

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,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird KENO mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

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

I. Allgemeines

§ 1 Organisation

1. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH (nachfolgend Unternehmen genannt) veranstaltet KENO auf Grund der hierzu vom Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg erteilten Genehmigung.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, KENO gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.
3. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Brandenburg.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich Sonderbedingungen (z. B. Allgemeine Bedingungen zur Teilnahme am Mix100, Ergänzende Bedingungen für das Dauerspiel, Teilnahmebedingungen für Sonder- bzw. Zusatzauslosungen) maßgebend.

Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Sonderbedingungen mit Abgabe des Eingabebelegs (Spielschein, Barcode-Karte, Digi-Tipp, bereits vorhandene Spielquittung) bei der Annahmestelle (nachfolgend Lotto-Shop genannt) bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp oder LOTTOCARD teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

2. Die Teilnahmebedingungen sind in den Lotto-Shops einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

3. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Eingabelegen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

1. Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale des Unternehmens fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

2. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehung/en wählen.

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgt.

3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seine Spielteilnahme bis zu fünf Wochen vordatieren zu lassen. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.

4. Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter

Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis/Datenschutz

1. Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere dürfen der Name und die Anschrift des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
2. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
3. Das Unternehmen erhebt, verarbeitet und nutzt die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten für den Abschluss, die Durchführung und die Abwicklung von Spielverträgen sowie für den Vollzug gesetzlich vorgeschriebener Identifikationsprüfungen und Spielersperren im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen.
4. Das Unternehmen erhebt bei der Bestellung einer LOTTOCARD/IDENTCARD bzw. bei der Teilnahme am Dauerspiel vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten: Name, Vorname, vollständige Adresse, Geburtsdatum, Geburtsort, ggf. Telefonnummer und/oder E-Mail-Adresse, ggf. Geburtsname sowie ggf. Lichtbild. Bei der LOTTOCARD und beim Dauerspiel wird zusätzlich die Bankverbindung einer am SEPA-Zahlungsverkehr teilnehmenden Bank (IBAN) erhoben.
5. Eine Weitergabe der Daten an Dritte erfolgt nur insoweit und zu dem Zweck, wie es für den Abschluss, die Durchführung oder Abwicklung von Spieldaufträgen oder den Vollzug gesetzlich vorgeschriebener Spielersperren im Rahmen der Teilnahme des Unternehmens am gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem erforderlich ist.
6. Eine Verarbeitung und Nutzung der Daten kann auch zu Zwecken der Beratung und Information für Angebote des Unternehmens erfolgen. Dieser Nutzung kann jederzeit widersprochen werden. Die erhobenen Daten werden nicht zum Zwecke des Adresshandels und/oder für Werbung fremder Unternehmen genutzt.

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebotes eine Spielquittung.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Eingabebelegen, mittels Quicktipp und LOTTOCARD möglich.
2. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Lotto-Shops des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.
4. Die Spielteilnahme gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig.
5. Die Inhaber und das in den Lotto-Shops beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 6 Teilnahme mittels Spielschein

1. Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen.
2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für sein ordnungsgemäßes Ausfüllen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein (Eingabebeleg) in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb des jeweiligen Zahlenkästchens liegen müssen. Gleiches gilt für die Kreuze zur Anzahl der angekreuzten Zahlen, zur Wahl des Einsatzes, der Laufzeit, zur Teilnahme am Dauerspiel und der Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie plus 5.
4. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Lotto-Shop-Terminals eine automatische oder manuelle Korrektur durch den Lotto-Shop oder den Spielteilnehmer vorgenommen.
5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

§ 7 Teilnahme mittels Barcode-Karte

1. Die Barcode-Karte ist ein Trägermedium, auf welchem ein Barcode aufgedruckt ist. Beim Scannen des Barcodes einer Barcode-Karte werden Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Barcode-Karte ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Je mittels Barcode-Karte erstellter Spielquittung kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
4. Bei Spielteilnahme mittels Barcode-Karte wird durch das Unternehmen eine 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 vergeben.
5. Mit einer Barcode-Karte können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie auf einem Spielschein der gewählten Spielart möglich sind.

§ 8 Teilnahme mittels Spielquittung

1. Der Spielteilnehmer kann eine bereits erstellte Spielquittung zum Einlesen seiner Tipps in das Lotto-Shop-Terminal benutzen, sofern diese einen Barcode enthält.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
3. Der Spielteilnehmer erhält bei der Spielteilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung eine neue Spielquittung.

§ 9 Teilnahme mittels Digi-Tipp

1. Am digitalen Lotto-Shop besteht die Möglichkeit, Voraussagen an einem Spielvorbereitungsdisplay entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops zu markieren oder Quicktipps zu generieren und als Digi-Tipp (Barcode-Beleg) auszudrucken. Der Digi-Tipp wird am Lotto-Shop-Terminal eingelesen und eine Spielquittung erstellt.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Digi-Tipp, die Auswahl der Spielart und der Voraussagen entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

§ 10 Teilnahme mittels Quicktipp

1. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
2. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
3. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 vergeben.

§ 11 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 €, 2,00 €, 5,00 € oder 10,00 €.
2. Das Unternehmen kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Tipps gespielt werden kann.
3. Für die einzelnen Eingabebelege sowie für die einzelnen Quicktipps und die LOTTOCARD kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden; außerdem kann das Unternehmen personenbezogen Spieleinsatzlimits festlegen.
4. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr.
5. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Belegen und/oder elektronisch und/oder in den Lotto-Shops bekannt gegeben.
6. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

§ 12 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben.

§ 13 LOTTOCARD/IDENTCARD, Spielersperren

1. Der Spielteilnehmer benötigt für die Teilnahme an KENO eine LOTTOCARD oder eine IDENTCARD des Unternehmens. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels LOTTOCARD ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

2. Die Spielteilnahme unter Verwendung der LOTTOCARD oder der IDENTCARD ist erforderlich zur Prüfung der Volljährigkeit, Identifizierung des Spielteilnehmers und Kontrolle von Spielersperren.

3. Die Spielteilnahme unter Verwendung der LOTTOCARD ermöglicht die spielscheinlose Teilnahme, die Gewinnbenachrichtigung sowie die Gewinnüberweisung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto durch das Unternehmen gemäß § 23.

4. Mit der LOTTOCARD hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, bis zu 15 seiner bevorzugten Spieltipps für bestimmte Spielarten unter seiner Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheines oder einer Spielquittung mittels Lotto-Shop-Terminal abspeichern zu lassen.

Seine so hinterlegten, bevorzugten Spieltipps kann der Spielteilnehmer ab diesem Zeitpunkt wahlweise spielen, indem er nach Einlesen seiner LOTTOCARD am Lotto-Shop-Terminal das Verkaufspersonal entsprechend informiert bzw. einen gespeicherten Tipp selbst auswählt. In gleicher Weise können hinterlegte, bevorzugte Spieltipps auch gelöscht, in einigen Teilen verändert und neu hinterlegt werden.

Im Fall der Neubestellung einer LOTTOCARD mit gleichzeitiger Generierung einer neuen Kartenummer ist die Hinterlegung bevorzugter Spieltipps unter der bisherigen Kartenummer nicht mehr verfügbar und durch den Spielteilnehmer unter der neuen Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheines bzw. einer Spielquittung neu zu veranlassen.

5. Das Unternehmen kann die LOTTOCARD und/oder die IDENTCARD

- zur verbindlichen Voraussetzung für die Teilnahme an bestimmten oder allen Lotterien und Wetten erklären,
- mit einem zeitraumabhängigen Spieleinsatzlimit verbinden,
- mit einem Lichtbild des Spielteilnehmers verbinden,
- mit einer Gebühr verbinden und Zahlungsmodalitäten festlegen,
- mit einer befristeten Geltungsdauer verbinden bzw. für ungültig erklären,
- personenbezogen für einzelne Anwendungen sperren oder
- personenbezogen vollständig sperren (insbesondere im Rahmen des Vollzuges gesetzlich vorgeschriebener Spielersperren), so dass eine Spielteilnahme mit der LOTTOCARD nicht mehr möglich ist.

6. Es ist nur eine LOTTOCARD oder IDENTCARD pro Spielteilnehmer zulässig. Voraussetzung ist die Volljährigkeit des Antragstellers und das Nichtvorliegen einer Spielersperre. Die Ausstellung einer LOTTOCARD/IDENTCARD erfolgt durch das Unternehmen nach Bestellung durch den Spielteilnehmer.

7. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, wie folgt eine LOTTOCARD/IDENTCARD zu erhalten:



- Eingabe der personenbezogenen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der personenbezogenen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal des Lotto-Shop-Terminals. Es werden nur die zum jeweiligen Zeitpunkt gültigen Serviceformulare des Unternehmens entgegengenommen.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegebenen/eingelesenen Daten auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuell am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

8. Die Bestellung für eine LOTTOCARD/IDENTCARD kann durch Erstellung eines Lichtbildes mittels Web-Cam am Lotto-Shop-Terminal ergänzt werden. Alternativ kann das Lichtbild (Passfoto) entweder in einem Lotto-Shop oder direkt in der Zentrale des Unternehmens unter Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises abgegeben werden. Von der Übergabe eines Lichtbildes (Passfoto) kann abgesehen werden; dann erfolgt die Identitätsprüfung anhand der LOTTOCARD/IDENTCARD und eines amtlichen Lichtbildausweises (Zwangsvorlage).

Auf Grund der erfassten Daten wird nach Identitätsprüfung und erfolgreicher Volljährigkeitsprüfung für den Kunden am Lotto-Shop-Terminal eine LOTTOCARD oder eine IDENTCARD ausgestellt. Diese Karte ist zum Spiel gültig, wenn bei der Sperrprüfung keine Spielersperre festgestellt wurde.

Die erfassten Daten werden in der Zentrale des Unternehmens gespeichert.

9. Bei Defekt oder Verlust der LOTTOCARD/IDENTCARD durch den Spielteilnehmer ist die Ausstellung einer neuen LOTTOCARD/IDENTCARD gemäß § 13 Absatz 5 bis 7 zu beantragen. Der Verlust der LOTTOCARD/IDENTCARD ist dem Unternehmen unverzüglich mitzuteilen.

10. Andere mit dem Serviceformular mitgeteilte personenbezogene Daten, das sind die Anschrift des Karteninhabers, dessen Angaben zur Bankverbindung, die Telefonnummer oder E-Mail-Adresse, werden nur in der Zentrale unter der Kartenummer des Spielteilnehmers gespeichert. Diesbezügliche Änderungen werden vom Unternehmen nach formloser schriftlicher Mitteilung durch den Karteninhaber kostenlos ausgeführt und bedürfen keiner neuen Bestellung.

11. Das Unternehmen beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.

12. Danach sind von dem Unternehmen Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

13. Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es

- auf Grund der Wahrnehmung seines Personals weiß oder
- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,

dass die betreffende Person

- spielsuchtgefährdet ist oder
- überschuldet ist,
- ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
- Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

14. Beim Vorliegen einer Spielsperre wird die LOTTOCARD/IDENTCARD der betreffenden Person gesperrt, so dass eine Spielteilnahme mit der LOTTOCARD/IDENTCARD nicht mehr möglich ist bzw. wird die Bestellung der LOTTOCARD oder der IDENTCARD abgelehnt.

§ 14 Spielquittung

1. Nach Einlesen des jeweiligen Eingabebeleges (§§ 6 bis 9), der LOTTOCARD (§ 13) oder der Abgabe eines Quicktipps (§ 10) und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in dem Lotto-Shop.

2. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile:

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie plus 5,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielauftragsnummer,
- bei Spielteilnahme mittels einer LOTTOCARD den Vor- und Nachnamen und die Kartenummer oder
- bei Spielteilnahme mittels einer IDENTCARD die Kartenummer.

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

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar und seiner Spielabsicht entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie plus 5 vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine lesbare Spielauftragsnummer aufweist und die Spielauftragsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist,
- bei Spielteilnahme mittels einer LOTTOCARD der Vor- und Nachname sowie die richtige Kartenummer aufgedruckt ist oder
- bei Spielteilnahme mittels einer IDENTCARD die richtige Kartenummer aufgedruckt ist.

4. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielauftragsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten (Stornierung).

5. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt, nur am Tag der Abgabe innerhalb von 10 Minuten nach Registrierung des Vertragsangebotes in der Zentrale des Unternehmens oder bis Geschäftsschluss in dem Lotto-Shop, längstens jedoch bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

6. Der Widerruf bzw. Rücktritt hat in dem Lotto-Shop zu erfolgen, in dem das Angebot abgegeben worden ist.

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

8. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (vgl. § 15 Absatz 4).

9. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 15 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 § 15 Absatz 2 annimmt.

2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktippes sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
3. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zu Stande.
4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
5. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
6. Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung, nach § 22 Absatz 5 zu verfahren, bleibt unberührt.
7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in § 15 Absatz 9 genannten Gründe abzulehnen.
8. Darüber hinaus kann aus den in § 15 Absatz 9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
9. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 15 Absatz 7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 15 Absatz 8 berechtigt, liegt vor, wenn
 - tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen einen Teilnahmeausschluss gemäß § 5 Absatz 3 bis 5 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,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der

- Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

10. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in dem Lotto-Shop bekannt zu geben, in dem der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

11. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

§ 16 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 Lotto-Shops und sonstigen beauftragten Unternehmen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB). 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. § 16 Absatz 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 Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

3. Die Haftungsbeschränkungen nach § 16 Absatz 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung

fallen sowie für die Haftung für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, 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 Unruhe 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 § 16 Absatz 4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

6. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Lotto-Shops des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

7. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

8. 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

§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 70 tragen, verwendet.

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 oder wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 70 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

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 § 18 Absatz 2. Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen; diese werden unter www.lotto-brandenburg.de veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt.

§ 18 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten (siehe § 15 Absatz 4).

2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

§ 19 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. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

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

§ 20 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 zugeordnet. Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle. Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

Keno- typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 2,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 5,00 € Einsatz in €	Fester Gewinn bei 10,00 € Einsatz in €	Gewinnwahr- scheinlich- keit* 1 :
10	10	100.000,00	200.000,00	500.000,00	1.000.000,00	2.147.181
	9	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	47.238
	8	100,00	200,00	500,00	1.000,00	2.571
	7	15,00	30,00	75,00	150,00	261
	6	5,00	10,00	25,00	50,00	44
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	12
	0	2,00	4,00	10,00	20,00	39
9	9	50.000,00	100.000,00	250.000,00	500.000,00	387.197
	8	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	10.325
	7	20,00	40,00	100,00	200,00	685
	6	5,00	10,00	25,00	50,00	86
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	18
	0	2,00	4,00	10,00	20,00	26
8	8	10.000,00	20.000,00	50.000,00	100.000,00	74.941
	7	100,00	200,00	500,00	1.000,00	2.436
	6	15,00	30,00	75,00	150,00	199
	5	2,00	4,00	10,00	20,00	31
	4	1,00	2,00	5,00	10,00	8
	0	1,00	2,00	5,00	10,00	18

7	7	1.000,00	2.000,00	5.000,00	10.000,00	15.464
	6	100,00	200,00	500,00	1.000,00	619
	5	12,00	24,00	60,00	120,00	63
	4	1,00	2,00	5,00	10,00	13
6	6	500,00	1.000,00	2.500,00	5.000,00	3.383
	5	15,00	30,00	75,00	150,00	169
	4	2,00	4,00	10,00	20,00	22
	3	1,00	2,00	5,00	10,00	6
5	5	100,00	200,00	500,00	1.000,00	781
	4	7,00	14,00	35,00	70,00	50
	3	2,00	4,00	10,00	20,00	9
4	4	22,00	44,00	110,00	220,00	189
	3	2,00	4,00	10,00	20,00	16
	2	1,00	2,00	5,00	10,00	4
3	3	16,00	32,00	80,00	160,00	48
	2	1,00	2,00	5,00	10,00	6
2	2	6,00	12,00	30,00	60,00	13

* Gewinnwahrscheinlichkeiten bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Die Gewinnbeträge

- der Gewinnklasse 10 beim KENO-Typ 10 und
- der Gewinnklasse 9 beim KENO-Typ 9

können sich ändern, wenn mehr als 5 bzw. 10 Gewinne erzielt werden; dies geschieht wie folgt:

Zunächst werden – unabhängig von der Höhe des jeweiligen Spieleinsatzes – sämtliche Gewinne der KENO-Typen 10, Gewinnklasse 10, bzw. der KENO-Typen 9, Gewinnklasse 9, zusammengezählt.

6. 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:

- 100.000,00 € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

7. 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:

- 50.000,00 € (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 €/reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00 €, 5,00 € und 10,00 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

8. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach § 20 Absatz 6 und 7 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.

Tritt in Folge von § 20 Absatz 6 und 7 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.

Das Ergebnis von § 20 Absatz 8 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

9. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

Sollte die nach § 20 Absatz 6 und 7 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 € teilbaren Betrag abgerundet.

Die durch das Unternehmen nach § 20 Absatz 5 bis 9 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung)

10. Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß § 20 Absatz 9 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 24 Absatz 1).

V. Gewinnauszahlung

§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

§ 22 Gewinnauszahlung

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.
 2. Ist die Spielauftragsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
 3. War die Unvollständigkeit der Spielauftragsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
 4. Der Gewinn wird nach Prüfung der Spielquittung ausgezahlt. Der Spielteilnehmer erhält die Spielquittung nach erfolgter Gewinnauszahlung zurück. Im Falle eines Zentralgewinns nach § 22 Absatz 8 erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit eine Ersatzquittung.
 5. 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.
- Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.
6. Bei Gewinnauszahlungen von mehr als 1.000,00 € ist dem Unternehmen die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.

7. Der auf einer gültigen Spielquittung in einer Ziehung erzielte Gewinnbetrag – einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in der Zusatzlotterie – bis zu einer Gesamtgewinnhöhe von 500,00 € wird durch jeden Lotto-Shop ausgezahlt.

8. Ein Zentralgewinn, d. h. der auf einer Spielquittung - einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in der Zusatzlotterie - erzielte Gesamtgewinnbetrag über 500,00 € ist unter Vorlage der Spielquittung in einem beliebigen Lotto-Shop oder durch persönliche Vorsprache in der Zentrale des Unternehmens geltend zu machen. Bei Geltendmachung im Lotto-Shop bestehen folgende Möglichkeiten zur Ausfüllung des Zentralgewinn-Anforderungsformulars:

- Eingabe der erforderlichen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der erforderlichen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal am Lotto-Shop-Terminal.

Die Spielquittung ist dem Lotto-Shop zu übergeben. Der Kunde erhält von dem Lotto-Shop eine Empfangsbestätigung und ggf. für die Restlaufzeit der abgegebenen Spielquittung eine Ersatzquittung.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegebenen/eingelesenen Daten insbesondere die Bankverbindung auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuelle am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

Gewinne über 500,00 € werden per Überweisung oder Verrechnungsscheck gebührenfrei ausgezahlt.

9. Absprachen von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Entgegennahme eines Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

10. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

§ 23 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD

1. Spielteilnehmer, die unter Verwendung einer LOTTOCARD einen Einzelgewinn von mehr als 100.000,00 € erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß § 21 überwiesen.

2. Bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD erfolgt auch die Auszahlung auf das vom LOTTOCARD-Inhaber angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung.

3. Bei Gewinnauszahlung auf Spielquittung gilt § 22 Absatz 5.
4. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTOCARD teilgenommen und seinen Gewinn nicht gemäß § 22 abgeholt bzw. geltend gemacht, werden
 - Einzelgewinne über 100.000,00 € und die mit diesen auf einer Spielquittung erzielten anderen Gewinne und
 - Gewinne über 500,00 € unverzüglich nach Gewinn- und Quotenfeststellung und
 - Gewinne im Sinne des § 22 Absatz 7 spätestens nach einer Frist von zehn Wochen

auf das der LOTTOCARD zugeordnete Konto überwiesen. Für Überweisungen können Bearbeitungsgebühren gemäß Gebührenordnung des Unternehmens entstehen. Die Höhe der Bearbeitungsgebühren wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von zehn Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinnes, der nicht in dem Lotto-Shop abgeholt wurde. § 22 Absatz 2 findet keine Anwendung. § 22 Absatz 9 und 10 gelten entsprechend.

VI. Schlussbestimmungen

§ 24 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 25 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

1. Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
3. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
4. Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers beauftragte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
5. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach

Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

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

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

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

§ 26 Hinweise zur Online-Streitbeilegung

Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 ODR-VO/ §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) bereit, die im Internet unter „Online-Streitbeilegung“ zu finden ist. Zuständig für Streitbelegungen nach dem VSBG ist die Allgemeine Schlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e.V., Straßburger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein, www.verbraucher-schlichter.de. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH nimmt derzeit nicht an Streitbelegungsverfahren teil.

§ 27 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten ab 12. August 2019 in den auslegenden Lotto-Shops

LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
Steinstraße 104 - 106
14480 Potsdam

Telefon +49 331 6456-0
Fax +49 331 6456-456
zentrale@lotto-brandenburg.de
www.lotto-brandenburg.de