

Internet-Teilnahmebedingungen „BINGO! – Die Umweltlotterie“

Präambel

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 Lotterie „*BINGO!*“ genannt) mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und -ausschüttung 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

- 1.1 Die Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt (im Folgenden Gesellschaft genannt) veranstaltet gemäß dem Glücksspielstaatsvertrag und dem Glücksspielgesetz des Landes Sachsen-Anhalt sowie der vom Ministerium für Inneres und Sport des Landes Sachsen-Anhalt erteilten Erlaubnis die Lotterie *BINGO!* in Sachsen-Anhalt.
- 1.2 Hierfür gelten die nachstehenden Teilnahmebedingungen.
- 1.3 Die Ausspielungen erfolgen auf Grund eines Vertrags einheitlich mit anderen Unternehmen im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an der Lotterie *BINGO!* sind allein diese Teilnahmebedingungen der Gesellschaft einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- 2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen spätestens mit Abgabe seines Spielangebots als verbindlich an.
- 2.3 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten der Gesellschaft einzusehen bzw. ausdrückbar.
- 2.4 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
- 2.5 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf *BINGO!*-Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

- 3. Zeitpunkt der Veranstaltungen, Fernsehsendungen und Gegenstand der Lotterie BINGO!**
- 3.1 Im Rahmen der Lotterie BINGO! wird wöchentlich eine Ziehung mit mehreren BINGO!-Spielen durchgeführt.
- 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft fehlerfrei übertragen werden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 3.3 Ist der Annahmeschluss für die Lotterie BINGO! auf den Samstag festgelegt, gilt als Tag der Veranstaltung für die bis zum Annahmeschluss zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft fehlerfrei übertragenen Spieldaten der dem Annahmeschluss folgende Sonntag.
- 3.4 Wird der Annahmeschluss von der Gesellschaft für alle oder einzelne Ziehungen vorverlegt, gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.
- 3.5 Dem Annahmeschluss folgend werden im Rahmen einer Fernsehsendung, in der Regel am Sonntag (zurzeit NDR-Fernsehen, Sendungsbeginn in der Regel ab 17:00 Uhr), die Gewinne der Lotterie BINGO! ermittelt bzw. bekannt gegeben (s. Punkt 13.3).
- 3.6 Gegenstand der Lotterie BINGO! ist die Voraussage einer oder mehrerer waagerechter, senkrechter und/oder diagonaler Zahlenreihen aus einer auf dem BINGO!-Los vorgegebenen Spielfeldmatrix (5 x 5 Zahlen, die aus dem Zahlenkreis von 1 bis 75 gebildet werden) mit entsprechenden Gewinnzahlen aus dem Zahlenkreis von 1 bis 75. Es werden je Veranstaltung insgesamt 22 Gewinnzahlen gezogen. Ferner gibt es in der BINGO!-Fernsehsendung weitere Preise zu gewinnen.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Die Gesellschaft wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.2 Die Einwilligung gilt als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fernmündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für die Lotterie *BINGO!* meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt.
- 4.3 Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn die Gesellschaft in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnauszahlung/ Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen - unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz - ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt wie es die Durchführung des Spielbetriebs erfordert. Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.
- 4.4 Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen der Gesellschaft bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann der Lotterie *BINGO!* teilnehmen, indem er mittels der von der Gesellschaft bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege.

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

- 5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung, Spielkonto und Datenschutz**
- 5.1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der Gesellschaft jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
- 5.2 Die Spielteilnahme
- Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
 - des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
 - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
 - ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
 - ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.
- 5.3 Die Spielteilnahme darf nur im eigenen Namen und auf eigene Rechnung erfolgen. Eine Registrierung von Spielgemeinschaften als Spielteilnehmer ist ausgeschlossen. Die Gesellschaft hat das Recht, die Registrierung aus wichtigem Grund zu verweigern.

- 5.4 Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Sachsen-Anhalt zulässig.
- 5.5 Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege anzumelden und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen. Für jeden Spielteilnehmer ist nach den gesetzlichen Vorgaben nur eine Registrierung zulässig.
- 5.6 Zur Registrierung gibt der Spielteilnehmer seine personenbezogenen Daten im Internet-Spielsystem ein (Identifizierung). Der Spielteilnehmer hat seine Angaben auf der Registrierungsseite vollständig und wahrheitsgemäß zu machen. Anschließend erfolgt ein zusätzlicher Abgleich dieser Daten mit der bundesweiten Sperrdatei.
- 5.7 Diese personenbezogenen Daten werden durch die Gesellschaft gemäß den gültigen Datenschutzgesetzen (DSGVO, DSAnpUG) entsprechend den Teilnahmebedingungen zum Zweck der Spielabwicklung, Gewinnbearbeitung und Statistik erhoben, verarbeitet und genutzt.
- 5.8 Die Gesellschaft informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Web-Seite der Gesellschaft veröffentlicht sind.
- 5.9 Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als dies zur Erfüllung der vertraglichen oder gesetzlichen Pflichten insbesondere zur Durchsetzung von Spielersperren, erforderlich ist.
- 5.10 Zu diesem Zweck darf die Gesellschaft auch die Daten des Spielteilnehmers, welche sie von Dritten hierfür erhält, verarbeiten und speichern.
- 5.11 Die Gesellschaft ist berechtigt, die Daten eines Spielteilnehmers aus allen Vertriebskanälen zusammenzuführen und auch sonst zu verarbeiten, insbesondere um die Spielersperre zu gewährleisten.

- 5.12 Zu diesem Zweck dürfen die Daten auch ausgewertet und abgeglichen werden.
- 5.13 Die Gesellschaft leitet die angegebenen Stammdaten (Name, Geburtsdatum und Anschrift) des Spielteilnehmers an die SCHUFA zur Identitätsprüfung weiter. Bei negativem Prüfergebnis kann sich der Kunde persönlich gemäß Punkt 5.17 identifizieren.
- 5.14 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.13 kann der Spielteilnehmer, für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung, Spielaufträge bis zu 100,- € („Spontanspiel“) abgeben. Bei negativem Prüfergebnis muss die Identifizierung nach Punkt 5.17 innerhalb von 14 Tagen erfolgen. Ansonsten wird das Spielkonto gelöscht. Eine Gewinnauszahlung beim Spontanspiel erfolgt erst nach erfolgreicher Freischaltung des Spielteilnehmers nach Punkt 5.16. Vor diesem Zeitpunkt besteht eine Auszahlungssperre. Hierauf wird der Spielteilnehmer bei Spielvertragsabschluss auf der Web-Seite der Gesellschaft hingewiesen.
- 5.15 Bei positivem Prüfergebnis nach Punkt 5.13 erhält der Spielteilnehmer von der Gesellschaft eine 1-Cent-Überweisung mit einem einmaligen Zugangscode für sein Kundenkonto auf das angegebene Bankkonto überwiesen.
- 5.16 Der Spielteilnehmer schaltet sein Kundenkonto mit Eingabe des Zugangscodes auf der Web-Seite der Gesellschaft frei.
- 5.17 Bei negativem Prüfergebnis nach Punkt 5.13 druckt der Spielteilnehmer seine Registrierungsdaten von der Web-Seite der Gesellschaft aus und identifiziert sich damit persönlich in einer Verkaufsstelle der Gesellschaft oder einer Filiale der Deutschen Post. Die Post bzw. die Verkaufsstelle sendet die Bestätigung der Identifizierung an die Gesellschaft. Durch die Gesellschaft erfolgt dann die Freischaltung des Internetangebots für die Spielauftragsabgabe.
- 5.18 Sofern im Zuge der Identifizierung Änderungen der Kundendaten festgestellt werden, erfolgt ein erneuter Abgleich mit der bundesweiten Sperrdatei.

- 5.19 Im Rahmen der Registrierung vergibt der Spielteilnehmer für sich einen Benutzernamen und ein persönliches Passwort. Den Benutzernamen und das Passwort muss er vor jeder Spielteilnahme zum Zwecke der Authentifizierung eingeben. Vor der Spielscheinabgabe erhält der Spielteilnehmer einen vierstelligen PIN-CODE (mTAN) zur Bestätigung der Spielaufträge an seine von ihm im Zuge der Registrierung angegebene Mobiltelefonnummer übersandt.
- 5.20 Die Gesellschaft richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch eine von der Gesellschaft vergebene Zugangskennung.
- 5.21 Durch Aufruf seines Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren.
- 5.22 Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, für sein Spielkonto tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten.
- 5.23 Ist das Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist keine weitere Spielteilnahme möglich. Auch Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit hinaus, sind nicht möglich.
- 5.24 Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit, sein Limit neu festzulegen. Will ein Spieler das Limit erhöhen, so wird die Erhöhung erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam. Wenn Limits verringert werden, greifen die neuen Limits sofort.
- 5.25 Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Das Guthaben kann ausschließlich für Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren verwendet werden. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
- 5.26 Die Gesellschaft kann eine Höchstgrenze für Guthaben auf dem Spielkonto festlegen. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

5.27 Wird auf dem Spielkonto mehr als zwölf Monate keine Bewegung festgestellt, wird das Spielkonto geschlossen und das Guthaben auf das der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte Bankkonto überwiesen.

6. Teilnahme

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

6.2 Bei der Spielteilnahme werden neben der BINGO!-Matrix mit 5 x 5 BINGO!-Zahlen aus dem Zahlenbereich 1 bis 75 auch die BINGO!-Seriennummer und BINGO!-Losnummer (s. Punkt 6.7) sowie zusätzlich eine siebenstellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 zur möglichen Teilnahme an der Zusatzlotterie Spiel 77 und der Zusatzlotterie SUPER 6 durch die Gesellschaft vergeben.

6.3 Der Spielteilnehmer kann in dem von der Gesellschaft vorgegebenen Rahmen die siebenstellige Losnummer ändern oder eine andere Losnummer für die Zusatzlotterien wählen.

6.4 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der Gesellschaft vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.

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

6.6 Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die im Vorfeld ausgewählt wurde (eine Vordatierung bis zu 4 Wochen ist möglich). Eine mehrwöchige Teilnahme pro Los ist ausgeschlossen.

6.7 Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer vierstelligen Seriennummer fortlaufend durchnummeriert. Die Lose werden mit einer fünfstelligen Losnummer im Zahlenbereich von 10 001 bis 60 000 versehen.

- 6.8 Die Losnummer aus Punkt 6.7 dient der Zuordnung des Loses zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft gespeicherten Daten, die die Zahlen des BINGO!-Spielfelds eines jeden Loses enthalten.
- 6.9 Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf den Abschluss eines Spielvertrags nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht mehr möglich.
- 7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**
- 7.1 Der Spieleinsatz für ein BINGO!-Los beträgt je Ziehung 3 €.
- 7.2 Für jeden Spieldauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Dieser liegt bei derzeit 1.000 € pro Monat.
- 7.3 Der Spielteilnehmer hat bei der Ersteinrichtung seines Spielkontos sein persönliches Einsatzlimit bis maximal zur Höhe des Höchsteinsatzes gemäß Punkt 7.2 festzulegen. Auch die Festlegung von individuellen Monats-, Wochen- oder Tageslimits für Spieleinsätze, Einzahlungen und/oder zur Begrenzung von Verlusten sind möglich.
- 7.4 Der Spielteilnehmer kann sein persönliches Einsatzlimit im Spielkonto ändern. Senkt er sein Limit in der Folgezeit weiter ab, wird dies sofort wirksam, möchte er sein Einsatzlimit hingegen - unter Beachtung von Punkt 7.2 - erhöhen, erfolgt die Freischaltung des neuen Einsatzlimits erst nach einer Frist von sieben Tagen.
- 7.5 Für jedes BINGO!-Los erhebt die Gesellschaft eine Bearbeitungsgebühr.
- 7.6 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Webseiten der Gesellschaft bekannt gegeben.
- 7.7 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Einzelheiten dazu sind unter Punkt 9 geregelt.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Dieser wird auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt gegeben.

9. Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr

9.1 Sofern die Zahlungsverfahren aktiviert sind, hat der Spielteilnehmer sich vor jedem Bezahlvorgang für eins der nachfolgenden Zahlungsverfahren zu entscheiden:

9.2 Kreditkarte

Jeder registrierte Spielteilnehmer kann über seine inländische Kreditkarte spielen. Die jeweils von der Gesellschaft akzeptierten Kreditkarten werden auf der Web-Seite der Gesellschaft bekannt gegeben.

9.3 Überweisung

Dieses Verfahren setzt voraus, dass der Spielteilnehmer unter Angabe seiner Zugangskennung einen ausreichenden Geldbetrag auf das durch die Gesellschaft eingerichtete Spielkonto überwiesen hat.

9.4 Lastschriftinzug

Mit jedem SEPA-Lastschriftinzug erteilt der Spielteilnehmer der Gesellschaft die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Bankkonto im Lastschriftverfahren durchzuführen. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.

Mit der Registrierung akzeptiert der Spielteilnehmer die SEPA-Lastschriftbedingungen und bestätigt das SEPA-Lastschriftmandat elektronisch (Double-Opt-In-Verfahren), sofern eine positive Bonität vorliegt. Der Spielteilnehmer ist damit für das SEPA-Lastschriftverfahren zugelassen. Bei einer negativen Bonität ist der Spielteilnehmer vom SEPA-Lastschriftverfahren ausgeschlossen. Der Spielteilnehmer

unterzeichnet das in den Identifizierungsunterlagen enthaltene SEPA-Mandat und sendet es an die Gesellschaft. Verwendet der Spielteilnehmer 36 Monate lang keine SEPA-Lastschrift, erlischt das Mandat. Der Spielteilnehmer muss dann der Gesellschaft für die weitere Nutzung der SEPA-Lastschrift ein neues SEPA-Mandat erteilen.

Der Spielteilnehmer erhält mit der Spielbenachrichtigungs-E-Mail bzw. mit der Bestätigungse-Mail zur Aufladung des Spielkontos jeweils eine Vorabinformation über den Tag der Fälligkeit der Lastschrift. Folgende Angaben sind dort enthalten: Gläubiger-Identifikationsnummer, Mandatsreferenznummer, Betrag, Tag der Fälligkeit. Frühestens erfolgt der Einzug 2 Tage nach Abgabe des Spieldauftrags. Die Gläubiger-Identifikationsnummer und Mandatsreferenz werden zusätzlich in der Buchungsübersicht im Spielkonto angezeigt.

- 9.5 Die mit den vorgenannten Verfahren (Punkte 9.2 bis 9.4) getätigten Einzahlungen werden dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben. Eingezahltes Guthaben kann nur für die Bezahlung von Spielesätzen und Bearbeitungsgebühren verwendet werden. In Ausnahmefällen wird die Gesellschaft auf Wunsch des Spielteilnehmers die Auszahlung von eingezahltem Guthaben vornehmen, wenn der Wunsch begründet wird und ein Missbrauch des Spielkontos ausgeschlossen werden kann.

10. Spielbenachrichtigung

- 10.1 Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zum Rechenzentrum oder zum Dienstleister der Gesellschaft wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister eine Quittungsnummer vergeben.
- 10.2 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister gespeicherten Daten.

- 10.3 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer mit der Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).
- 10.4 Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu:
- den Geschäftsangaben der Gesellschaft,
 - der jeweiligen BINGO!-Seriennummer,
 - der jeweiligen BINGO!-Losnummer,
 - der jeweiligen BINGO!-Matrix (Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B = 1-15, I = 16-30, N = 31-45, G = 46-60, O = 61-75),
 - der Losnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
 - dem Zeitpunkt der Teilnahme
 - dem Spieleinsatz inklusive Bearbeitungsgebühr,
 - den Angaben über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 und
 - der von der Gesellschaft oder deren Dienstleister vergebenen Quittungsnummer.
- 10.5 Im Übrigen gelten die Haftungsbestimmungen des Abschnitts III.

11. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 11.1 Der Spielvertrag wird zwischen der Gesellschaft und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die Gesellschaft das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Punkt 11.3 annimmt.
- 11.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die Gesellschaft angenommen wurde.

- 11.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Gesellschaft vergebenen Daten im Rechenzentrum der Gesellschaft oder bei deren Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind und
 - der Spielteilnehmer seinen Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bezahlt hat.
- 11.4 Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 11.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
- 11.6 Die Gesellschaft ist berechtigt, ein in ihrem Rechenzentrum oder bei ihrem Dienstleister eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Punkt 11.8 genannten Gründe abzulehnen.
- 11.7 Darüber hinaus kann aus den in Punkt 11.8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 11.8 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Punkt 11.6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Punkt 11.7 berechtigt, liegt vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
 - gegen den Teilnahmeausschluss (Punkt 5.2 oder 5.3) 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 die Gesellschaft erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die Gesellschaft weitergeleitet werden,
- der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die Gesellschaft weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
- der Gesellschaft 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.

11.9 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der Gesellschaft abgelehnt wurde oder die Gesellschaft vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

11.10 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder den Rücktritt vom Spielvertrag durch die Gesellschaft
 - unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt 11.9
 - unter seiner der Gesellschaft bekannten E-Mail-Adresse informiert.

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

11.12 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

12. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 12.1 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 zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für die Gesellschaft und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 12.2 Punkt 12.1 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 die Gesellschaft dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes 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 Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzen Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die Gesellschaft nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 12.3 Die Haftungsbeschränkungen der Punkte 12.1 und 12.2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der Gesellschaft gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit.
- 12.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich

die Gesellschaft zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die Gesellschaft nicht.

- 12.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 12.6 Die Gesellschaft haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 12.7 In den Fällen, in denen eine Haftung der Gesellschaft und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Punkten 12.4 bis 12.6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 12.8 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zum Rechenzentrum der Gesellschaft oder zu deren Dienstleister beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 12.9 Vereinbarungen Dritter sind für die Gesellschaft nicht verbindlich.
- 12.10 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 12.11 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 12.12 Die Haftung der Gesellschaft ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

13. Ziehung der Gewinnzahlen

13.1 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 maximal 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 Ziffer 20) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet werden.

13.2 Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.

13.3 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die Gesellschaft. Sie gibt beides durch Aushang in den Verkaufsstellen und auf den Web-Seiten der Gesellschaft bekannt.

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

13.5 Die Gewinnzahlen werden auf den Web-Seiten der Gesellschaft sowie ggf. durch Presse, Hörfunk und Fernsehen bekannt gemacht.

14. Auswertung

14.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium (siehe Punkt 11.3) vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

14.2 Die Auswertung erfolgt anhand der gezogenen Gewinnzahlen.

15. Gewinnausschüttung und Gewinnklassen

15.1 Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen einer gemeinsamen Poolung der beteiligten Unternehmen 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

15.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.

15.3 Die Gewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:

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

- Für Geld- und Sachgewinne (u. a. BINGO!-Quiz, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal 72.000 € brutto aus der Gewinnausschüttung bereitgestellt: davon werden für Gewinne im Finalspiel 10.000 € 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:

Klasse 1

(dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO!) 50 %

Klasse 2 (zweifach BINGO!) 15 %

Klasse 3 (einfach BINGO!) 35 %

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

16.1 Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in dem BINGO!-Spielfeld 5 der 22 ermittelten Gewinnzahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Folge mit den übermittelten Zahlenreihen übereinstimmen, in folgenden Gewinnklassen:

Gewinnklasse 1

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld dreifach bzw. mehr als dreifach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.299.780,

Gewinnklasse 2

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld zweifach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.254,

Gewinnklasse 3

alle Spielteilnehmer, die auf ihrem BINGO!-Spielfeld einfach BINGO! erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 81.

- 16.2 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 16.3 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, wird die aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Veranstaltung zugeschlagen (Jackpot).
- 16.4 Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von 5 Mio. € wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- 16.5 Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- 16.6 Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von 1 €, so entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.
- 16.7 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 16.8 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammen-

gelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

- 16.9 Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.
- 16.10 Die durch die Gesellschaft nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklassen 1 und 2 von mehr als 100.000 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach Punkt 19.1
- 16.11 Abweichend von Punkt 16.10 können sich die Gewinnquoten der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Punkt 19.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.
- 16.12 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 16.13 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von Rundungsbeträgen gemäß Punkt 16.9 oder verfallenen Gewinnen gemäß Punkt 21).

- 17. Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel**
- 17.1 Voraussetzung für die Spielteilnahme ist die Vollendung des 18. Lebensjahres.
- 17.2 Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten 12 Sachgewinne ausgespielt.
- 17.3 Für die Teilnahme am Telefonspiel können sich alle *BINGO!*-Gewinner der Klassen 1, 2 und 3 während der laufenden Fernsehsendung unter der angegebenen Rufnummer innerhalb der vorgegebenen Zeit telefonisch melden. Sobald in der Telefonzentrale die Los- und Seriennummer geprüft und die Telefonnummer sowie Name und Vorname erfasst wurden, gilt der Anrufer als registriert. Unter allen Anrufern werden per Zufallsgenerator die Telefonkandidaten ermittelt, die am Telefonspiel teilnehmen. 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.
- 17.4 In jeder Telefonrunde wählt jeweils einer der vier Telefonkandidaten auf einer Spielwand, bestehend aus 16 Feldern, jeweils ein Feld aus. Je Spielwand sind 5 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.
- 17.5 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.

17.6 Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß Punkt 13.1 zugeordneten BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummern.

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

18.1 Um als Kandidat am BINGO!-Quiz teilzunehmen, können sich alle BINGO!-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist möglich in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 14:00 Uhr (Registrierungsepisode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline. Um erfolgreich für die Spielteilnahme registriert werden zu können, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummer des erworbenen BINGO!-Loses, des Namens, der Anschrift und der Telefonnummer. Die BINGO!-Spielteilnehmer können sich einmalig pro BINGO!-Los und Registrierungsepisode registrieren lassen. Aus den erfolgreich erfassten BINGO!-Spielteilnehmern werden nach Ablauf der Registrierungsepisode zwei BINGO!-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und in die Fernsehsendung der darauffolgenden 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.

18.2 Der Finalist erhält im Finalspiel die Möglichkeit, auf der Spielfläche innerhalb der 5 x 5 großen BINGO!-Matrix (Matrix) einen Gewinn zu erzielen. Das Finalspiel findet ausschließlich auf der Spielfläche in der Fernsehsendung statt. Auf der Matrix sind die Gewinne im Wert von mindestens 2.000 € bis 9.000 € (in 1.000er Schritten gerechnet) jeweils dreifach sowie ein Höchstgewinn (garantierte wöchentliche maximale Gewinnsumme) in Höhe von

10.000 € einfach auf einem Feld verdeckt enthalten. Der Finalist aktiviert den Zufallsgenerator, welcher durch im Vorfeld vorproduzierte Bewegtbilder auf der Matrix ein Gewinnfeld aufdeckt. Der Finalist erhält hierbei die Möglichkeit der zweiten Wahl, nachdem diesem der erzielte Gewinn hinter dem Feld angezeigt wurde. Sofern der Finalist die Möglichkeit der zweiten Wahl ergreift, aktiviert dieser erneut den Zufallsgenerator, welcher ein weiteres Gewinnfeld aufdeckt. Es besteht die Möglichkeit, dass sich hinter dem zweiten Gewinnfeld eine höhere Gewinnsumme befindet als hinter dem ersten Gewinnfeld. In diesem Fall gewinnt der Finalist die höhere, hinter dem zweiten Gewinnfeld befindliche Gewinnsumme. Befindet sich hinter dem zweiten Gewinnfeld jedoch ein niedrigerer Geldgewinn, als hinter dem ersten Gewinnfeld, so fällt der Finalist auf den hinter dem zweiten Gewinnfeld befindlichen Geldgewinn, jedoch maximal auf 2.000 €, zurück. Ein Geldgewinn von 2.000 € ist damit garantiert. Sollte das Feld mit dem Höchstgewinn nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag gebildet (Jackpot). Die Summe aus dem Vortrag und dem Höchstgewinn bildet die maximale Gewinnsumme der Folgewoche. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel wieder mit einem Höchstgewinn von 10.000 €.

- 18.3 Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach Punkt 18.2 den Betrag von 100.000 €, werden in der darauffolgenden Veranstaltung die auf der Finalspielmatrix versteckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (Punkt 18.2 einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreifach (20.000 € bis 90.000 €) dargestellt.
- 18.4 Im Rahmen der sogenannten Superchance werden allen Sachpreisen am Samstagabend nach Annahmeschluss jeweils eine Serien- und Losnummer aus den verkauften Losen zugeordnet.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

19. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

- 19.1 Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als 100.000 € werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.
- 19.2 Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausbezahlt.

20. Gewinnauszahlung

- 20.1 Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.
- 20.2 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto mit befreiender Wirkung. Spielteilnehmer und Inhaber des Bankkontos müssen identisch sein.
- 20.3 Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.
- 20.4 Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Quittungsnummer seiner Spielbenachrichtigung bzw. die BINGO!-Serien- und BINGO!-Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung mitteilt oder auf der für das BINGO!-Quiz zur Verfügung gestellten Telefonplattform mitgeteilt hat.
- 20.5 Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.
- 20.6 Der Spielteilnehmer erhält, sofern er es wünscht, über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die der Gesellschaft zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

20.7 Die Gesellschaft ist berechtigt, die bei Gewinnauszahlung oder -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

21. Verjährung von Ansprüchen

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

22. Information gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Die Gesellschaft ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

23. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

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

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

24. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

24.1 Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.

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

25. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals ab Verkaufsstart 28. Juni 2021 der Ziehungssendung am Sonntag, den 4. Juli 2021.

Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt