung beim Unternehmen für die Spielteilnahme im Internet. Ein Spielteilnehmer ohne Wohnsitz in Hamburg kann die digitale Kundenkarte nur mit Hilfe des Unternehmens beantragen. Die Teilnahme ist an einzelnen Glücksspielen des Unternehmens nur dann mit der digitalen Kundenkarte möglich, wenn der Spielteilnehmer alle erforderlichen spielberechtigenden Daten erfolgreich angegeben hat; die weiteren Voraussetzungen für die Spielteilnahme werden dadurch nicht berührt.
- 12.9 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. Nimmt der Spielteilnehmer beim Unternehmen bereits im Abonnement teil, kann er eine Kundenkarte Typ 2 nur mit Hilfe der Geschäftsstelle des Unternehmens beantragen; eine Kundenkarte Typ 1 kann er nicht erhalten. Das Unternehmen darf Spielteilnehmern, die bereits vor dem 15.11.2021 beim Unternehmen registriert sind, eine digitale Kundenkarte zuordnen.

- 12.10 Der Spielteilnehmer kann für die Nutzung der Kundenkarte eine Bankverbindung für die Auszahlung von Gewinnen angeben; Tz 22.1 Satz 2 gilt entsprechend.

- Der Spielteilnehmer kann für seine personalisierten Teilnahmen beim Unternehmen insgesamt nur genau eine Bankverbindung angeben.
- 12.11 Bestehen Zweifel daran, dass der Spielteilnehmer der Inhaber der Kundenkarte oder zur Teilnahme an bestimmten Glücksspielen berechtigt ist, ist er auf Verlangen des Unternehmens zur Beibringung geeigneter Nachweise verpflichtet.
- 12.12 Die nähere Beschreibung der Kundenkarte und der digitalen Kundenkarte und der damit verbundenen Verfahren hält das Unternehmen auf seinen Web-Seiten und in jeder Annahmestelle bereit.

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 Zusage 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, Pandemien, Notstand 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, 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 BINGO-Spiel und
- 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (s. Tz 18.) 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-Spielfelder sowie die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer.

15.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

16. Gewinnausschüttung, Verteilung der Gewinnsummen auf die Gewinnklassen und Einzelgewinne

16.1 Von den Spieleinsätzen werden 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

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

16.3 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,- 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,- bereitgestellt; davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,- brutto bereitgestellt.

16.4 Die nach der Verteilung gemäß Tz 16.3 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%

17. Gewinnermittlung und Gewinnwahrscheinlichkeiten im BINGO-Spiel

17.1 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:

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

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

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

17.4 Das Unternehmen kann die Summe aus der zugeschlagenen Gewinnausschüttung nach Tz 17.3 und der tatsächlich in der nächstfolgenden Ziehung hinzukommenden Gewinnausschüttung schätzen. Die geschätzte Summe heißt Jackpot. Die Schätzung ist unverbindlich.

17.5 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.

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

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

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

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

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

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

17.12 Abweichend von Tz 17.11 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 1 und 2 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Tz 20.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

17.13 Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen

- Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnausschüttungen gemäß Tz 16.4 der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt (Pooling).
- 17.14 Die Höhe der Einzelgewinne in den verschiedenen Gewinnklassen und ggf. die Höhe des jeweiligen Jackpots werden in den Annahmestellen bekanntgegeben.
- 18. Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel**
- 18.1 Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten zwölf Sachgewinne ausgespielt.
- 18.2 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.
- 18.3 In jeder Telefonrunde wählt jeder der vier Telefonkandidaten in der nach Tz 18.2 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.
- 18.4 Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen im Rahmen der „Superchance“ (s. Tz 19.4) auf die ihnen gemäß Tz 14.1 zugeordneten Spielverträge.
- 19. Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BINGO-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance**
- 19.1 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.
- 19.2 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 gewesenen 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).
- 19.3 Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Tz 19.2 den Betrag von 100.000,00 €, werden in der darauffolgenden Veranstaltung die auf der Finalspielmatrix verdeckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Tz 19.2) 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.
- 19.4 Im Rahmen der „Superchance“ entfallen alle Sachpreise,

die im Telefonspiel nicht gewonnen wurden (s. Tz 18.4), auf die nach Tz 14.1 zugeordneten Spielverträge, die an der Ziehung teilgenommen haben.

VI. Gewinnauszahlung, Spielsperre, Spieleinsatzlimit, Früherkennung, Datenschutz

20. Fälligkeit des Gewinnanspruches

- 20.1 Gewinne der Gewinnklassen 1 und 2 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.
- 20.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt (s. Tz 21.4) bzw. zugestellt.

21. Gewinnauszahlung beim BINGO-Spiel bei Teilnahme ohne Kundenkarte

- 21.1 Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Quittung, die insbesondere die vollständige Quittungsnummer enthalten muss, in einer Annahmestelle oder in der Geschäftsstelle geltend zu machen.
- 21.2 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.
- 21.3 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.
- 21.4 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.
- 21.5 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 20.1) durch die Geschäftsstelle überwiesen. Diese Gewinne können mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular angefordert werden.
- 21.6 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.
- 21.7 Das Unternehmen kann die Wertgrenze nach Tz 21.5 und Tz 21.6 für einzelne Annahmestellen ändern. Dies wird in der jeweiligen Annahmestelle bekannt gegeben.
- 21.8 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.
- 21.9 Bei Gewinnauszahlungen ab € 1.000,- ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.
- 21.10 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.

22. Gewinnauszahlung beim BINGO-Spiel bei Teilnahme mittels Kundenkarte

- 22.1 Für bis einschließlich 14.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
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.
Für ab dem 15.11.2021 abgeschlossene Spielverträge gilt:
Gibt der Spielteilnehmer bei Teilnahme mittels Kundenkarte seine Bankverbindung an, so werden Gewinne, statt in der Annahmestelle ausgezahlt (siehe Tz 22.3) zu werden, automatisch auf seine angegebene Bankverbindung überwiesen (siehe Tz 22.2). Die vom Spielteilnehmer angegebene Bankverbindung lautet auf ihn selbst bei einem Zahlungsdienstleister mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Staat, welcher am SEPA-Verfahren teilnimmt.
- 22.2 Hat sich der Kundenkarteninhaber für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden die Geldgewinne
- nach Tz 20.1 bis 20.8 behandelt oder
 - bei Gewinnen ab 10.000,- €: falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, nach Tz 21. geltend gemacht hat und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber ggf. neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
 - bei Gewinnen unter 10.000,- €: 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 21.1 bis 21.8 bereits geltend gemacht hat und die Auszahlung/Überweisung eingeleitet wurde. Die Überweisung nach Satz 1 erfolgt nicht, falls der Kundenkarteninhaber beim Unternehmen zusätzlich Inhaber eines Spielerkontos zur Spielteilnahme im Internet ist und im Internet im Rahmen des Spontanspiels nach Tz 5.10 c) der Internet-Teilnahmebedingungen für BINGO teilnimmt, wenn der Überweisungszeitpunkt eines Gewinnes nach Satz 1 (= 28 Tage nach Laufzeitende) fällig wird. Nach Wegfall einer möglichen Auszahlungssperre erfolgt die Auszahlung. Dies gilt auch bei einem Wechsel der Bankverbindung des Spielteilnehmers bis zu deren Verifikation.
- [Auszug aus den Internet-Teilnahmebedingungen BINGO:
- 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 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.
- 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, wobei der Tag der Registrierung mit vollen 24 Stunden mitzählt, unabhängig von der Uhrzeit der Registrierung.
 - 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).
- 22.3 Hat sich der Kundenkarteninhaber nicht für die automatische Gewinnüberweisung entschieden, so werden Geldgewinne
- unter € 10.000,-- gemäß der Tz 21.1 bis 21.8 behandelt;
 - ab € 10.000,--
 - nach Tz 21.1 bis 21.8 behandelt oder
 - falls der Kundenkarteninhaber sie nicht binnen 28 Tagen nach der jeweiligen Ziehung, in der sie angefallen sind, nach Tz 21.1 bis 21.8 geltend gemacht hat und der Auszahlungs-/Überweisungsvorgang eingeleitet wurde, ohne schuldhaftes Zögern auf eine nach entsprechender Benachrichtigung vom Kundenkarteninhaber neu angegebene Bankverbindung überwiesen oder
 - 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.
- Ansonsten verfällt der Gewinn.
- 22.4 Sofern für die Teilnahme mittels Kundenkarte keine Bankverbindung angegeben oder keine automatische Auszahlung gewählt worden ist, gilt Tz 22.2 zusätzlich bei der Auszahlung von Gewinnen, die bei der Teilnahme mit der Kundenkarte erzielt werden, sofern der Spielteilnehmer zusätzlich eine vom Unternehmen angebotene Lotterie im Abonnement spielt, welches bis zum 14.11.2021 abgeschlossen worden ist, wobei die Auszahlung der Gewinne, die er bei einer Teilnahme mittels Kundenkarte erzielt, an die für die Teilnahme im Abonnement angegebene Bankverbindung erfolgt.
- 22.5 Erfolgt bei der Spielteilnahme mittels Kundenkarte die Gewinnauszahlung nach Tz 21. und bestehen Zweifel an der Berechtigung des Vorlegenden im Sinne der Tz 21.8, so leistet das Unternehmen an den Inhaber der Kundenkarte.
- 22.6 Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- 22.7 Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
Soweit der Spielteilnehmer ein Bankkonto angibt, erfolgt dies bei einer Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters nicht innerhalb des persönlichen Bereichs des Spielteilnehmers, sondern durch schriftliche Mitteilung oder per E-Mail.
- a)
Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
In dem persönlichen Bereich des Spielteilnehmers hinterlegt das Unternehmen eine eigene Referenzkontonummer.
- b)
Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
Der Spielteilnehmer ist nicht berechtigt, die im persönlichen Bereich hinterlegte Bankverbindung zu ändern, es sei denn er hinterlegt eine inländische Bankverbindung. In diesem Fall endet die Gewinnauszahlung mit einer ausländischen Bankverbindung und die Regelungen für die Gewinnauszahlung mit einer inländischen Bankverbindung sind anzuwenden.
- c)
Für bis einschließlich 14.11.2021 erfolgte Gewinnauszahlungen gilt:
Hat der Spielteilnehmer die Bankverbindung eines ausländischen Zahlungsdienstleisters angegeben, so gilt:
- die Gewinne des Spielteilnehmers werden nicht binnen der üblichen Frist (s. Tz 20), sondern binnen 14 Tagen auf das vom Spielteilnehmer angegebenen Bankkonto ausgezahlt.
 - die Gewinne können für einen vom Unternehmen festgelegten Teilnahmezeitraum zusammengefasst ausgezahlt werden, unabhängig von der Art des Glücksspiels.
- 22.8 Das Verfahren und der Teilnahmezeitraum werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.
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.
23. **Gewinne im Telefonspiel, im BINGO-Quiz oder in der Superchance**
- 23.1 Die im Telefonspiel, im BINGO-Quiz oder in der Superchance erzielten Gewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.
- 23.2 Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Quittungsnummer seiner Quittung bzw. die BINGO-Serien- und BINGO-Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung mitteilt oder auf der für das BINGO-Quiz zur Verfügung gestellten Telefonplattform mitgeteilt hat. Im Falle eines Geldgewinns hat der Gewinner zusätzlich seine Kontoverbindung auf Nachfrage des Unternehmens anzugeben.
24. **Spielersperre/Spielausschluss**
- 24.1 Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.
- 24.2 Das Unternehmen
- ermöglicht Personen, sich auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre);
 - leitet Verfahren zur Fremdsperre ein bzw. unterstützt solche.
- 24.3 Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
 - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
 - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,
- dass die betreffende Person
- spielsuchtgefährdet oder
 - überschuldet ist,
 - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
- 24.4 Personen können sich im Übrigen für die Teilnahme an dem vom Unternehmen veranstalteten BINGO ausschließen lassen.
- Der Spielausschluss, gleich über welches Medium er beantragt wurde (Tz 24.7), 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.		
	Sofern im Unternehmen der begründete Verdacht besteht, dass hinsichtlich des Spielteilnehmers Tatsachen vorliegen, die eine Fremdsperre nach Tz 24.3 rechtfertigen, ohne diese jedoch hinreichend verifizieren zu können, ist das Unternehmen berechtigt, einen Spelausschluss für sämtliche vom Unternehmen angebotenen Glücksspiele oder einzelne Glücksspielarten einzurichten.		
24.5	Die Sperrung bzw. der Spelausschluss gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme, d.h. nicht für die anonyme Teilnahme oder die Teilnahme über einen Gewerblichen Spielvermittler.		
	Die Sperrung 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 Sperrung 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.		
24.6	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 Sperrung ausgeweitet hat. Für Glücksspiele, an denen gesperrte Personen teilnehmen dürfen und für die das Unternehmen die Geltung der Sperrung 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.	25.	Spielseinsatzlimit
		25.1	Aus Gründen der Spielsuchtprävention ist die Einrichtung von Spielseinsatzlimits möglich. Das Spielseinsatzlimit beschränkt die Summe, die der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme einsetzen kann.
		25.2	Der Spielteilnehmer kann für sich ein Spielseinsatzlimit für einen vom Unternehmen vorgegebenen Zeitraum (Limitzeitraum) festlegen. Das Unternehmen informiert in der Annahmestelle über das Spielseinsatzlimit.
		25.3	Die Aufhebung eines Spielseinsatzlimits ist nur durch einen Antrag gegenüber der Geschäftsstelle möglich..
		25.4	Das Unternehmen hat das Recht, aus Gründen der Spielsuchtprävention oder des Verbraucherschutzes ein maximales Spielseinsatzlimit festzulegen.
		25.5	Legt das Unternehmen ein maximales Spielseinsatzlimit fest, so gilt dieses, soweit es nicht höher ist als das vom Spielteilnehmer nach Tz. 25.2 bestimmte (Teil-)Spielseinsatzlimit.
		25.6	Ein Spielseinsatzlimit gilt nur für die personalisierte Spielteilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement.
		25.7	Das Spielseinsatzlimit gilt umfassend für alle Glücksspielarten.
		25.8	Das Spielseinsatzlimit wird durch alle innerhalb eines Limitszeitraums getätigten Spieleinsätze belastet, unabhängig von dem Zeitpunkt der Ziehung/Wettrunde, für die sie getätigt wurden.
		25.9	Wird mit einem Spelauftrag das Spielseinsatzlimit überschritten, so wird der gesamte Spelauftrag vom Unternehmen nicht angenommen.
		25.10	Zusätzlich zu dem Spielseinsatzlimit für die Teilnahme in der Annahmestelle und im Abonnement kann das Unternehmen ein zentrales Spielseinsatzlimit (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.
24.7	Die Sperrung bzw. der Spelausschluss ist gegenüber der Geschäftsstelle schriftlich oder per E-Mail zu beantragen; der Spelausschluss 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:	26.	Früherkennung
	- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen;	26.1	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-, Spielseinsatz- 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.
	- Aliasnamen, verwendete Künstler- und Benutzernamen;		
	- Geburtsdatum;	26.2	Die aus den Maßnahmen nach Tz 26.1 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.
	- Geburtsort;		
	- Anschrift;	26.3	Einzelheiten werden in der Annahmestelle bekanntgegeben.
	- Grund der Sperre, Dauer der Sperre und meldende Stelle.		
24.8	Das Unternehmen ist berechtigt, die für Einrichtung der Sperrung bzw. des Spelausschlusses 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.	27.	Datenschutz
24.9	Die Sperrung bzw. der Spelausschluss 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 Sperrungen- bzw. Spelausschlussklärung bei der Geschäftsstelle.		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.
24.10	Die Dauer der Sperrung bzw. des Spelausschlusses ist unbegrenzt.	28.	Ablösung von Gewinnen, nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne
24.11	Die gesperrte/ausgeschlossene Person kann nach Ablauf der Mindestdauer, welche für die Sperrung in der Regel ein Jahr, auf Antrag verkürzbar auf bis zu 3 Monate, und für den Spelausschluss 1 Woche ab ihrem/seinem Inkrafttreten beträgt, jederzeit schriftlich die Aufhebung der Sperrung gegenüber der für die Führung der Sperrdatei zuständigen Behörde bzw. des Spelausschlusses gegenüber der Geschäftsstelle beantragen. Das Verfahren ist im SB-Terminal beschrieben.	28.1	Die Barablösung von Gewinnen ist ausgeschlossen.
		28.2	Nach Ablauf der Frist im Sinne der Tz 29 verjähren Ansprüche auf Gewinne, die nicht geltend gemacht oder trotz Zustellung nicht eingelöst wurden bzw. nicht zugestellt werden konnten.
24.12	Das Unternehmen bestätigt der gesperrten/ausgeschlossenen Person das Inkrafttreten einer Sperrung bzw. das Inkrafttreten und das Außerkrafttreten eines Spelausschlusses unverzüglich schriftlich.	28.3	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

29. Erlöschen von Ansprüchen

Für die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

30. Allgemeine Informationspflicht nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

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

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

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

31.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete gewerbliche Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (in der Regel: elektronische) Benachrichtigung mit einem der Quittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Im Übrigen gelten die Bestimmungen zum Abschluss und Inhalt des Spielvertrages des Abschnitts III.

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

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

31.7 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

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

32. Inkrafttreten

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**