
Internet-Teilnahmebedingungen KENO 11/2021

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 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 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 KENO.
- (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 den Ziehungen von KENO 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 Gegenstand von KENO

Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. 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 Teilnahmezeitpunkt und Spielzeitraum

- (1) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale 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 Spielaufträge, 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 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

§ 6 Allgemeines

- (1) Ein Spielteilnehmer kann an KENO 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 zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 7 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 und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler 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 wegen der Teilnahme an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,

- ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den 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 Prüfung zum Ausschluss gesperrter Spieler erfolgt unmittelbar vor jeder Spielteilnahme mittels Abgleich der personenbezogenen Daten gegen die gesetzlich vorgeschriebene zentrale Sperrdatei.
 - (6) 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.
 - (7) Sofern die vom Unternehmen gewählten Verfahren zur Überprüfung der Personen- und Bankdaten im Rahmen der Registrierung keine Bestätigung ergeben, ist der Spielteilnehmer ist von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
 - (8) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.
 - (9) 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.
 - (10) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
 - (11) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 7 Abs. 4 und § 7 Abs. 6 genannten Verfahren.
 - (12) 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.
 - (13) 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 (§ 7 Abs. 4 und § 7 Abs. 6) 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.
 - (14) 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.
 - (15) Das Spielkonto darf ein Guthaben von € 2.500,- nicht überschreiten. Einzahlungsbe-

träge 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 (§ 19 Abs. 3).

- (16) Eingezahltes 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.
- (17) Das Spielkonto weist ein monatliches Einzahlungslimit von € 1.000,- auf. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
- (18) 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 (§ 7 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.
- (19) 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.

§ 8 Teilnahme/Angaben des Spielteilnehmers

- (1) Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebots sind die Voraussagen und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (Quicktipp).
- (3) Bei jeder Spielteilnahme vergibt das Unternehmen eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.
- (4) Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- (5) 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.
- (6) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der vom Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- (7) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- (8) 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 Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung € 1,-, € 2,-, € 5,- oder € 10,-.
- (2) Für jeden Spelauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (3) Ein 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 vom Unternehmen festgesetzt werden.
- (4) Für jeden registrierten Spelauftrag erhebt das Unternehmen ein Bearbeitungsentgelt.
- (5) Die Höhe des Bearbeitungsentgelts beträgt bei einwöchiger Teilnahme € 0,60 und bei mehrwöchiger Teilnahme € 1,-.
- (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 Spelauftrags 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 Spelauftragsnummer vergeben. Die Spelauftragsnummer dient der Zuordnung des Spelauftrags 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 jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie,
 - den Spieleinsatz inkl. des Bearbeitungsentgelts und

die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Spelauftragsnummer.

§ 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 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 Quicktippes 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.
- (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,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen würde bzw. 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 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 § 22 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 KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 70 tragen, verwendet.
- (2) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (3) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- (4) Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 15 Abs. 2.
- (5) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- (6) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen.
- (7) Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- (8) Die Gewinnzahlen in der Lotterie KENO werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Hörfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 15 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.
- (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, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % 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) 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 verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Fester Gewinnbetrag bei € 1,- Einsatz	Fester Gewinnbetrag bei € 2,- Einsatz	Fester Gewinnbetrag bei € 5,- Einsatz	Fester Gewinnbetrag bei € 10,- Einsatz	Chance 1 zu
10	10	€ 100.000,-	€ 200.000,-	€ 500.000,-	€ 1.000.000,-	2.147.181
	9	€ 1.000,-	€ 2.000,-	€ 5.000,-	€ 10.000,-	47.238
	8	€ 100,-	€ 200,-	€ 500,-	€ 1.000,-	2.571
	7	€ 15,-	€ 30,-	€ 75,-	€ 150,-	261
	6	€ 5,-	€ 10,-	€ 25,-	€ 50,-	44

Internet-Teilnahmebedingungen KENO 11/2021

	5	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	12
	0	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	39
9	9	€ 50.000,-	€ 100.000,-	€ 250.000,-	€ 500.000,-	387.197
	8	€ 1.000,-	€ 2.000,-	€ 5.000,-	€ 10.000,-	10.325
	7	€ 20,-	€ 40,-	€ 100,-	€ 200,-	685
	6	€ 5,-	€ 10,-	€ 25,-	€ 50,-	86
	5	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	18
	0	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	26
8	8	€ 10.000,-	€ 20.000,-	€ 50.000,-	€ 100.000,-	74.941
	7	€ 100,-	€ 200,-	€ 500,-	€ 1.000,-	2.436
	6	€ 15,-	€ 30,-	€ 75,-	€ 150,-	199
	5	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	31
	4	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	8
	0	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	18
7	7	€ 1.000,-	€ 2.000,-	€ 5.000,-	€ 10.000,-	15.464
	6	€ 100,-	€ 200,-	€ 500,-	€ 1.000,-	619
	5	€ 12,-	€ 24,-	€ 60,-	€ 120,-	63
	4	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	13
6	6	€ 500,-	€ 1.000,-	€ 2.500,-	€ 5.000,-	3.383
	5	€ 15,-	€ 30,-	€ 75,-	€ 150,-	169
	4	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	22
	3	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	6
5	5	€ 100,-	€ 200,-	€ 500,-	€ 1.000,-	781
	4	€ 7,-	€ 14,-	€ 35,-	€ 70,-	50
	3	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	9
4	4	€ 22,-	€ 44,-	€ 110,-	€ 220,-	189
	3	€ 2,-	€ 4,-	€ 10,-	€ 20,-	16
	2	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	4
3	3	€ 16,-	€ 32,-	€ 80,-	€ 160,-	48

Internet-Teilnahmebedingungen KENO 11/2021

	2	€ 1,-	€ 2,-	€ 5,-	€ 10,-	6
2	2	€ 6,-	€ 12,-	€ 30,-	€ 60,-	13

- (6) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (7) 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:
- (8) 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.
- (9) 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.
- (10) 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.
- (11) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach § 17 Abs. 9 und § 17 Abs. 10 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (12) Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.
- (13) Tritt in Folge des § 17 Abs. 9 und § 17 Abs. 10 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.
- (14) Das Ergebnis von § 17 Abs. 13 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- (15) Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatzes für das betreffende Spiel.
- (16) Sollte die nach § 17 Abs. 9 und/oder § 17 Abs. 10 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch € 1,- teilbaren Betrag abgerundet.
- (17) Die durch das Unternehmen nach § 17 Abs. 7 bis § 17 Abs. 16 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

- (18) 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

- (19) 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 Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß § 17 Abs. 16 oder verjährten Gewinnen gemäß § 24).

V. **GEWINNAUSZAHLUNG**

§ 18 **Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung**

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

§ 19 **Gewinnauszahlung**

- (1) Gewinne 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 § 7 Abs. 15 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

§ 20 **Fälligkeit des Gewinnanspruchs**

Die Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern gutgeschrieben/ausgezahlt (§ 19).

VI. **DATENSCHUTZ/SORGFALTPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS**

§ 21 **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 die 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 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 Datenschutzhinweiseblättern 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.

§ 22 Sorgfaltspflichten

(1) Der Spielteilnehmer hat die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsabfrage 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

§ 23 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

§ 24 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen

Verjährungsregelungen.

§ 25 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, dem 29. November 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.