

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 veranstaltet/durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Landeslotterieunternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Pooling statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

Artikel 1 – Organisation

Die Lotto Rheinland-Pfalz GmbH, Ferdinand-Sauerbruch-Straße 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, die Ziehung (Auspielung) gemeinsam mit anderen Landeslotterieunternehmen durchzuführen.

Artikel 2 – Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an der Lotterie BINGO! sind allein diese Teilnahmebedingungen maßgebend.
2. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Losen oder der Rückseite der Spielquittung, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
3. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen, einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe seines Spielangebots bei der Annahmestelle als verbindlich an.
4. Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen des Unternehmens einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich weitere zusätzliche Formen der Bekanntgabe vor.
5. Die 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 von dem 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 14.4).

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 fermündlich 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 Ge-

winnauszahlung/Gewinnübergabe beauftragte Landeslotterieunternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei dem betreffenden Landeslotterieunternehmen – 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 von dem Unternehmen bereitgehaltenen Medien (Artikel 6.1) ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung. 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 dem Unternehmen zugelassenen Losen möglich. Das Unternehmen und seine Annahmestellen sind zur Entgegennahme von technisch nicht verarbeitbaren Losen (nicht zugelassenen Losen) nicht verpflichtet. Die Spielteilnahme ist auch mittels Quicktipp (siehe Artikel 7.7) möglich. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer alleine verantwortlich.
2. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger oder gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig.
4. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

Artikel 7 – Teilnahme mittels Los

1. Das Los dient als Eingabebeleg zur Übermittlung der Datensätze des jeweiligen Loses in die Zentrale des Unternehmens.
 2. Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die dem nächsten Annahmeschluss für die Lotterie BINGO! folgt.
 3. Eine mehrwöchige Teilnahme ist ausgeschlossen.
 4. Der Spielteilnehmer hat auf dem Los die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen.
 5. 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.
 6. Die Losnummer dient der Zuordnung des Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens hinterlegten Daten, die die Zahlen des BINGO!-Spielfeldes eines jeden Loses enthalten.
 7. Eine Veränderung der jeweiligen BINGO!-Serien- oder Los-Nummer ist nicht zulässig.
 8. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators durch das Unternehmen vergeben. Bei der Spielteilnahme per Quicktipp 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 BINGO!-Losnummer sowie eine 7-stellige Losnummer zur möglichen Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und der Zusatzlotterie SUPER 6 durch das Unternehmen vergeben.
- Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf eine bestimmte BINGO!-Matrix, BINGO!-Seriennummer oder BINGO!-Losnummer.
- Die 7-stellige Losnummer zur möglichen Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und der Zusatzlotterie SUPER 6 ist durch das Unternehmen voreingestellt und kann durch den Spielteilnehmer vor der Spielabgabe frei gewählt werden.
8. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Loses zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen. Auch in Fällen einer Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

Artikel 8 – Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Los beträgt je Veranstaltung 3,00 Euro.
2. Für jedes eingelebte Los bzw. jede Teilnahme per Quicktipp kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.
3. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

Artikel 9 – Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Dieser wird in den Annahmestellen in angemessener Form veröffentlicht.

Artikel 10 – Kundenkarte

Bei Spielteinnahme mit einer Lotto-Card oder Spiel-Card ist diese vor dem Einlesen des Spielscheines bzw. vor Spielabgabe mittels Quicktipp der Annahmestelle vorzulegen.

Artikel 11 – Spielquittung

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

2. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in der Annahmestelle.

3. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Geschäftsangaben des Unternehmens (Rückseite der Spielquittung),
- die jeweilige BINGO!-Seriennummer,
- die jeweilige BINGO!-Losnummer,
- die jeweilige BINGO!-Matrix, (Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-30, N=31-45, G=46-60, O=61-75)
- die Spielscheinnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
- den Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Quittungsnummer und den für die technische Verarbeitung von der Zentrale des Unternehmens vergebenen Barcode,
- bei Verwendung einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10), die Kundennummer und den Namen des Kundenkarteninhabers.

4. Nach Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung ausgehändigt.

5. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckte BINGO!-Serien- und Los-Nummer vollständig und lesbar sind und der des Loses entsprechen,
- die Spielquittung die lesbare BINGO!-Matrix des Loses enthält,
- die Art und der Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen sind,
- die Spielquittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist,
- der Barcode vollständig und korrekt auf der Spielquittung enthalten ist.

Bei Verwendung einer Kundenkarte (vgl. Artikel 10), die Kundennummer und den Namen des Kundenkarteninhabers.

6. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer bzw. keinen oder einen unvollständigen Barcode, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

7. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt, entweder

- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale des Unternehmens,
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis zum Annahmeschluss der Lotterie BINGO! möglich.

8. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

9. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

10. Das Los gilt nach einem Rücktritt als storniert und ist nicht erneut spielbar.

11. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrags die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten (siehe Artikel 12.3) dieses Spielvertrages maßgebend.

12. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

Artikel 12 – Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen, das vom Spielteilnehmer unterbreitete, Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags nach Maßgabe der Regelungen in 12.2 annimmt.

Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde.

2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten 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. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

3. Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (siehe Artikel 12.2).

4. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruchs sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr. Das Recht des Unternehmens, bei der Gewinnausszahlung nach Artikel 21.5 zu verfahren, bleibt unberührt.

5. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale des Unternehmens eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der in Artikel 12.7 genannten Gründe abzulehnen.

6. Darüber hinaus kann seitens des Unternehmens aus den in Artikel 12.7 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

7. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Artikel 12.5 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Artikel 12.6 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (gemäß Artikel 6.3 und 6.4) 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 vereinbarten 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.

8. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen wird in der Annahmestelle, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

9. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder ist das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

10. Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

Artikel 13 – Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von 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.

2. Der Haftungsausschluss in Artikel 13.1 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 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.

3. Die Haftungsbeschränkungen der Artikel 13.1 und 13.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von dem 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.

4. 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.

5. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach Artikel 13.4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet. Der Antrag ist an das Unternehmen zu richten.

6. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen und Bezirksstellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

7. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

8. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse abschließend unter sich regeln.

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

10. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

Artikel 14 – Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für die Lotterie BINGO! werden jeweils nach Annahmeschluss einer jeden Veranstaltung, in der Regel am Tag des Annahmeschlusses, durch Ziehung ermittelt:

- 22 Gewinnzahlen (aus der Zahlenreihe 1 – 75; Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B=1-15, I=16-30, N=31-45, G=46-60, O=61-75; begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor) und
- 16 neunstellige Gewinnzahlen (bestehend aus BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummer) aus den teilnehmenden Spielverträgen, die jeweils einem im Telefonspiel (siehe IV. 18) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.

2. Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.

3. Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden in Abstimmung mit den an der Ausspielung der Lotterie BINGO! beteiligten Landeslotterieunternehmen bestimmt.

4. Die Gewinnzahlen und -quoten werden in der genannten Fernsehsendung bekannt gegeben sowie im Anschluss an die Sendung auf www.bingo-unweltlotterie.de/gewinnzahlen und im Übrigen nach Maßgabe des Unternehmens veröffentlicht.

Artikel 15 – Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium gemäß Artikel 12.3 vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar gespeicherten Daten einschließlich der Daten des BINGO!-Spielfelds sowie die BINGO!-Serien- und Los-Nummern.

2. Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

Artikel 16 – Gewinnausschüttung / Verteilung der Gewinnsumme und Gewinnklassen

1. Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen einer gemeinsamen Pooling der beteiligten Landeslotterieunternehmen 40 % 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 Bearbeitungsgebühren.

3. Die Gewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:

- Für den Fonds für Sonderauslosungen werden 1,5 % der Gewinnausschüttung bereitgestellt.

- Für Geld- und Sachgewinne (u.a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal 100.000,00 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 17 – Ermittlung der Geldgewinne für die Lotterie BINGO! und deren Gewinnwahrscheinlichkeiten

1. Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Spielquittung in dem BINGO!-Spielfeld fünf der 22 ermittelten Gewinnzahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Folge mit den aufgedruckten 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.

2. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse bei derselben Voraussage aus.

3. Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die gemäß Artikel 16.3 aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

4. Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von 5,0 Mio. Euro, wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

5. Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die dortige Anzahl der Gewinne verteilt.

6. Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von 1,00 Euro, so entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

7. Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen. Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

8. Einzelgewinne werden auf durch 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.

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

10. Abweichend von Artikel 17.9 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 1 und 2 von mehr als 100.000,00 Euro ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Artikel 20 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

11. Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen gemäß Artikel 16.3 zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt (Pooling).

Artikel 18 – Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel

1. Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten zwölf Sachgewinne ausgespielt.

2. Für die Teilnahme am Telefonspiel können sich alle BINGO!-Gewinner der Gewinnklassen 1, 2 und 3 während der laufenden Fernsehsendung unter der angegebenen Rufnummer innerhalb der vorgegebenen Zeit telefonisch melden. Unter allen Anrufern werden per Zufallsgenerator die Telefonkandidaten ermittelt, die am Telefonspiel teilnehmen. Sobald in der Telefonzentrale die Los- und Seriennummer geprüft und die Telefonnummer sowie Name und Vorname erfasst wurden, gilt der Anrufer als registriert.

Die Telefonkandidaten nehmen innerhalb der Telefonrunden in der Reihenfolge teil, in der ihre Anrufe in der Telefonzentrale eingegangen sind. Pro Spielvertrag bzw. durchgeschaltetem Anrufer ist nur eine Teilnahme am Telefonspiel möglich.

3. In jeder Telefonrunde wählen die Telefonkandidaten in der nach Artikel 18.2 festgelegten Reihenfolge auf einer Spielwand, bestehend aus 16 Feldern, jeweils ein Feld aus. Je Spielwand sind fünf verschiedene Sachgewinne (Spielwand 1: Sachgewinne 1 - 5; Spielwand 2: Sachgewinne 6 - 10; Spielwand 3: Sachgewinne 11 - 15) dreifach sowie der Supergewinn einfach verdeckt enthalten. Sobald ein Sachgewinn erzielt wurde, können die anderen beiden Felder, welche ebenfalls diesen Gewinn enthielten, nicht mehr gewählt werden.

Wird der Supergewinn in einer Telefonrunde erzielt, steht er in der/den nächstfolgenden Telefonrunde(n) nicht mehr zur Verfügung. In diesem Fall bleibt das 16te Feld der folgenden Telefonrunde(n) unbesetzt; die Telefonkandidaten können dann nur aus 15 Feldern wählen.

4. Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß Artikel 14.1 zugeordneten BINGO!-Serien- und Los-Nummern.

Artikel 19 – Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BINGO!-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance

1. Um als Kandidat am BINGO!-Quiz im Studio teilzunehmen, können sich alle BINGO!-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist in der Regel möglich in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 19:00 Uhr (Registrierungsperiode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline. Davon in Ausnahmefällen abweichende Zeiten zur Registrierung werden rechtzeitig bekanntgegeben. Um erfolgreich für die Spielteilnahme registriert werden zu können, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BINGO!-Serien- und Los-Nummer des erworbenen BINGO!-Loses, des Namens, der Anschrift und der Telefonnummer. Die BINGO!-Spielteilnehmer können sich einmalig pro BINGO!-Los und Registrierungsperiode registrieren lassen.

Aus den erfolgreich erfassten BINGO!-Spielteilnehmern 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.

2. Der Finalist erhält im Finalspiel die Möglichkeit, auf der Spielfläche innerhalb der 5 x 5 großen BINGO!-Matrix (Finalspielmatrix) einen Gewinn zu erzielen. Das Finalspiel findet ausschließlich auf der Spielfläche in der Fernsehsendung statt. Auf der Finalspielmatrix sind insgesamt 25 Gewinnfelder mit verdeckten Geldgewinnen enthalten, davon sind jeweils drei Gewinnfelder mit Geldgewinnen in Höhe von 2.000,00 Euro, 3.000,00 Euro, 4.000,00 Euro, 5.000,00 Euro, 6.000,00 Euro, 7.000,00 Euro, 8.000,00 Euro und 9.000,00 Euro versehen sowie ein Gewinnfeld mit der maximalen Gewinnsumme in Höhe von mindestens 10.000,00 Euro. Der Finalist aktiviert den Zufallsge-

rator, welcher durch im Vorfeld produzierte Bewegbilder auf der Finalspielmatrix ein Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Der Finalist erhält hierbei die Möglichkeit der zweiten Wahl, nachdem diesem der erzielte Geldgewinn hinter dem Gewinnfeld angezeigt wurde. Sofern der Finalist die Möglichkeit der zweiten Wahl ergreift, aktiviert dieser erneut den Zufallsgenerator, welcher nach demselben Prinzip ein weiteres Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Das vorherige Gewinnfeld wird dabei deaktiviert und kann nicht erneut ausgewählt werden. Der Finalist erhält in jedem Fall den Geldgewinn des zweiten Gewinnfelds, unabhängig von dessen Höhe. Ein Geldgewinn in Höhe von 2.000,00 Euro ist dabei garantiert.

Sollte das Feld mit der maximalen Gewinnsumme nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag gebildet. Dieser Vortrag ergibt sich aus der Differenz zwischen der Höhe des vom Finalisten erzielten Geldgewinns und der maximalen Gewinnsumme (siehe Artikel 19 Nr. 3). Die Summe aus dem Vortrag und der wöchentlichen Zuführung der Folgewoche in Höhe von 10.000,00 Euro bildet die maximale Gewinnsumme der Folgewoche. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel in der Folgewoche erneut mit einer maximalen Gewinnsumme von 10.000,00 Euro. (siehe Artikel 19 Nr. 2 Satz 3). Diese Höhe entspricht der wöchentlichen Zuführung.

3. Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Artikel 19.2 den Betrag von 100.000,00 Euro, werden in der Veranstaltung der Folgewoche die auf der Finalspielmatrix verdeckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Artikel 19 Nr. 2) einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreimal entsprechend dem einfachen Geldgewinn als 20.000,00 Euro bis 90.000,00 Euro dargestellt. Überschreitet die maximale Gewinnsumme die Grenze von 100.000,00 Euro, wird über den Betrag von 100.000,00 Euro hinausgehende Anteile dem Fonds für Sonderauslosungen zugeschlagen.

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 20 – 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 zum zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

Artikel 21 – Gewinnauszahlung

1) Lotterie BINGO!

a.) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung in einer Annahmestelle oder in der Zentrale des Unternehmens geltend zu machen. Bei Spielteilnahme unter Verwendung einer Kundenkarte ist auch diese Vorzulegen.

b.) Der Gewinn wird gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt. Falls durch eine Sonderauslosung mit der Spielquittung noch weitere Gewinne erzielt werden können, erhält der Spielteilnehmer eine Ersatzquittung.

c.) Sind die Spielquittungsnummer und der Barcode der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf die Gewinnauszahlung.

d.) War die Unvollständigkeit der Spielquittungsnummer und des Barcodes für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale des Unternehmens gespeicherten Daten erfolgen, kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

e.) 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. Darüber hinaus besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

f.) Das Unternehmen ist berechtigt, die bei Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

2 Sach- und Geldgewinne in der Fernsehsendung

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

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

Artikel 22 – Ablösung von Gewinnen, nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne

1. Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.

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

3. Verfallene Gewinne können 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.

Artikel 23 – Gerichtsstand

Gerichtsstand und Erfüllungsort bei Rechtsstreitigkeiten mit dem Unternehmen ist Koblenz.

VII. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten zur 9. Veranstaltung 2024.

Koblenz, im Februar 2024

Lotto Rheinland-Pfalz GmbH

Spielteilnahme ab 18 Jahren. Glücksspiel kann süchtig machen

Nähere Informationen unter www.buwei.de. Hotline der BZgA: 0800 - 1 372 700 (kostenlos u. anonym).