

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 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 und 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**Artikel 1 – Organisation**

1. Die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Str. 2 in 56073 Koblenz (im folgenden Unternehmen genannt) ist vom Land Rheinland-Pfalz mit der Durchführung der vom Land Rheinland-Pfalz veranstalteten Lotterie KENO beauftragt worden.
2. Das Unternehmen kann die Ziehungen (Auspielungen) gemeinsam mit anderen Unternehmen durchführen.

Artikel 2 - Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein die 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 mit Abgabe des Spielscheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.
4. Diese Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
5. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
6. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
7. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

Artikel 3 - Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie KENO

1. Im Rahmen der Lotterie KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen und gespeichert wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden 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. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 bis Nr. 4 eine erstmalige Teilnahme des Spielauftrages bis zu einem Zeitraum von maximal 59 Ziehungen in der Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spielauftrages) bestimmen.
6. Gegenstand der Lotterie 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.

Artikel 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

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

Artikel 5 - Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen und mittels Quicktipp möglich.
2. Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe der Daten.
3. Die Teilnahme an der Ziehung wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
4. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.
5. Die Inhaber und das in den Annahmestellen, beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 6 – Teilnahme mittels Spielschein

1. Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen.
2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. 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.
4. 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.
5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

Artikel 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 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 vergeben.

Artikel 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.
3. Für die einzelnen Spielscheine sowie für die einzelnen Quicktips kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden; außerdem kann das Unternehmen personenbezogenen Spieleinsatzlimits festlegen.
4. Für jeden eingelesenen Spielschein oder ohne Spielschein abgegebenen Quicktipp erhebt das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr.
5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Spielschein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.
6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Erhalt der Spiel-Quittung zu zahlen.

Artikel 9 - Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

Artikel 10 – Kundenkarte, Spielersperrn und Datenschutz

1. Die Spielteilnahme ist nur zulässig unter Verwendung einer gültigen Lotto-Card oder einer Spiel-Card.
2. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind vom Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre)
 - Anträge sind in den Annahmestellen oder über die Zentrale des Unternehmens erhältlich
 - oder Fremdsperrn zu verfügen.
3. Eine Fremdsperrre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es
 - auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
 - auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
 - auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person
 - spielsuchtgefährdet oder
 - überschuldet ist,

- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsatz riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
4. Personenbezogene Daten werden im Rahmen der Spielabwicklung und des Sperrsystems erhoben. Die Datenverarbeitende Stelle im Sinne des Landesdatenschutzgesetzes ist das Unternehmen.

Artikel 11 – Spielquittung

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 Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
2. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.
3. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer und
 - Die Kundenkartennummer und/oder den Namen des Inhabers der Kundenkarte.
4. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob
 - die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines entsprechen,
 - die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
 - der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
 - die Spielquittung eine lesbare Identifikationsnummer aufweist die zudem lesbar und die 26stellige Spielquittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig die Kundenkartennummer und der Name des Inhabers der Kundenkarte korrekt aufgedruckt sind.
5. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.
6. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,
 - nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale,
 - oder bis Geschäftschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.
7. Der Widerruf bzw. die Erklärung über den Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.
8. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.
9. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (vgl. Art. 12 Nr. 5).
10. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

Artikel 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 Artikels 12 Nr. 3 annimmt.
2. 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 dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
3. Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
5. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
6. Das Recht des Unternehmens nach Artikel 19 Nr. 3 bis Nr. 6 zu verfahren, bleibt unberührt.
7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
8. Darüber hinaus kann aus den in Artikel 12 Nr. 9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
9. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 12 Nr. 7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 12 Nr. 8 berechtigt liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. Artikel 5 Nr. 4 bis 6) verstoßen würde bzw. wurde oder
 - die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d.h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern verein-

namhten 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.
10. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in der Annahmestelle bekanntzugeben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
 11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
 12. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

Artikel 13 - Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern fahrlässig oder grob fahrlässig oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und digitale oder physischem Verschuss des sicheren Speichermediums 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 Spielgeschäftes für das Unternehmen und/ oder für die Spielteilnehmer besteht.
2. Die Regelungen des Artikels 13 Nr. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
3. Die Haftungsbeschränkungen des Artikel 13 Nr. 1 und Nr. 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. 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.
4. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
5. Das Unternehmen haftet weiterhin 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.
6. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 13 Nr. 3 bis Nr. 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.
7. Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag
8. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
9. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse abschließend unter sich regeln.
10. Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
11. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

Artikel 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. Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 verwendet. Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das, die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter. Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde. 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 Artikel 15. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen und werden in den Medien des Unternehmens veröffentlicht.

3. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.

Artikel 15- Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 12 Nr. 3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen Kenn-Typen.

Artikel 16 – Gewinnplan /KENO-Typen und Gewinnklassen

1. Der Gewinnplan ist in neune 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.

KENO-Typ Gewinnklasse

(Anzahl gewählter Voraussagen) (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

Artikel 17 – Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeit, 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 Verlustes des Spieleinsatzes u8nd 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	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn 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	281
	6	5	10	25	50	44
	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	88
	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	2.438
	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
	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:

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.

8. 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.

9. 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.

10. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Artikel 17 Nr. 11 und Nr. 12 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

11. Für jeden KENO-Typ gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.

Tritt in Folge des Artikel 17 Nr.11 und 12 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.

12. Das Ergebnis von Artikel 17 Nr. 14 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

13. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklasse errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatzes für das betreffende Spiel.

14. Sollte die nach Artikel 17 Nr. 11 und 12 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,-- € teilbaren Betrag abgerundet.

15. Die durch das Unternehmen nach den Artikel 17 Nr.7 bis 14 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

16. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf volle 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

17. 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 Artikel 17 Nr. 17 oder verfallenden gewinnen gemäß VI.).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

Artikel 18 - Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

Artikel 19 – Gewinnauszahlung

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

2. Ist die Spielquittungsnummer der Spielquittung 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 Spielquittungsnummer 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 Spielquittung geltend machen.

4. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

5. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

Artikel 20 - Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card

1. Spielteilnehmer, die unter Verwendung der Lotto-Card an der Ziehung teilgenommen haben und ihren Gewinn nicht gemäß Artikel 19 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Abzug von Bearbeitungsgebühren und nach Ablauf einer bestimmten Frist gemäß den Bestimmungen der Lotto-Card überwiesen. Artikel 18 findet keine Anwendung.

2. Bei Spielteilnahme mittels Lotto-Card erfolgt die Auszahlung auf das vom Karteninhaber in seinem Antrag angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

3. Diese Regelungen gelten nicht für die Spielteilnahme mit der Spiel-Card. Die Spiel-Card dient nicht zur Gewinnauszahlung/-registrierung.

VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

Artikel 21 - Gerichtsstand

Erfüllungsort und Gerichtsstand bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

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

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

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

Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

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

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

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

Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

VII. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag den 1. Januar 2018.

Koblenz, im Dezember 2017

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH