

# **Internet-Teilnahmebedingungen**

## **für KENO**

**- Ausgabe Januar 2016 -**

### **Präambel**

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 und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

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

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

Die hier aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## **I. Allgemeines**

### **§ 1**

#### **Organisation**

Das Land Baden-Württemberg veranstaltet in Baden-Württemberg die Lotterie KENO, im Folgenden auch „KENO“ genannt. Mit der Durchführung ist die Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg, Nordbahnhofstraße 201, 70191 Stuttgart (im Folgenden „Gesellschaft“ genannt), beauftragt. Die Gesellschaft schließt die Spielverträge als Beauftragte des Landes Baden-Württemberg im eigenen Namen ab.

### **§ 2**

#### **Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen**

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO im Internet, für die Einrichtung eines Kundenkontos nach § 5 und den Geldtransfer vor der Spielteilnahme sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen (z.B. Bestimmungen für Zusatz- oder Sonderauslosungen) maßgebend.
- (2) Diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventueller ergänzender Zusatzbestimmungen werden mit der Einrichtung eines elektronischen Kundenkontos oder später mit Abgabe des Spielauftrags Vertragsbestandteil. Die Bestimmungen über die Anmeldung und das Kundenkonto (§ 5) sind in allen Teilnahmebedingungen gleichartig formuliert. Mit der Abgabe des Spielauftrags konkretisiert der Spielteilnehmer dann die Teilnahmebedingungen durch die Wahl der Spielart.
- (3) Mit der Zustimmung zu diesen Teilnahmebedingungen stimmt der Spielteilnehmer auch behördlich erlaubten Änderungen dieser Teilnahmebedingungen zu, sofern unter Berücksichtigung der beiderseitigen Interessen die Änderung zumutbar ist.
- (4) Der betroffene Spielteilnehmer erhält über die geänderten Bedingungen eine E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse. Der Änderung kann der Spielteilnehmer innerhalb von 4 Wochen nach Zugang oder gescheitertem Zugang per E-Mail widersprechen. Widerspricht er nicht, gilt die Einbeziehung als genehmigt.

(5) Ein Widerspruch nach Abs. 4 gilt als Kündigung zur nächstfolgenden Ziehung, sofern der Widerspruch mindestens 3 Werkstage vor dieser Ziehung bei der Gesellschaft eingegangen ist. Ansonsten gilt der Widerspruch als Kündigung zur übernächsten Ziehung. Eventuell zu viel bezahlte Spieleinsätze werden zurückerstattet.

(6) Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen, per Download speicherbar und ausdruckbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Zusatzbestimmungen.

(7) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Los- bzw. Spielscheinen, sonstigen werblichen Aussagen (Kundenzeitschrift, Werbeplakate u. Ä.) und den jeweiligen Teilnahmebedingungen gehen die Teilnahmebedingungen der Spielart vor.

Die Gesellschaft behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

### § 3

#### **Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO**

(1) Im Rahmen von KENO wird von Montag bis Sonntag jeweils eine Ziehung durchgeführt. Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale der Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(2) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).

In diesem Fall nehmen alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale der Gesellschaft fehlerfrei übertragen wurden, an der bzw. den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(3) Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der Kenotyp ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (Kenotyp 2 bis 10). Gezogen werden je Ziehung 20 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 70 (Gewinnzahlen). Die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

## § 4

### **Spielgeheimnis**

Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis. Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

## **II. Spielvertrag**

### § 5

#### **Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Kundenkonto**

(1) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Eine Spielteilnahme ist daher nur für volljährige und darüber hinaus nicht gesperrte Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Baden-Württemberg zulässig. Ebenso unzulässig ist eine Spielteilnahme, wenn der Spielteilnehmer nicht selbst der wirtschaftliche Berechtigte ist.

(2) Angebote von minderjährigen oder gesperrten Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von der Gesellschaft nicht angenommen. Erfolgt trotzdem eine Teilnahme eines Minderjährigen, kommt kein Spielvertrag zu Stande und eine Gewinnauszahlung entfällt. Dies gilt auch für die Fälle, in denen die Gesellschaft den Spieldienstleistungsanbieter entgegen nimmt und / oder eine Spielquittung zusendet oder den Spieleinsatz oder einen Gewinn in das Kundenkonto einstellt.

(3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege auf der Web-Seite der Gesellschaft für die Internetspielteilnahme anzumelden. Dabei hat er auch eine Passwortfrage und die Antwort hierzu einzugeben. Die Passwortfrage ist notwendig zur Datenänderung (siehe Abs. 8). Die Passwortfrage und die Antwort sind geheim zu halten (siehe auch Haftung § 13 Abs. 13). Für das Spontanspiel wird eine Mobilfunknummer benötigt. Im Rahmen des Spontanspiels kann für maximal 14 Tage getippt werden.

(4) Im Rahmen des elektronischen Anmeldeverfahrens ist die Gesellschaft berechtigt, die Alters-, Adress- und Geburtsangaben des Spielteilnehmers durch ein (behördlich) erlaubtes Identifizierungsverfahren zu prüfen. Dies kann auch die persönliche Überprüfung in der Annahmestelle sein.

(5) Sofern keines der Identifizierungsverfahren zu einer Bestätigung seiner Identität führt, kann der Spielteilnehmer nicht (mehr) teilnehmen.

(6) Die Gesellschaft unterhält für jeden Kunden ein Kundenkonto. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von der Gesellschaft vergebene Kunden-ID.

(7) Der Spielteilnehmer hat Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und der Mobilfunknummer (sofern für die Spielteilnahme benötigt) unverzüglich in den dafür vorgesehenen Eingabemasken nachzutragen. Ist dies nicht möglich, hat er die Änderungen der Gesellschaft schriftlich mitzuteilen.

(8) Bei einer Spielteilnahme im Internet kann der Spielteilnehmer nur durch die Eingabe der richtigen Antwort auf die Passwortfrage seine Daten ändern.

(9) Für das Kundenkonto wird für die Spielteilnahme ein Höchstbetrag festgelegt. Die Höhe des Betrags wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

(10) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich durch von der Gesellschaft für das Internetspiel zugelassene Zahlungsarten.

(11) Jede Zahlung wird auf dem Kundenkonto des Spielteilnehmers protokolliert. Durch Aufruf des Kundenkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Kundenkonto informieren. Geldtransfers auf das elektronische Kundenkonto werden mit Gutschrift zum Eigentum der Gesellschaft. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto werden nicht verzinst. Guthaben auf dem elektronischen Kundenkonto können nur zur Teilnahme an den angebotenen Glücksspielen verwendet werden. Gewinne werden nicht mit Einsätzen verrechnet und werden innerhalb der in § 19 Abs. 1 und Abs. 2 genannten Fristen auf das Bankkonto des Kunden überwiesen, sofern eine erfolgreiche Spielteilnahme des Spielteilnehmers vorliegt.

(12) Wird mehr als 12 Monate auf dem Kundenkonto keine Bewegung festgestellt, wird das Kundenkonto geschlossen und ein Guthabenbetrag auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(13) Die Gesellschaft ist berechtigt, Anmeldungen bzw. Kundenkonten zu schließen. Dies gilt insbesondere, wenn der Verdacht des Missbrauchs besteht. Ein Guthabenbetrag wird frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

(14) Schriftliche Erklärungen der Gesellschaft an die letzte der Gesellschaft bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei einer Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

(15) Der Spielteilnehmer kann jederzeit sein elektronisches Kundenkonto schließen. Guthabenbeträge werden innerhalb 1 Woche nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

## § 6

### **Spielteilnahme allgemein**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an KENO teilnehmen, indem er unter Verwendung seines Kundenkontos ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt. Über die Abgabe seines Angebots erhält der Spielteilnehmer eine elektronische Spielquittung, die im Falle des Vertragsschlusses weitere Funktionen erfüllt (siehe § 11). Die Spielquittung wird zum Einen im elektronischen Kundenkonto aufgeführt, zum Anderen wird die Spielquittung zusätzlich per E-Mail an die vom Kunden zuletzt angegebene E-Mail-Adresse gesandt. Die Spielquittung dokumentiert nicht den Vertragsschluss. Der Vertragsinhalt kann zu den üblichen Geschäftszeiten beim Kundenservice abgefragt werden. Die Auskünfte des Kundenservice sind nicht verbindlich.

(2) Der Spielteilnehmer hat seine Erklärung zur Teilnahme an KENO elektronisch abzugeben.

(3) Für die Wahl des richtigen elektronischen Spielscheins und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung sowie für die Entscheidung für die Tippabgabe im Internet ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(4) Voraussetzung für die Teilnahme an den Ziehungen ist die Abgabe eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags in Form von Voraussagen von Zahlen durch den Spielteil-

nehmer. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Gesellschaft Voraussagen einschließlich der Losnummer mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen.

(5) Für die Wahl der Voraussagen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich, selbst wenn der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Wahl der Voraussagen überlässt.

(6) Der Spielteilnehmer hat die Laufzeit der Spielteilnahme elektronisch festzulegen. Gleichermaßen gilt für die Kennzeichnung der Teilnahme/<sup>9</sup> Nichtteilnahme an Zusatzlotterien.

(7) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur der Voraussagen vornehmen. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(8)<sup>9</sup>Sobald der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot endgültig abgegeben hat, ist dieses für ihn verbindlich. Ein Widerruf seiner auf den Abschluss eines Spielvertrags gerichteten Willenserklärung ist gemäß § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

## § 7

### **Teilnahme mittels gespeicherter Voraussagen oder Quicktipp**

(1) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch dadurch erfolgen, dass der Spielteilnehmer zur Bestimmung seiner Spielvoraussagen den von der Gesellschaft angebotenen Zufallszahlengenerator verwendet. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur auch dieser Voraussagen vornehmen. Bei Verwendung der vorgeschlagenen Spielvoraussagen und auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

(2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit zuvor durch ihn gespeicherten Spielvoraussagen erfolgen. Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur auch dieser Voraussagen vornehmen. Bei Verwendung der gespeicherten Spielvoraussagen und auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

## § 8

### **Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- (1) Der Spieleanst für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung € 1,--, € 2,--, € 5,-- oder € 10,--.
- (2) Für jeden Spielauftrag erhebt die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr.
- (3) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf [lotto-bw.de](http://lotto-bw.de) bekannt gegeben.
- (4) Die Gesellschaft kann für die einzelnen Arten von Spielaufträgen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.
- (5) Für die einzelnen Spielaufträge kann von der Gesellschaft ein Höchst-Einsatz festgelegt werden. Der maximale Spieleanst wird auf [lotto-bw.de](http://lotto-bw.de) bekannt gegeben.
- (6) Für die spontane Spielteilnahme wird von der Gesellschaft ein Höchst-Einsatz festgelegt. Dieser maximale Spieleanst wird auf [lotto-bw.de](http://lotto-bw.de) bekannt gegeben.
- (7) Der Spielteilnehmer kann darüber hinaus innerhalb der festgelegten Grenzen jederzeit für sich selbst einen anderen, niedrigeren Höchst-Einsatz festlegen. Will der Spielteilnehmer den von ihm festgelegten Höchst-Einsatz wieder erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach 7 Tagen wirksam.

## § 9

### **Annahmeschluss**

- (1) Den Zeitpunkt des Internet-Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.
- (2) Die Gesellschaft behält sich vor, den Annahmeschluss (auch kurzfristig) zu verlegen.

## § 10

### **Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr**

(1) Die Zahlung erfolgt ausschließlich durch von der Gesellschaft zugelassene Zahlungsarten, die sich ausschließlich aus der Web-Seite [lotto-bw.de](http://lotto-bw.de) der Gesellschaft ergeben.

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

## § 11

### **Spielbenachrichtigung**

(1) Nach

- Abgabe der Spielvoraussagen und
- der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der Gesellschaft

wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben.

(2) Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale der Gesellschaft gespeicherten Daten des Spielteilnehmers.

(3) Über den Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung). Die Spielbenachrichtigung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Geschäftsangaben der Gesellschaft,
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie ggfs. die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme (Spielzeitraum bzw. Dauerspiel) einschließlich der Angabe über die Teilnahme bzw. Nicht-Teilnahme an der Zusatzlotterie,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr
- sowie die von der Zentrale vergebene Spielquittungsnummer.

## § 12

### **Abschluss, Inhalt und Auflösung des Spielvertrags**

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags unter Einbeziehung dieser Teilnahmebedingungen annimmt. Der Spielvertrag verpflichtet den Spielteilnehmer zur Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Dafür erwirbt er eine Gewinnchance.

(2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

- die übertragenen Daten bzw. die für den Spielteilnehmer in der Zentrale gespeicherten Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale der Gesellschaft aufgezeichnet und
- auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
- die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und
- das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist und
- der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zu Stande.

(3) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

(4) Bei der Spielteilnahme im Internet gilt der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr als bezahlt, wenn

- er auf einem Konto der Gesellschaft gutgeschrieben ist
- oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das / die mit dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat,
- oder eine sonstige, gegenüber der Gesellschaft in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht

und die Zahlung dem Kundenkonto zugeordnet und der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr belastet wurden.

(5) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.

(6) Die Gesellschaft ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(7) Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Absatz 1) verstoßen wurde.

(8) Sofern der Spielteilnehmer bei Eröffnung eines Kundenkontos über seinen Wohnsitz und / oder sein Geburtsdatum falsche Angaben macht, kann die Gesellschaft einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten.

(9) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von der Gesellschaft abgelehnt wurde bzw. die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist oder der Spielvertrag gemäß Abs. 8 angefochten wurde.

(10) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Abs. 9 – durch eine E-Mail an seine der Gesellschaft zuletzt bekannte E-Mail-Adresse.

(11) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen oder ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(12) Die Gesellschaft ist berechtigt, ihre Forderung bezüglich des Spieleinsatzes an Dritte abzutreten, wenn diese eine Garantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.

(13) Der Spielvertrag endet auch dann, wenn die Daten des Spielteilnehmers in die zentrale Sperrdatei nach § 23 GlüÄndStV oder in die Sperrdatei nach § 20 Abs. 6 dieser Bestimmungen eingetragen wird oder der Spielteilnehmer bei der Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte mit Serviceleistungen, im ABO oder im Internet gesperrt wird (siehe § 20). Geht die Sperrerkklärung an einem Werktag bis 13:00 Uhr bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am nachfolgenden Werktag in Kraft,

ansonsten am nächstfolgenden Werktag. Sind zum Zeitpunkt der Spielersperre noch aktive Spielaufträge im Internet mit zukünftigen Spielteilnahmen vorhanden, werden nach Abbruch der Spielteilnahme (gemäß § 20 Absatz 10 Satz 1) nicht verwendete Spieleinsätze dem Bankkonto des Spielteilnehmers überwiesen.

### **III. Haftungsbestimmungen**

#### **§ 13**

##### **Umfang und Ausschluss der Haftung**

(1) Die Haftung der Gesellschaft für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der Gesellschaft beauftragten Stellen, schulhaft 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 die Gesellschaft und / oder die Spielteilnehmer besteht.

(2) Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar in Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schulhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln ihrer 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 die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(3) Die Haftungsbeschränkungen der Absätze 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

- (4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die Gesellschaft zum Verarbeiten (z.B. Einlesen, Übertragen und Speichern) von Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.
- (5) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (6) Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (7) In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 bis 6 ausgeschlossen ist, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- (8) Die Haftungsregelungen gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (9) Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- (10) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (11) Die Haftungsregelungen gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist, insoweit verzichtet der Spielteilnehmer auf eventuell bereits entstandene Ansprüche. Von dem Verzicht ausgenommen sind deliktische Ansprüche, Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz und Ansprüche, die aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit resultieren.
- (12) Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.
- (13) Die Gesellschaft haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Kundenkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen § 5 Abs. 3 entstehen.

**IV. Gewinnermittlung**  
**§ 14**  
**Ziehung der Gewinnzahlen**

- (1) Für KENO findet täglich von Montag bis Sonntag jeweils eine Ziehung statt. Bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- (2) Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlensbereich 1 bis 70 verwendet.
- (3) Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- (4) Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.
- (5) 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 § 15 Abs. 2.
- (6) Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- (7) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft.

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

**§ 15**  
**Auswertung**

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 Abs. 2) abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplans für die jeweiligen Kenotypen, wobei der Gewinn in einer Gewinnklasse den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse ausschließt.

## § 16

### **Kenotypen, Gewinnplan / Gewinnklassen**

(1) Es gibt 9 Kenotypen, die sich aus der Anzahl der zugelassenen Voraussagen je Spiel (Kenotyp 2 bis 10) ergeben.

(2) Für jeden Kenotyp gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem Kenotyp jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet. Bei den Kenotypen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen. Die nachfolgende Tabelle legt die Gewinnklassen für jeden Kenotyp unterschiedlich fest.

(3) Der Gewinnbetrag errechnet sich durch die Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit der sich aus der Tabelle ergebenden Quote (Gewinnplan).

*Beispiel 1:*

*Kenotyp 8, 5 richtige Voraussagen, 5 € Einsatz.*

*5 richtige Voraussagen führen beim Kenotyp 8 laut Tabelle zu einer Quote von 2. Multipliziert mit dem Einsatz von 5 € ergibt dies einen Gewinnbetrag von 10 €.*

*Beispiel 2:*

*Kenotyp 9, 4 richtige Voraussagen, 5 € Einsatz.*

*4 richtige Voraussagen führen beim Kenotyp 9 laut Tabelle zu keiner Quote und damit zu keinem Gewinn.*

<u><b>Kenotyp</b></u>	<u><b>Gewinnklasse</b></u>	<u><b>Feste Quote</b></u>
Anzahl gewählter Voraussagen	Anzahl richtiger Voraussagen	
10	10	100.000
	9	1.000
	8	100
	7	15
	6	5
	5	2
	0	2
9	9	50.000
	8	1.000
	7	20
	6	5
	5	2
	0	2
8	8	10.000
	7	100
	6	15
	5	2
	4	1
	0	1
7	7	1.000
	6	100
	5	12
	4	1
6	6	500
	5	15
	4	2
	3	1
5	5	100
	4	7
	3	2
4	4	22
	3	2
	2	1
3	3	16
	2	1

## § 17

### Gewinnausschüttung, Gewinnermittlung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44% nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Die Gewinnwahrscheinlichkeiten ergeben sich aus dem Gewinnplan, der in Absatz 6 sowie in § 16 Abs. 3 näher konkretisiert wird.

(2) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

(3) Werden in der Gewinnklasse 10 des Kenotyps 10 mehr als 5 Gewinne ermittelt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Quoten nach folgender Formel: Reduzierte Quote = 100.000, dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5. Der Gewinnbetrag errechnet sich durch die Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit der reduzierten Quote.

(4) Werden in der Gewinnklasse 9 des Kenotyps 9 mehr als 10 Gewinne ermittelt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Quoten nach folgender Formel: Reduzierte Quote = 50.000, dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10. Der Gewinnbetrag errechnet sich durch die Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit der reduzierten Quote.

(5) Für jeden Kenotyp gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.

Tritt ein derartiger Fall ein, so wird die Quote der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert. Die Summe wird durch 2 dividiert. Das Ergebnis ist der Quotient. Die Gewinnbeträge der entsprechenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Spieleinsatzes für das betreffende Spiel mit dem Quotienten. Sollte die nach Abs. 3 und/oder 4 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die errechnete Quote auf einen durch € 1,00 teilbaren Betrag abgerundet.

(6) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller Kenotypen:

**Kenotyp**

10	1 zu	2.147.181
9	1 zu	387.197
8	1 zu	74.941
7	1 zu	15.464
6	1 zu	3.383
5	1 zu	781
4	1 zu	189
3	1 zu	48
2	1 zu	13.

(7) Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Anzahl der Gewinne in den jeweiligen Gewinnklassen / Kenotypen 9/9 und 10/10 der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne der Gewinnklassen / Kenotypen 9/9 und 10/10 verteilt.

(8) Die Gesellschaft ist berechtigt, den Gewinnplan für einzelne Ziehungen durch Zusatz- oder Sonderauslosungen (z.B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Abs. 5 und 6 oder von Gewinnen, die nicht fristgerecht geltend gemacht wurden gemäß § 22 Abs. 1) nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis zu erweitern. Für Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten gesonderte Bestimmungen.

**V. Gewinnauszahlung**

**§ 18**

**Gewinnbekanntmachung und Benachrichtigung**

(1) Die jeweils gezogenen Gewinnzahlen werden in der Kundenzeitschrift und auf der Homepage der Gesellschaft bekannt gemacht.

(2) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Kundenkontos über die Höhe und die Zusammensetzung ihres Gewinns (auch in einer Sonderauslosung) informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen, die bis zu 120 Tage zurückliegen (maximal 200 Buchungen). Spielteilnehmer, die einen Gewinn von mehr als € 100.000,-- erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung.

(3) Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

## **§ 19** **Gewinnauszahlung**

(1) Gewinne von mehr als € 100.000,-- werden nach Ablauf einer Woche nach der Ziehung ab dem zweiten bundesweiten Werktag zur Auszahlung gebracht. Gewinnbeträge bis einschließlich € 100.000,-- werden ab dem 3. Werktag nach der Ziehung ausgezahlt. Für Gewinne aus Zusatz- oder Sonderauslosungen gelten eigene Bestimmungen.

(2) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das vom Spielteilnehmer der Gesellschaft zuletzt bekannt gegebene Bankkonto überwiesen. Eine Gewinnüberweisung kann erst dann erfolgen, wenn die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen ist.

(3) Gebühren des Kreditinstituts gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

## **VI. Spielersperre und Datenschutz**

### **§ 20** **Spielersperre und Sperrdatei**

(1) Der Spielteilnehmer kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte, Spielteilnahme im ABO und der Spielteilnahme im Internet sperren lassen.

(2) Diese Sperre wird nur wirksam, wenn sie bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart eingeht. Geht die Sperrerkündigung an einem Werktag bis 13:00 Uhr bei der Staatlichen Toto-Lotto GmbH in Stuttgart ein, tritt sie am folgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag.

(3) Die Gesellschaft ist berechtigt, nach billigem Ermessen, einen Spieler von der Spielteilnahme mit Kundenkarte oder im Internet auszusperren, wenn sie

- auf Grund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder

- auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder
- auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss,

dass die betreffende Person

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

(4) Die Gesellschaft teilt die Sperre dem betroffenen Spielteilnehmer unverzüglich schriftlich mit.

(5) Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei denen eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig ist, für die Spielteilnahme mit Kundenkarte, im ABO-Verfahren und im Internet. Sie gilt für mindestens 12 Monate.

(6) Die Gesellschaft führt eine Sperrdatei nach den baden-württembergischen Vorschriften über das Glücksspiel, in die sie die Daten der Sperre aufnimmt. Diese Daten können an weitere Veranstalter von Glücksspielen weitergegeben werden. Auf Verlangen der zuständigen Behörde können die in der Sperrdatei gespeicherten Daten anonymisiert für Zwecke der Glücksspielforschung zur Verfügung gestellt werden.

(7) Sofern die Gesellschaft verpflichtet ist, die Sperrdaten an die von der zuständigen Behörde des Landes Hessen gemäß § 23 GlüÄndStV geführte Sperrdatei zu übermitteln, wird sie dieser Pflicht nachkommen.

(8) Es können folgende Daten verarbeitet und ggf. an die in Abs. 7 genannte zuständige Stelle übermittelt werden:

- Familiennamen, Vornamen, Geburtsnamen
- Aliasnamen, verwendete Falschnamen
- Geburtsdatum und Geburtsort
- Anschrift
- Lichtbilder
- Grund und Dauer der Sperre
- meldende Stelle.

Die Gesellschaft verarbeitet bzw. übermittelt weitere Daten, sofern dies aufgrund behördlicher Anordnung oder gesetzlicher Vorschriften vorgeschrieben ist.

(9) Auf Antrag erhält eine Person Auskunft über

1. die zu ihrer Person in der Sperrdatei gespeicherten Daten,
2. den Zweck und die Rechtsgrundlage der Verarbeitung ihrer Daten,
3. die Kategorien der Empfänger, an die Daten weitergegeben werden,
4. Auftragnehmer, sofern Dritte an der Datenverarbeitung beteiligt sind.

(10) Mit Eintrag in die Sperrdatei nach Abs. 6 wird das Kundenkonto geschlossen und bestehende Spielverträge enden. Guthabenbeträge auf dem Kundenkonto (auch solche nach § 12 Abs. 13) werden frühestens 2 Wochen nach Schließung auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers vorliegt.

## § 21 **Datenschutz allgemein**

(1) Die personenbezogenen Daten des Gewinners werden von der Gesellschaft gespeichert und verarbeitet. Ebenso werden bei Verwendung der Kundenkarte, bei Gewinnüberweisungen durch die Gesellschaft und bei der Spielteilnahme im Internet die Spieldaten zusammen mit den persönlichen Daten, die der Spielteilnehmer der Gesellschaft mitgeteilt hat, gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Abwicklung des Spieldaten erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

(2) Die Gesellschaft führt Spieldaten aus Spielteilnahmen mittels Kundenkarte mit Spieldaten, die aus der ABO-Spielteilnahme, aus der Gewinnüberweisung durch die Gesellschaft oder aus der Spielteilnahme im Internet stammen, zusammen. Sie ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, die Daten auch im Rahmen des Spielerschutzes auszuwerten. Dabei werden die gespeicherten Spieldaten zusammen mit den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers gespeichert und ausgewertet.

(3) Der Spielteilnehmer kann jederzeit der Zusammenführung und Auswertung seiner Daten nach Abs. 2 Satz 1 widersprechen. In diesem Fall wird der Spielteilnehmer für eine Spielteilnahme, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme

notwendig, die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist sowie für eine Teilnahme am ABO-Verfahren und im Internet gesperrt.

(4) Zur Abwicklung des Spielvertrags erhebt die Gesellschaft vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten: Vorname, Name, E-Mail-Adresse, Adresse, Geburtsdatum. Diese Daten werden zur Bonitätsprüfung an die infoscore Consumer Data GmbH, Rheinstraße 99, 76532 Baden-Baden sowie zur Alters- und Adressverifikation an die SCHUFA Holding AG, Verbraucherservicezentrum Hannover, Georgstraße 11, 30159 Hannover übermittelt. Diese Prüfung kann erforderlichenfalls mehrfach erfolgen. Der Spielteilnehmer ist mit der Übermittlung seiner Daten an die infoscore GmbH sowie an die SCHUFA Holding AG einverstanden. Zusätzlich werden die Mobilfunknummer und die IP-Adresse gespeichert.

(5) Der Spielteilnehmer kann jederzeit seine Zustimmung zur Speicherung oder Übermittlung der Daten an die infoscore GmbH und an die SCHUFA Holding AG widerrufen. In diesem Fall endet die Spielteilnahme, das Kundenkonto wird geschlossen und ein eventueller Guthabenbetrag wird auf das der Gesellschaft zuletzt benannte Konto überwiesen, sofern die Identifizierung des Spielteilnehmers erfolgreich abgeschlossen worden ist.

(6) Die Gesellschaft ist berechtigt, die Daten des Spielteilnehmers an jede Stelle, die bei der Zahlung mittels Kreditkarte zwischen dem Spielteilnehmer und der Gesellschaft zwischengeschaltet wird, weiterzuleiten. Dies gilt insbesondere für Organisationen und Unternehmen, die für die Zahlung eine Garantie abgegeben haben. Im Falle der Nichteinlösung der Lastschrift werden die betreffenden Spieldaten zusammen mit den persönlichen Daten zum Zwecke der Weiterverfolgung der offenen Forderung an TeleCash und/oder an einen von TeleCash beauftragten Dritten weitergegeben (TeleCash GmbH & Co. KG, Konrad-Adenauer-Allee 1, 61118 Bad Vilbel).

## **VII. Verjährung von Ansprüchen und Schlussbestimmungen**

### **§ 22**

#### **Verjährung von Ansprüchen**

(1) Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen, soweit für die Geltendmachung oder Auszahlung in § 19 nichts anderes vereinbart ist.

(2) Ansprüche aus der Auflösung eines Kundenkontos bezüglich eingezahlter oder für die Spielteilnahme bereitgestellter Beträge erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 3 Jahren nach der letzten Kontobewegung gerichtlich geltend gemacht werden.

## § 23

### **Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen**

Angefallene Gewinne, die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden oder von der Gesellschaft nicht ausbezahlt wurden, werden an das Land abgeführt. Das Land stellt diese nicht geltend gemachten Gewinne für Sonderauslosungen in den staatlichen Lotterien und Wetten zur Verfügung.

## **VIII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

(1) Ein Spielteilnehmer kann an KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags 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 benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

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

(6) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 9 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist die Gesellschaft wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeten 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.

## **IX. Inkrafttreten**

Die Teilnahmebedingungen in der vorstehenden Fassung gelten erstmals für die Ziehung am Montag, den 4. Januar 2016.

Karlsruhe, den 24. November 2015

**Regierungspräsidium Karlsruhe**

Kontaktdaten:                   Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg  
   Kundenservice  
   Nordbahnhofstraße 201  
   70191 Stuttgart  
   Tel.: 0711 81000-444  
   Fax: 0711 81000-318  
   E-Mail: [kundenservice@lotto-bw.de](mailto:kundenservice@lotto-bw.de)  
   Handelsregister Amtsgericht Stuttgart HRB 917