

Teilnahmebedingungen

KENO

01/2010

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
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.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird KENO mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. ALLGEMEINES

§ 1 Organisation

- (1) Die NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Erlaubnis die Lotterie KENO
- (2) Vertriebsgebiet ist das Land Schleswig-Holstein.
- (3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale), Bezirksstellen und Annahmestellen.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- (3) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) mit Abgabe des Spielscheines (Eingabebeleg) bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
- (4) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- (1) Im Rahmen von KENO wird täglich, außer sonntags, eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- (4) In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (5) Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70.
- (6) Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis

- (1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- (2) Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- (1) Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an KENO teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
- (2) Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine (Spiel-) Quittung.
- (3) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

- (4) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen und mittels Quicktipp möglich.
- (5) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
- (6) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
- (7) Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.
- (8) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.
- (9) Zur Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben ist die Spielteilnahme nur unter Verwendung einer vom Unternehmen ausgegebenen Kundenkarte, ggf. unter zusätzlicher Vorlage des amtlichen Lichtbildausweises (Kundenkarte ohne Lichtbild), möglich.

§ 6 Teilnahme mittels Spielschein

- (1) Die Spielscheine für die Teilnahme an den Ziehungen sind in den Annahmestellen erhältlich.
- (2) Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten (Eingabebeleg) und ist mit einer 5stelligen Losnummer (Spielscheinnummer) im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen.
- (3) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (4) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Anzahl der Ziehungen, zur Wahl des Spieleinsatzes sowie die Anzahl getippter Zahlen (KENO-Typ).
- (5) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- (6) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (7) Das Unternehmen kann die Verwendung von Spielscheinen zeitlich begrenzen. Die Bekanntgabe erfolgt durch Aushang in den Annahmestellen.

§ 7 Teilnahme mittels Quicktipp

- (1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (2) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
- (3) Mit einem einzelnen Quicktipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein möglich sind.
- (4) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 5stellige Losnummer (Spielscheinnummer) im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 durch das Unternehmen vergeben.

§ 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,- €, 2,- €, 5,- € oder 10,- €.
- (2) Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann. Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktipps kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden; außerdem kann das Unternehmen personenbezogenen Spieleinsatzlimits festlegen.
- (3) Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebenen Quicktipp erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
- (4) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und / oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

§ 9 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gegeben.

§ 10 Kundenkarte und Spielersperren

- (1) Voraussetzung für eine Spielteilnahme an KENO ist die Verwendung einer Kundenkarte. Das Unternehmen erstellt Kundenkarten mit Lichtbild und Urlauber-Kundenkarten (ohne Lichtbild).
- (2) Die Kundenkarten mit Lichtbild haben eine unbegrenzte Laufzeit.
- (3) Die Laufzeit der Urlauber-Kundenkarten ist auf 6 Wochen begrenzt. Sie beginnt spätestens am zweiten Werktag nach der Aushändigung der Kundenkarte.
- (4) Voraussetzung für die Ausstellung einer Kundenkarte ist die Volljährigkeit des Antragstellers und das Nichtvorliegen einer Spielersperre.

Die Anträge für die Kundenkarten sind in den Annahmestellen erhältlich und können dort unter Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises - bei der Kundenkarte mit Lichtbild unter Beifügung eines Lichtbildes des Antragstellers - abgegeben werden.
- (5) Pro Spielteilnehmer ist nur eine Kundenkarte zulässig.
- (6) Sofern der Spielteilnehmer mit seiner Kundenkarte entsprechende Spielvoraussagen in der Zentrale hinterlegt hat (CardTipp), kann eine Teilnahme an den Ziehungen auch mit diesen Spielvoraussagen erfolgen.

In diesem Fall gewährleistet das Unternehmen eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Daten (vgl. § 12 Abs. 5) zu den persönlichen Daten der auf der Kundenkarte bezeichneten Person (Spielteilnehmer).
- (7) Das Unternehmen erhebt für die Erstellung einer Kundenkarte keine Bearbeitungsgebühr.
- (8) Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

- (9) Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.
- (10) Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
- aufgrund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
 - aufgrund von Meldungen Dritter weiß
oder
 - aufgrund 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.
- (11) Durch das Einlesen der Kundenkarte in das Terminal wird ein Abgleich der gespeicherten Daten mit dem Sperrsystem vollzogen.

§ 11 (Spiel-) Quittung

- (1) Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des Quicktipps und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Quittungsnummer vergeben.
- (2) Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der (Spiel-) Quittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
- (3) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer (Spiel-) Quittung in der Annahmestelle.
- (4) Die (Spiel-) Quittung enthält als wesentliche Bestandteile
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer (Spielscheinnummer),
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie „plus5“,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Quittungsnummer und
 - die Kundenkartennummer und/oder den Namen des Inhabers der Kundenkarte.
- (5) Der Spielteilnehmer kann auf der (Spiel-) Quittung seinen Namen und seine Anschrift eintragen.
- (6) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die (Spiel-) Quittung dahingehend zu prüfen, ob
- die auf der (Spiel-) Quittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer (Spielscheinnummer) vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer (Spielscheinnummer) vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie „plus5“ vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,

- die (Spiel-) Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist,
 - die Kundenkartennummer und/oder der Name des Inhabers der Kundenkarte korrekt aufgedruckt sind.
- (7) Ist die (Spiel-) Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die (Spiel-) Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.
- (8) Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt, nur am Tag der Abgabe
- innerhalb von 10 Minuten nach Ausdruck der (Spiel-) Quittung
 - oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zu 10 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes, möglich.
- (9) Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.
- (10) Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
- (11) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 12 Abs. 5).
- (12) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des § 12 Abs. 3 annimmt.
- (2) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- (3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist.
- (4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (5) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (6) Die (Spiel-) Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- (7) Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung nach § 19 Abs. 5 und § 19 Abs. 7 zu verfahren, bleibt unberührt.

- (8) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (9) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (10) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss gemäß § 5 Abs. 6 bis Abs. 8 verstoßen wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler 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 Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- (11) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (12) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist - unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 11 - in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- (13) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (14) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

- (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 Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- (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.
- (3) § 13 Abs. 1 und § 13 Abs. 2 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

- (4) 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).
- (5) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (6) Die Haftungsbeschränkungen des § 13 Abs. 1 bis Abs. 5 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 aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- (7) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) von Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
- (8) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (9) Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (10) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach den § 13 Abs. 7 bis Abs. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.
- (11) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (12) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- (13) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (14) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (15) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für KENO findet täglich, außer sonntags, eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- (2) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (3) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.
- (4) Die Gewinnzahlen werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 15 **Auswertung**

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 5) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

§ 16 **Gewinnplan / KENO-Typen und Gewinnklassen**

- (1) Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.
- (2) Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl der gewählten Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- (3) Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.
- (4) Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- (5) Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.
- (6) Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

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

§ 17 **Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnquoten, Gewinnwahrscheinlichkeiten**

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- (3) Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- (4) Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

(5)

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

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag
10	10	100.000,- €
	9	1.000,- €
	8	100,- €
	7	15,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
	0	2,- €
9	9	50.000,- €
	8	1.000,- €
	7	20,- €
	6	5,- €
	5	2,- €
	0	2,- €
8	8	10.000,- €
	7	100,- €
	6	15,- €
	5	2,- €
	4	1,- €
	0	1,- €
7	7	1.000,- €
	6	100,- €
	5	12,- €
	4	1,- €
6	6	500,- €
	5	15,- €
	4	2,- €
	3	1,- €
5	5	100,- €
	4	7,- €
	3	2,- €
4	4	22,- €
	3	2,- €
	2	1,- €
3	3	16,- €
	2	1,- €
2	2	6,- €

(6) Die Gewinne bei 2,- € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

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

(7)

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

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

(8)

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

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

Beispiel 1:

KENO-Typ 8, Gewinnklasse 5 (5 richtige Voraussagen), 5,- € Einsatz.

5 richtige Voraussagen führen beim KENO-Typ 8 laut Tabelle zu einer Quote von 2. Multipliziert mit einem Einsatz von 5,- € ergibt dies einen Gewinnbetrag von 10,- €.

Beispiel 2:

KENO-Typ 9, Gewinnklasse 4 (4 richtige Voraussagen), 5,- € Einsatz.

4 richtige Voraussagen führen bei KENO-Typ 9 laut Tabelle zu keiner Quote und damit zu keinem Gewinn.

- (9) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (10) Die Gewinnbeträge
- der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
 - der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9
- können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:
- (11) Zunächst werden - unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes - sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10 Gewinnklasse 10 bzw. der KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.
- (12) Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2, 5 und 10,- € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (13) Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:
- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,- € / reduzierte Quote.
 - Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2, 5 und 10,- € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (14) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach § 17 Abs. 12 und § 17 Abs. 13 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (15) Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.
- (16) Tritt in Folge des § 17 Abs. 12 und § 17 Abs. 13 dennoch ein derartiger Fall ein,
- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und
 - die Summe durch 2 dividiert.
- (17) Das Ergebnis von § 17 Abs. 16 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

- (18) Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (19) Sollte die nach § 17 Abs. 12 und / oder § 17 Abs. 13 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
- (20) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ	
10	1 : 2.147.181
9	1 : 387.197
8	1 : 74.941
7	1 : 15.464
6	1 : 3.383
5	1 : 781
4	1 : 189
3	1 : 48
2	1 : 13

- (21) Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und / oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von Rundungsbeträgen gemäß § 17 Abs. 19 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 22 Abs. 1).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 18 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung fällig und ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 19 Allgemeine Regelungen

- (1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung geltend zu machen.
- (2) Ist die Quittungsnummer der (Spiel-) Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- (3) War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.
- (4) Der Gewinn wird außer in den Fällen des § 20 Abs. 2 und § 20 Abs. 5 gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung ausgezahlt; gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.
- (5) Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der (Spiel-) Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

- (6) Die Auszahlung erfolgt auch an die auf der (Spiel-) Quittung mit persönlicher Anschrift eingetragene Person mit befreiender Wirkung.
- (7) Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung zu prüfen.
- (8) Einzelgewinne bis einschließlich 1.000,- € werden grundsätzlich durch jede Annahmestelle des Unternehmens ausgezahlt. Eine Geltendmachung dieser Gewinne kann auch in der Hauptverwaltung des Unternehmens erfolgen. In diesem Fall werden die für eine Zustellung/Überweisung dieser Gewinne anfallenden Aufwendungen vom Unternehmen in Abzug gebracht. Die Höhe der Aufwendungen wird in den Annahmestellen bekannt gemacht.
- (9) Einzelgewinne von mehr als 1.000,- € (Zentralgewinne) werden von der Hauptverwaltung des Unternehmens ausgezahlt.
Sie sind mit Hilfe eines in den Annahmestellen erhältlichen Zentralgewinnanforderungsformulars oder durch persönliche Vorsprache in der Hauptverwaltung geltend zu machen.
- (10) Bei Spielteilnehmern, die dem Unternehmen in Bezug auf die Verwendung der Kundenkarte ihre Bankverbindung mitgeteilt haben, erfolgt die Auszahlung in der Regel auf das von ihnen angegebene Konto mit befreiender Wirkung (Näheres hierzu vgl. § 20).

§ 20 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte und Angabe der Bankverbindung

- (1) Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn von mehr als 100.000,- € erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn auf ein vom Spielteilnehmer angegebenes Konto überwiesen.
- (2) Gewinne der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 und der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 werden nach der Feststellung der Gewinnquoten grundsätzlich auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto überwiesen.
- (3) Gewinne von über 1.000,- € bis 100.000,- € werden grundsätzlich auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto überwiesen.
- (4) Einzelgewinne bis einschließlich 1.000,- € werden grundsätzlich durch jede Annahmestelle des Unternehmens ausgezahlt.
- (5) Einzelgewinne von über 6,- € bis einschließlich 1.000,- €, die nicht innerhalb von 5 Wochen nach dem Ziehungstag, in der sie erzielt wurden, in den Annahmestellen ausgezahlt worden sind, werden grundsätzlich kostenfrei auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto überwiesen.
- (6) Für Einzelgewinne bis 6,- € hat die Geltendmachung der Gewinne innerhalb der Frist des § 22 Abs. 1 zu erfolgen.

§ 21 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mit Kundenkarte ohne Angabe der Bankverbindung

- (1) Für Einzelgewinne bis einschließlich 1.000,- € gelten die unter § 19 Abs. 1 bis § 19 Abs. 8 getroffenen Regelungen. Die Geltendmachung dieser Gewinne hat innerhalb der Frist des § 22 Abs. 1 zu erfolgen.
- (2) Spielteilnehmer, die einen Gewinn von über 1.000,- € erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 22 Erlöschen von Ansprüchen

- (1) Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
- (2) Ebenfalls erlöschen
 - alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können
 - sowie
 - alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Bezirks- und Annahmestellen, soweit die jeweiligen Ansprüche auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen und nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
- (3) § 22 Abs. 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche aufgrund vorsätzlichen Handelns.

§ 23 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, 04. Januar 2010.

