

Internet-Teilnahmebedingungen BINGO! – Die Umweltlotterie 12/2021

Präambel

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, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie BINGO! – Die Umweltlotterie (im Folgenden die Lotterie BINGO! genannt) mit anderen Landeslotteriegesellschaften mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

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

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) Die NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Genehmigung die Lotterie BINGO!.
- (2) Vertriebsgebiet des Unternehmens ist das Land Schleswig-Holstein.
- (3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale) und hat für die Spielteilnahme mittels Internet eine entsprechende virtuelle Internet-Annahmestelle eingerichtet.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an der Lotterie BINGO! sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- (2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebots als verbindlich an.

- (3) Die Teilnahmebedingungen und die eventuell ergänzenden Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Download abgerufen werden. 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.

- (4) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen zu den Teilnahmebedingungen, gehen diese Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Zeitpunkt der Veranstaltungen und Fernsehsendungen

- (1) Ist der Annahmeschluss für die Lotterie BINGO! auf den Samstag festgelegt, gilt als Tag der Veranstaltung (für die bis zum Annahmeschluss zur Zentrale übertragenen Spieldaten) der dem Annahmeschluss folgende Sonntag.
- (2) Wird der Annahmeschluss vom Unternehmen für alle oder einzelne Lotterien vorverlegt, gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.
- (3) Dem Annahmeschluss folgend, in der Regel am Sonntag, werden im Rahmen einer Fernsehsendung (zurzeit NDR Fernsehen, Sendungsbeginn in der Regel ab 17:00 Uhr) die Gewinne der Lotterie BINGO! ermittelt bzw. bekannt gegeben (siehe § 15).

§ 4 Spielgeheimnis

- (1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen Einwilligung bekannt gegeben werden.
- (2) Die Einwilligung gilt als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fernmündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für die Lotterie BINGO! meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt.
- (3) Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnauszahlung/Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen - unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz - ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt, wie es die Durchführung des Spielbetriebs erfordert.

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

- (4) Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Allgemeines

- (1) Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BINGO! teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Internetseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.
- (2) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung

- (1) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben.
- (2) Die Spielteilnahme
- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
 - des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals des Unternehmens ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
 - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das

- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den Glücksspielstaatsvertrag 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.
- (3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren. Die Richtigkeit der bei der Registrierung erhobenen personenbezogenen Daten hat der Spielteilnehmer regelmäßig zu bestätigen.
 - (4) Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch ein Post-IDENT-Verfahren.
 - (5) Die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, erfolgt durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren.
 - (6) Sofern die vom Unternehmen gewählten Verfahren zur Überprüfung der Personen- und Bankdaten im Rahmen der Registrierung keine Bestätigung ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
 - (7) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.
 - (8) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben.
 - (9) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
 - (10) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5 genannten Verfahren.
 - (11) Vor Abschluss der vollständigen Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten ist dem Spielteilnehmer die Teilnahme am sogenannten „Spontanspiel“ möglich, sofern die angegebenen Daten zur Person des Spielteilnehmers mittels des IdentitätsChecks Premium der SCHUFA bereits bestätigt werden konnten.
 - (12) Im Rahmen des Spontanspiels kann der Spielteilnehmer über sein Spielkonto für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung bis zu einem Einzahlungslimit von € 100,- an den Ziehungen teilnehmen. Gewinnauszahlungen an den Spielteilnehmer sind erst nach erfolgreich abgeschlossener Überprüfung der Personen- und Bankdaten (§ 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5) möglich. Der Spielteilnehmer wird hierauf bei der Registrierung hingewiesen und bestätigt die Kenntnisnahme dieses Hinweises. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt bleibt davon unberührt.

Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der 72 Stunden ab, wird das Spielkonto gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung des Identifizierungsverfahrens und des Verfahren zur Überprüfung der Bankverbindung durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.
 - (13) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
 - (14) Das Spielkonto darf ein Guthaben von € 2.500,- nicht überschreiten. Einzahlungsbeiträge des Spielteilnehmers, mit denen die Grenze von € 2.500,- überschritten wird, werden nicht angenommen. Ebenso werden Gewinne, mit denen der maximale Guthabenbetrag auf dem Spielkonto überschritten wird, nicht dem Spielkonto gutgeschrieben, sondern mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung überwiesen (§ 22 Abs. 3).

- (15) Eingezeichnetes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf das auf dem Spielkonto hinterlegte Bankkonto ist auf Anforderung des Spielteilnehmers möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden. Das Unternehmen behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.
- (16) Das Spielkonto weist ein monatliches Einzahlungslimit von € 1.000,- auf. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- (17) Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit (bei der Registrierung und anschließend über die Einstellungsmöglichkeiten auf seinem Spielkonto), sich tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist der Spielteilnehmer von der weiteren Spielteilnahme ausgeschlossen (§ 6 Abs. 2). Der Spielteilnehmer kann die von ihm gewählten Limits jederzeit neu festlegen. Dabei werden Verringerungen von Limits durch den Spielteilnehmer vom System sofort berücksichtigt, während Erhöhungen von Limits durch den Spielteilnehmer erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam werden.
- (18) Ändert der Spielteilnehmer seine Bankverbindungsdaten, erfolgt die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer neu hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, durch den vom Unternehmen eingerichteten Kontonummern-Check bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren. Die Kenntnisnahme der Auskunftseinholung bestätigt der Spielteilnehmer im Rahmen des Änderungsvorgangs. Ein- oder Auszahlungen auf bzw. vom Spielkonto sind erst nach erfolgreicher Überprüfung und Bestätigung der neuen Bankverbindungsdaten möglich.

§ 7 Teilnahme

- (1) Die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung ist nur mittels Quicktipp möglich.
- (2) Bei der Spielteilnahme werden neben der BINGO!-Matrix mit 5 x 5 BINGO!-Zahlen (25 BINGO!-Zahlen) aus dem Zahlenbereich 1 bis 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 maximal sieben Zahlen je Zahlensektor), die BINGO!-Seriennummer und die BINGO!-Losnummer sowie eine 7-stellige Losnummer zur Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 durch das Unternehmen vergeben.
- (3) Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf eine bestimmte BINGO!-Matrix, BINGO!-Seriennummer und BINGO!-Losnummer.
- (4) Die 7-stellige Losnummer zur möglichen Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 ist durch das Unternehmen voreingestellt und kann durch den Spielteilnehmer frei gewählt werden.
- (5) Das Los dient zur Übermittlung der Datensätze des jeweiligen Spielauftrags in die Zentrale des Unternehmens oder zu dessen Dienstleister.
- (6) Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die im Vorfeld ausgewählt wurde (eine Vordatierung bis zu vier Wochen ist möglich).
- (7) Eine mehrwöchige Teilnahme pro Los ist ausgeschlossen.
- (8) Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer 4-stelligen Seriennummer fortlaufend durchnummeriert. Die Lose werden mit einer 5-stelligen BINGO!-Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen.
Die BINGO!-Losnummer dient der Zuordnung des Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister hinterlegten Daten, die die Zahlen der BINGO!-Matrix eines jeden Loses enthalten.
- (9) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebots des Unternehmens bekannt gemacht.
- (10) Eine Veränderung der jeweiligen BINGO!- Serien- oder BINGO!-Losnummer ist nicht zulässig und ggf. unbeachtlich.

§ 8 Angaben des Spielteilnehmers

- (1) Die Anzahl der Lose und die sonstigen Kennzeichnungen (Teilnahmezeitpunkt, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) sind elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- (2) Für die Wahl der richtigen Spielart sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp und dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (3) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen überlässt.
- (4) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Anzahl von Losen und/oder der von ihm elektronisch gewählten oder vom Unternehmen vorgeschlagenen 7-stelligen Losnummer zur Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 vornehmen.
- (5) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (6) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g) Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsentgelt

- (1) Der Spieleinsatz für ein Los beträgt je Ziehung € 3,-.
- (2) Für jeden Spieldauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (3) Ein täglicher, wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebots festgesetzt werden.
- (4) Für jedes teilnehmende Los erhebt das Unternehmen ein Bearbeitungsentgelt.
- (5) Die Höhe des Bearbeitungsentgelts beträgt pro Los € 0,60.
- (6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.
- (7) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

§ 10 Annahme und Annahmeschluss

- (1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (2) Der Annahmeschluss für die Spielteilnahme wird im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 11 Spielbenachrichtigung

- (1) Nach Abgabe des Spieldauftrags und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleisters wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale oder beim Dienstleister von dieser/diesem eine Spieldauftragsnummer vergeben. Die Spieldauftragsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrags zu den in der Zentrale oder beim Dienstleister gespeicherten Daten.
- (2) Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- (3) Die Spielbenachrichtigung umfasst
 - Informationen zu den Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - die jeweilige BINGO!-Seriennummer,
 - die jeweilige BINGO!-Losnummer,
 - die jeweilige BINGO!-Matrix (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 7-stellige Losnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
- den Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6,
- den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt,
- die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spielauftragsnummer.

(4) Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags 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 oder bei dessen Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrags vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
- (4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- (5) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrags maßgebend (siehe § 12 Abs. 3).
- (6) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der in § 12 Abs. 8 genannten Gründe abzulehnen.
- (7) Darüber hinaus kann aus den in § 12 Abs. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (8) Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 12 Abs. 6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 12 Abs. 7 berechtigt liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss nach § 6 Abs. 2 verstoßen würde oder wurde.
- (9) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (10) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 9 – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (11) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts geltend machen.
- (12) 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 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.

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

- (2) § 13 Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- (3) 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 Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).
- (4) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- (5) Die Haftungsbeschränkungen des § 13 Abs. 1 bis § 13 Abs. 4 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.
- (6) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
- (7) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (8) 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.
- (9) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 13 Abs. 6 bis § 13 Abs. 8 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt auf Antrag erstattet.
- (10) Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß § 28 entstehen.
- (11) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (12) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- (13) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (14) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

- (1) Für die Lotterie 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) und
 - 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus der BINGO!-Seriennummer und der BINGO!-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (§ 19) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.
- (2) Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.
- (3) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden in Abstimmung mit den an der Ausspielung der Lotterie BINGO! beteiligten Landeslotteriegesellschaften bestimmt.

§ 15 Bekanntgabe der Gewinnzahlen und -quoten

Die Gewinnzahlen und die Gewinnquoten werden in der Fernsehsendung bekannt gegeben und im Übrigen nach Maßgabe des Unternehmens veröffentlicht.

§ 16 Auswertung

- (1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten einschließlich
 - der Daten der BINGO!-Matrix sowie
 - der BINGO!-Seriennummer und der BINGO!-Losnummer.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der gezogenen Gewinnzahlen.

§ 17 Gewinnausschüttung/ Gewinnklassen

- (1) Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen einer gemeinsamen Poolung der beteiligten Landeslotteriegesellschaften 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- (2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts.
- (3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:
 - Für den Fonds von Sonderauslosungen werden 1,5% der Gewinnausschüttung bereitgestellt.
 - Für Geld- und Sachgewinne (u. a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal € 72.000,- brutto aus der Gewinnausschüttung bereitgestellt; davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,- brutto bereitgestellt.

Die danach verbleibende Gewinnausschüttung wird in Form von Geldgewinnen für die Lotterie BINGO! ausgeschüttet und wie folgt prozentual auf die Gewinnklasse 1 bis 3 aufgeteilt:

Gewinnklasse 1	(dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO!)	50 %
Gewinnklasse 2	(zweifach BINGO!)	15 %
Gewinnklasse 3	(einfach BINGO!)	35 %

§ 18 Ermittlung der Geldgewinne für die Lotterie BINGO! und deren Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

Gewinnklasse 1	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BINGO!-Matrix dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 1.299.780;
Gewinnklasse 2	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BINGO!-Matrix zweifach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 10.254;
Gewinnklasse 3	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BINGO!-Matrix einfach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 81.

- (2) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (3) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die gemäß

§ 17 Abs. 3 aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

- (4) Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von € 5 Mio., wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- (5) Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die dortige Anzahl der Gewinne verteilt.
- (6) Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von € 1,-, so entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- (7) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- (8) Einzelgewinne werden auf durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.
- (9) Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- (10) Abweichend von § 18 Abs. 9 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 und 2 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 24 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.
- (11) Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen gemäß § 17 Abs. 3 zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

§ 19 Teilnahme und Ermittlung der Gewinne am Telefonspiel

- (1) Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten 12 Sachgewinne ausgespielt.
- (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. Sobald in der Telefonzentrale die Los- und Seriennummer geprüft und die Telefonnummer sowie Name und Vorname erfasst wurden, gilt der Anrufer als registriert.

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.

- (3) In jeder Telefonrunde wählen die vier Telefonkandidaten in der vorstehend unter § 19 Abs. 2 festgelegten 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.

- (4) Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß § 14 Abs. 1 zugeordneten BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummern.

§ 20 Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BINGO!-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance

- (1) Um als Kandidat am BINGO!-Quiz im Studio teilzunehmen, können sich alle BINGO!-Spieleilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist möglich in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 14:00 Uhr (Registrierungsperiode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline. Um erfolgreich für die Spieleilnahme 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. Die BINGO!-Spieleilnehmer können sich einmalig pro BINGO!-Los und Registrierungsperiode registrieren lassen.

Aus den erfolgreich erfassten BINGO!-Spieleilnehmern werden nach Ablauf der Registrierungsperiode zwei BINGO!-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und in die Fernsehsendung der darauf folgenden Woche eingeladen. Vorsorglich werden zwei weitere registrierte Teilnehmer für den Fall gezogen, dass die ermittelten Kandidaten nicht erreichbar sind. 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 im Finalspiel an.

- (2) Der Finalist erhält im Finalspiel die Möglichkeit, auf der Spielfläche innerhalb der 5 x 5 großen BINGO!-Matrix (Finalspielmatrix) einen Gewinn zu erzielen. Das Finalspiel findet ausschließlich auf der Spielfläche in der Fernsehsendung statt. Auf der Finalspielmatrix sind Geldgewinne in Höhe von mindestens € 2.000,- bis € 9.000,- (in 1.000er Schritten gerechnet) jeweils dreifach sowie ein Höchstgewinn in Höhe von mindestens € 10.000,- einfach auf einem Feld verdeckt enthalten. Der Finalist aktiviert den Zufallsgenerator, welcher durch im Vorfeld vorproduzierte Bewegbilder auf der Finalspielmatrix ein Gewinnfeld aufdeckt. Der Finalist erhält hierbei die Möglichkeit der zweiten Wahl, nachdem diesem der erzielte Geldgewinn hinter dem Feld angezeigt wurde. Sofern der Finalist die Möglichkeit der zweiten Wahl ergreift, aktiviert dieser erneut den Zufallsgenerator, welcher ein weiteres Gewinnfeld aufdeckt. Es besteht die Möglichkeit, dass sich hinter dem zweiten Gewinnfeld ein höherer Geldgewinn befindet als hinter dem ersten Gewinnfeld. In diesem Fall gewinnt der Finalist die höhere, hinter dem zweiten Gewinnfeld befindliche Gewinnsumme. Befindet sich hinter dem zweiten Gewinnfeld jedoch ein niedrigerer Geldgewinn, als hinter dem ersten Gewinnfeld, so fällt der Finalist auf den hinter dem zweiten Gewinnfeld befindlichen Geldgewinn jedoch maximal auf € 2.000,- zurück. Ein Geldgewinn von € 2.000,- ist damit garantiert.

Sollte das Feld mit dem Höchstgewinn nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag gebildet. Dieser Vortrag ergibt sich aus der Differenz zwischen der vom Finalisten erzielten Gewinnsumme und des möglichen Höchstgewinns. Die Summe aus dem Vortrag und dem Höchstgewinn bildet die maximale Gewinnsumme der Folgewoche. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel wieder mit einem Höchstgewinn von € 10.000,- (siehe § 20 Abs. 2 Satz 3).

- (3) Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach § 20 Abs. 2 den Betrag von € 100.000,-, werden in der darauffolgenden Veranstaltung die auf der Finalspielmatrix versteckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (§ 20 Abs. 2) einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreifach (€ 20.000,- bis € 90.000,-) dargestellt.
- (4) Im Rahmen der sog. Superchance werden allen Sachpreisen am Samstagabend nach Annahmeschluss jeweils eine Serien- und Losnummer aus den verkauften Losen zugeordnet.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

- (1) Spieleilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.
- (2) Der Spieleilnehmer erhält - sofern er dies wünscht - über jeden Gewinn eine Benachrichtigung per E-Mail an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 22 Gewinne in der Lotterie BINGO!

- (1) Geldgewinne werden grundsätzlich dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben.
- (2) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit einen Betrag festzulegen, ab dem Gewinne mit befreiender Wirkung automatisch auf die von ihm angegebene Bankverbindung überwiesen werden sollen. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich seine auf dem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinne auch jederzeit über die Seite „Mein LOTTO/Mein Konto/Entladen“ auf seine hinterlegte Bankverbindung mit befreiender Wirkung überweisen lassen.
- (3) Wird mit einem Gewinn der maximale Guthabenbetrag nach § 6 Abs. 14 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

§ 23 Sach- und Geldgewinne in der Fernsehsendung

- (1) Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.
- (2) Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Spielauftragsnummer seiner Spielbenachrichtigung 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.

§ 24 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- (1) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- (2) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern gutgeschrieben/ ausgezahlt (§ 22).

§ 25 Ablösung von Gewinnen

Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.

§ 26 Behandlung und Verwendung nicht abgeholter bzw. nicht zustellbarer Gewinne

- (1) Nicht abgeholte oder unzustellbare Einzelgewinne werden nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist zu verfallenen Gewinnen.
- (2) Verfallene Gewinne werden
 - mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen bzw. für die Durchführung von Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Aufwendungen für berechtigte Reklamationen, für Härtefälle o. ä. eingesetzt oder
 - für gemeinnützige Zwecke i. S. von § 52 Abgabenordnung verwendet.

VI. DATENSCHUTZ/SORGFALTSPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 27 Datenschutz

- (1) Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.
- (2) Das Unternehmen erhebt und speichert vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten:

Vorname(n), Nachname, Geburtsname, Adresse, Geburtsdatum, Geburtsort, E-Mail-Adresse, ggf. Mobilfunknummer sowie Bankverbindung.
- (3) Diese Daten werden mit Ausnahme der E-Mail-Adresse und der Mobilfunknummer zur Bonitätsprüfung an die InFoScore Consumer Data GmbH, Rheinstr. 99, 76532 Baden-Baden sowie zur Identitätsprüfung und Verifizierung der Bankverbindungsdaten an die SCHUFA Holding AG, Kormoranweg 5, 65201 Wiesbaden übermittelt.

a) Bonitätsprüfung

Eine Bonitätsprüfung findet statt, wenn der Spielteilnehmer als Zahlungsmittel das SEPA-Lastschriftverfahren wählt.

b) Identitätsprüfung/ Verifizierung der Bankverbindungsdaten

Eine Identitätsprüfung sowie eine Verifizierung der hinterlegten Bankverbindungsdaten findet nach den Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrags 2021 statt. Aus Nachweisgründen wird allein die Tatsache der Überprüfung der Daten bei der SCHUFA Holding AG gespeichert.

Diese Überprüfungen von Bonität, Identität und Bankverbindung können erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung seiner Daten an die InFoScore Consumer Data GmbH und an die SCHUFA Holding AG einverstanden. Weitere Einzelheiten ergeben sich aus den jeweiligen Datenschutzhinweisen zum Registrierungsprozess sowie aus den Datenschutzhinweisen der vorgenannten Dienstleister, die dem Spielteilnehmer vom Unternehmen im Rahmen der Registrierung bekannt gemacht werden und deren Kenntnisnahme der Spielteilnehmer im Rahmen der Registrierung bestätigt. Die Datenschutzhinweise sowie die Informationsblätter können zudem auf den Internetseiten des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Download abgerufen werden.

(4) Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Übermittlung seiner Daten an die InFoScore Consumer Data GmbH und die SCHUFA Holding AG für die Zukunft widerrufen.

a) Widerruf der Zustimmung zur Übermittlung der Daten an die InFoScore Consumer Data GmbH:

In diesem Fall ist eine Zahlung mittels SEPA-Lastschriftverfahren nicht mehr möglich.

b) Widerruf der Zustimmung zur Übermittlung der Daten an die SCHUFA Holding AG:

In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Spielkonto wird geschlossen und eventuelles Guthaben auf dem Spielkonto wird auf die dort zuletzt hinterlegte Bankverbindung überwiesen, sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen worden ist.

(5) Bei der Zahlung mit Kreditkarte ist das Unternehmen zur Weiterleitung der Daten des Spielteilnehmers an alle zur Zahlungsabwicklung zwischengeschalteten Stellen, insbesondere Organisationen und Unternehmen, die für die Zahlung des Spielteilnehmers eine Garantie abgegeben haben, berechtigt.

§ 28 Sorgfaltspflichten

(1) Der Spielteilnehmer hat seine Login-Daten (E-Mail-Adresse und sein Passwort) geheim zu halten.

(2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zulasten des Spielteilnehmers.

VII. WEITERE INFORMATIONSPFLICHTEN

§ 29 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. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 30 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

§ 31 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten zur 48. Veranstaltung 2021.

NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG • Handelsregister: Kiel HRA 4481 • 24103 Kiel • Andreas-Gayk- Str. 19/21 • Tel. 0431/9805-0 • E-Mail: info@nordwestlotto.de • Geschäftsführung: NordwestLotto Schleswig-Holstein GmbH • Handelsregister: Kiel HRB 6579 • Geschäftsführerin: Karin Seidel

Genehmigung des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein – IV 36 – vom 01.11.2021.