

Januar 2018

INTERNET-Teilnahmebedingungen KENO



Präambel

Die Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht 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, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
 3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
 4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.
- 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-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 ist berechtigt, KENO gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.

Artikel 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 spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.
3. Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
4. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
5. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
6. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

Artikel 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
2. Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
3. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
4. In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
5. Der Spielteilnehmer kann abweichend von Artikel 3 Nr. 2 bis Nr. 4 eine erstmalige Teilnahme des Spieldauftrages gemäß den Vorgaben des auf den Web-Seiten des Unternehmens für die Zukunft (in Abhängigkeit von der Laufzeit des Spieldauftrages) bestimmen.
6. Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70.
7. 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 an KENO teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Webseiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Weg.
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 Verfahren auf den Webseiten möglich.
2. Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
3. Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet des Unternehmens zulässig.
4. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden.
5. 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 oder alternativ ein Annahmestellen-Identverfahren.
6. Sofern die vom Unternehmen zur Identifikation gewählten Verfahren (Identitäts-Check Premium der Schufa / Post-IDENT oder Annahmestellen-Identverfahren) keine Bestätigung der Volljährigkeit und/oder des Wohnsitzes im Sinne des Artikels 5 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.
8. Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen 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 vergabene 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 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. Das Unternehmen beachtet die gesetzlichen Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite des Unternehmens bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat bei der Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, das bis zur Höhe der gesetzlichen Höchstesatzgrenze jederzeit vom Spielteilnehmer verändert werden kann.
14. Möchte der Spielteilnehmer sein Spieleinsatzlimit verringern, so wird dies vom System sofort berücksichtigt. Erhöhungen des Spieleinsatzlimits durch den Spielteilnehmer werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
15. 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 6 Teilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
2. Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 wird durch das Unternehmen vergeben.
3. Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebotes bekannt gemacht.
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 von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

Artikel 7 Angaben des Spielteilnehmers

1. Je nach Ausgestaltung des Internet-Spielangebotes sind die Voraussagen (Tipps) und die sonstigen Kennzeichnungen (Laufzeit, Teilnahme an der Zusatzlotterie 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 (Zufallsgeneratoren etc.) vorschlagen (sog. Quicktipp).
3. Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen und deren / dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
4. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussage überlässt.
5. 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 von dem Unternehmen vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

6. Auch in den Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

7. Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 d Abs. 4 Nr. 4 BGB nicht möglich.

Artikel 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,-- €, 2,-- €, 5,-- € oder 10,-- €.

2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.

3. Ein wöchentlicher oder monatlicher Höchsteinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspeleinsatz) kann im Rahmen des Internetspielangebotes festgesetzt werden. Der Höchsteinsatz je Spielteilnehmer darf 1.000,- Euro pro Monat nicht überschreiten.

4. Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben.

5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.

6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

7. Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

Artikel 9 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Der Zeitpunkt wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben.

Artikel 10 Spielbenachrichtigung

1. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.

2. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

3. Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte informiert (Spielbenachrichtigung).

4. Die Spielbenachrichtigung enthält folgende Informationen (Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung)

- die 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. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer.

Artikel 11 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 11 Nr. 3 annimmt.

2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten 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 von Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

• der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sein auf dem Konto des Unternehmens gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen ein entsprechendes Vertrag geschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

3. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.

5. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Artikel 11 Nr. 7 genannten Gründe abzulehnen.

6. Darüber hinaus kann aus den in Artikel 11 Nr. 7 genannten Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

7. 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 (Artikel 5 Nr. 2) 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 vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
- der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,

wiesen 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.

8. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

9. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.

10. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

Artikel 12 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 Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.

2. Artikel 12 Nr. 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 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.

4. Die Haftungsbeschränkungen des Artikel 12 Nr. 3 gilt nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusage fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

5. 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.

6. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

7. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

8. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 12 Nr. 5 –Nr. 7 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

9. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

10. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

11. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

12. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

13. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

Artikel 13 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 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 Protokollierung statt.

Artikel 14 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Artikel 11 Nr. 2) abgespeicherten Daten.
2. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

Artikel 15 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

Artikel 16 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 Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
3. Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
4. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.
5. Die Gewinne 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	261
	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	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
	2	1	2	5	10	6
2	2	6	12	30	60	13

6. Der Gewinn in einer höheren Gewinn-Klasse 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 Artikel 16 Nr.9 und Nr. 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 der Artikel 16 Nr. 9 oder Nr. 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 Artikel 16 Nr. 13 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
15. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
16. Sollte die nach Artikel 16 Nr.9 und / oder Nr. 10 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.
17. Die durch das Unternehmen nach Artikel 16 Nr. 1 bis 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 je weiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen oder verfallenen Gewinnen gemäß Artikel 16 Nr. 16).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

Artikel 17 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

Artikel 18 Gewinnauszahlung

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

VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Artikel 19 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

1. Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer mitzuteilen.
2. 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 20 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. Es handelt sich dabei um: Vorname(n), Nachname, Geburtsort, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Benutzername, Postanschrift, E-Mail-Adresse, Mobilfunknummer sowie Bankverbindung.

Artikel 21 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

1. Der Spielteilnehmer hat seine KundenID, das Passwort, die Sicherheitsabfrage und die Antwort auf die Sicherheitsabfrage geheim zu halten.
2. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passworts getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

VIII. 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.

IX. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag den 01. Januar 2018.

Koblenz im Dezember 2017

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH