

Juli 2022

INTERNET-Teilnahmebedingungen „BINGO! – Die Umweltlotterie“



Präambel

Die 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 die Lotterie BINGO! – Die Umweltlotterie (im Folgenden die Lotterie „BINGO!“ genannt) mit anderen Landeslotterieunternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und -ausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen durchgeführt.
- Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Landeslotterieunternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.
- Die in diesen Internet-Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

Artikel 1 – Organisation

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 BINGO! beauftragt worden.

Das Unternehmen ist berechtigt, BINGO! gemeinsam mit anderen Landeslotterieunternehmen durchzuführen.

Artikel 2 – Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an der Lotterie BINGO! sind allein diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
2. Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten für die auf den Webseiten, mobilen Webseiten und für die in der mobilen App (im Folgenden nur „Webseiten“ genannt) verfügbaren Funktionen und Inhalte.
3. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen, einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe seines Spielangebots als verbindlich an.
4. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Webseiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich weitere zusätzliche Formen der Bekanntgabe vor.
5. Die Internet-Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen (Kundenzeitschrift, Werbeplakate und Ähnliches), diesen vor.

Artikel 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 des Unternehmens 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 Artikel 14 Nr. 4).

Artikel 4 – Spielgeheimnis

1. Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen Einwilligung bekannt gegeben werden. 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.
 2. Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnausschüttung/Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen – unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz – ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt, wie es die Durchführung des Spielbetriebs erfordert.
- Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.

3. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. Spielvertrag

Artikel 5 – Allgemeines

Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BINGO! teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen Webseiten (siehe Artikel 6 Nr. 1) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt II zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

Artikel 6 – Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von den Unternehmen zugelassenen Verfahren auf den Webseiten möglich.
2. Die Spielteilnahme:
 - Minderjähriger oder gesperrter Spieler ist unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung bzw. Abgleich mit der Sperrdatei gewährleistet,
 - des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
 - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits ausgeschlossen,
 - 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 GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.
3. Eine Spielteilnahme ist nur für die Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet des Unternehmens (Hoheitsgebiet des Landes Rheinland-Pfalz) zulässig.
4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend den festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen.
5. Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend durch den vom Unternehmen eingerichteten „Schufa Kontonummern Check“ bei der Schufa Holding AG und dem nachgelagerten 1-Cent-Verfahren oder alternativ durch ein Post-IDENT-Verfahren oder ein Annahmestellen-IDENT-Verfahren.
6. Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (Schufa Kontonummern Check bei der Schufa Holding AG und dem nachgelagerten 1-Cent-Verfahren / Post-IDENT-Verfahren oder Annahmestellen-IDENT-Verfahren) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne der Artikel 6 Nr. 3 ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.
7. Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis. Das Unternehmen hat dabei die datenschutzrechtlichen Vorgaben der DSGVO und der Dienstleister zu beachten.
8. Im Rahmen der Registrierung hinterlegt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse und ein persönliches Passwort, die er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben muss.
9. Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID.
10. Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
11. Über das Guthaben auf dem Spielkonto kann der Spielteilnehmer abzüglich fälliger Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren für laufende Spiele, vorbehaltlich entgegenstehender gesetzlicher Vorschriften, jederzeit verfügen.
12. Das Spielkonto darf ein Guthaben von 1.000,- Euro nicht überschreiten. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.
13. Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit sich anbieterbezogen ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einzahlungs-, Einsatz- und Verlustlimit einzurichten unter Berücksichtigung von Artikel 6 Nr. 12.
14. Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Limits nach Artikel 6 Nr. 13 neu festlegen.
15. Nimmt der Spielteilnehmer seine Möglichkeit wahr sein Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimit zu verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Einzahlungs-, Einsatz- und/oder Verlustlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
16. Wird auf dem Spielkonto mehr als 12 Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das dem Unternehmen zuletzt mitgeteilten Bankkonto überwiesen.

Artikel 7 – Teilnahme

1. Die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung ist nur mittels Quick-Tipp möglich.

- Bei der Spielteilnahme werden neben der BINGO!-Matrix mit 5x5 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) auch die BINGO!-Serien- und die 5-stellige -Losnummer durch das Unternehmen vergeben.
- Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf eine bestimmte BINGO!-Matrix, BINGO!-Seriennummer und -Losnummer.
- Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die im Vorfeld ausgewählt wurde (eine Vordatierung bis zu vier Wochen ist möglich).
- Eine mehrwöchige Teilnahme pro Los ist ausgeschlossen.
- Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen Seriennummer fortlaufend durchnummeriert. Die Lose einer Serie werden mit einer fünfstelligen -Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen. Die -Losnummer dient der Zuordnung des Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens hinterlegten Daten, die die Zahlen des BINGO!-Spielfelds eines jeden Loses enthalten.
- Eine Veränderung der jeweiligen BINGO!-Serien- oder -Losnummer ist nicht zulässig.
- Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf den Abschluss eines Spielvertrags nach § 312 g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

Artikel 8 – Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- Der Spieleinsatz für ein Los beträgt je Veranstaltung 3,00 Euro.
- Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. 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 Internetangebotes festgesetzt werden. Der Höchsteinsatz je Spielteilnehmer darf 1.000,- Euro pro Monat nicht überschreiten.
- Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Webseiten des Unternehmens bekanntgegeben.
- Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit der Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Die Zahlung erfolgt nur durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

Artikel 9 – Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und gibt ihn auf den Webseiten des Unternehmens bekannt.

Artikel 10 – Spielbenachrichtigung

- Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben.
- Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten.
- Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu (Mindestinhalte der Spielbenachrichtigung):
 - den Geschäftsangaben des Unternehmens,
 - der jeweiligen BINGO!-Seriennummer,
 - der jeweiligen BINGO!-Losnummer,
 - der jeweiligen 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),
 - der 7-stelligen Losnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
 - dem Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6,
 - dem Spieleinsatz und der Bearbeitungsgebühr,
 - der von der Zentrale des Unternehmens vergebenen Spielauftragsnummer.
- Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

Artikel 11 – Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

- Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags nach Maßgabe der Artikel 11 Nr. 3 annimmt.
- Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.
- Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
 - die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale des Unternehmens 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.
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

- Fehlt einer dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Artikel 11 Nr. 3).
 - Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale des Unternehmens eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der in Artikel 11 Nr. 7 genannten Gründe abzulehnen.
 - Darüber hinaus kann aus den in Artikel 11 Nr. 7 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
 - Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 11 Nr. 5 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 11 Nr. 6 berechtigt, liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (gem. Artikel 6 Nr. 2) verstoßen wurde 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 vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufs befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist oder
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
 - Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
 - Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
 - Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

Artikel 12 – Umfang und Ausschluss der Haftung

- Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- Artikel 12 Nr. 1 und 12 Nr. 2 finden 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 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).
- Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- Die Haftungsbeschränkungen der Artikel 12 Nr. 1 bis 12 Nr. 5 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung von Ansprüchen 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) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
- Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien und Notstand oder aus sonstigen Gründen, die das Unternehmen nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 12 Nr. 7 bis Artikel 12 Nr. 9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
- Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

Artikel 13 – Ziehung der Gewinnzahlen

- 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 BINGO!-Serien- und -Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (siehe Artikel 17) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.
- Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.
- Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden in Abstimmung mit den an der Ausspielung der Lotterie BINGO! beteiligten Landeslotterieunternehmen bestimmt.
- Die Gewinnzahlen und -quoten werden in der genannten Fernsehsendung bekannt gegeben und im Übrigen nach Maßgabe des Unternehmens veröffentlicht.

Artikel 14 – Auswertung

- Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium gemäß Artikel 11 Nr. 4 vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar gespeicherten Daten einschließlich der Daten des BINGO!-Spielfelds sowie die BINGO!-Serien- und -Losnummern.
- Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

Artikel 15 – Gewinnplan und Gewinnklassen

- Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen einer gemeinsamen Poolung der beteiligten Landeslotterieunternehmen 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlusts des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 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 72.000,00 Euro brutto aus der Gewinnausschüttung bereitgestellt; davon werden für Gewinne im Finalspiel 10.000,00 Euro brutto bereitgestellt.

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

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

Artikel 16 – Ermittlung der Geldgewinne für die Lotterie BINGO! und deren Gewinnwahrscheinlichkeiten

- Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in dem BINGO!-Spielfeld 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 ihrem BINGO!-Spielfeld 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 ihrem BINGO!-Spielfeld zweifach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1: 10.254,

Gewinnklasse 3 alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld einfach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1: 81.

- Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die gemäß Artikel 15 Nr. 3 aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).
- Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von 5,0 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die dortige Anzahl der Gewinne verteilt.
- Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von 1,00 Euro, so entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- 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.
- Einzelgewinne werden auf 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur

Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.

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

10. Abweichend von Artikel 16 Nr. 9 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse 1 und 2 von mehr als 100.000,00 Euro ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 19 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

- Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen gemäß Artikel 15 Nr. 3 zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt (Pooling).

Artikel 17 – Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel

- 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.

- In jeder Telefonrunde wählen die vier Telefonkandidaten in der vorstehend unter Artikel 17.2 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.

- Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß Artikel 13 Nr. 1 zugeordneten BINGO!-Serien- und -Losnummern.

Artikel 18 – Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BINGO!-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance

- Um als Kandidat am BINGO!-Quiz im Studio teilzunehmen, können sich alle BINGO!-Spieleinsteiger 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 Spielteilnahme registriert werden zu können, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BINGO!-Serien- und -Losnummer des erworbenen BINGO!-Loses, des Namens, der Anschrift und der Telefonnummer. Die BINGO!-Spieleinsteiger können sich einmalig pro BINGO!-Los und Registrierungsperiode registrieren lassen.

Aus den erfolgreich erfassten BINGO!-Spieleinsteigern werden nach Ablauf der Registrierungsperiode zwei BINGO!-Quiz-Kandidaten per Zufalls-generator 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.

- 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 2.000,00 Euro bis 9.000,00 Euro (in 1.000er Schritten gerechnet) jeweils dreifach sowie ein Höchstgewinn in Höhe von 10.000,00 Euro einfach auf einem Feld verdeckt enthalten. Der Finalist aktiviert den Zufalls-generator, 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 Zufalls-generator, 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 2.000,00 Euro, zurück. Ein Geldgewinn von 2.000,00 Euro 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 10.000,00 Euro.

3. Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Artikel 18 Nr. 2 den Betrag von 100.000,00 Euro, werden in der darauffolgenden Veranstaltung die auf der Finalspielmatrix versteckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Artikel 18 Nr. 2) einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreifach (20.000,00 Euro bis 90.000,00 Euro) 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

Artikel 19 – Fälligkeit des Gewinnanspruchs

Gewinne der Gewinnklassen 1 und 2 mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als 100.000,00 Euro werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

Artikel 20 – Gewinnauszahlung

a) Lotterie BINGO!

1. Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

b) Sach- und Geldgewinne in der Fernsehsendung

2. Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.

3. Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Spielauftragsnummer seiner Spielbenachrichtigung bzw. die BINGO!-Serien- und -Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung mitteilt oder auf der für das BINGO!-Quiz zur Verfügung gestellten Telefonplattform mitgeteilt hat.

4. Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.

5. Nicht abgeholte oder unzustellbare Einzelgewinne werden nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist (siehe Abschnitt VI.) zu verfallenden Gewinnen.

6. Verfallende Gewinne werden mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen durch Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Aufwendungen, für berechnete Reklamationen, für Härtefälle o.ä. verwendet.

VI. Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen aus einem Spielvertrag gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

VII. Schlussbestimmungen

Artikel 21 – Zusendung von Erklärungen und Informationen

1. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung. Eine Erklärung von besonderer Bedeutung liegt vor, bei Mitteilungen und rechtsgeschäftlichen Erklärungen, die für den Vertragspartner mit nachteiligen Rechtsfolgen verbunden sind.

2. Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer mitzuteilen.

Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

Artikel 22 – Datenschutz

1. Der Spielteilnehmer ist damit einverstanden, dass seine personenbezogenen Daten nach den gesetzlichen Bestimmungen elektronisch gespeichert und verarbeitet werden.

2. Das Unternehmen speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

3. Das Unternehmen erhebt und speichert vom Spielteilnehmer folgende personenbezogenen Daten:

Vorname(n), Nachname, Geburtsort, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Benutzername, Postanschrift, E-Mail-Adresse, Mobilfunknummer sowie Bankverbindung.

Artikel 23 – Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

1. Der Spielteilnehmer hat seine KundenID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsfrage geheim zu halten.

2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

Artikel 24 – Spielteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6

Die Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und/oder SUPER 6 über die Hauptlotterie BINGO! ist ausschließlich an den Samstagziehungen möglich. Dies gilt auch in Fällen der Vorausdatierung. Die Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und/oder SUPER 6 erfolgt an dem Samstag, der der Veranstaltung BINGO! unmittelbar vorausgeht. Des Weiteren erfolgt pro Spielvertrag nur eine Teilnahme an der Zusatzlotterie unabhängig von der Anzahl der pro Spielvertrag erworbenen Lose. Die an der Ziehung Spiel 77 und/oder SUPER 6 teilnehmende Losnummer wird dem Spielteilnehmer in seiner Spielbenachrichtigung beim ersten Los angegeben.

Artikel 25 – Gerichtsstand

Gerichtsstand und Erfüllungsort bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VIII. Inkrafttreten

Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten erstmals zur Veranstaltung ab dem 01. Juli 2022.

Koblenz, im Juni 2022

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH