

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für die Jahresendlotterie „Glücksrakete“

Stand: 31. August 2020 | Nr. GR 22

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 Suchtkämpfung 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 einschließlich der Geldwäsche abgewehrt werden.

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

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 Spielsuchtprävention

Die Spielangebote der Deutschen Klassenlotterie Berlin sind für viele ein harmloses Freizeitvergnügen. Für andere wird daraus bitterer Ernst: Sie werden abhängig vom Glücksspiel und ruinieren sich und ihre Familien. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Überprüfen Sie Ihr Spielverhalten, um der Spielsucht rechtzeitig vorzubeugen. Informationen zum Thema Spielsucht erhalten Sie in allen Annahmestellen der Deutschen Klassenlotterie Berlin oder unter www.spiel-mit-verantwortung.de oder www.lotto-berlin.de.

§ 2 Organisation

Die Deutsche Klassenlotterie Berlin, rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts, im Folgenden DKLB genannt, veranstaltet im Land Berlin die Jahresendlotterie „Glücksrakete“ (im Folgenden Glücksrakete genannt).

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an der Glücksrakete, einer Kombination aus Sofort- und Endziffernlotterie, sind allein die Teilnahmebedingungen der DKLB maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Losen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Der Loserwerber (Spielteilnehmer) erkennt die Teilnahmebedingungen mit der Erklärung, ein Los erwerben zu wollen, als verbindlich an.

(3) Die Teilnahmebedingungen sind in den zugelassenen Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen.

(4) Die DKLB behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

(5) Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Losen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

§ 4 Spielgeheimnis, Datenschutz

(1) Die DKLB wahrt im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen das Spielgeheimnis.

(2) Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der DKLB bleiben hiervon unberührt.

(3) Weitere Datenschutzbestimmungen sind den gesondert verfügbaren Datenschutzhinweisen zu entnehmen, die in den Annahmestellen ausliegen.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Spielteilnahme

(1) Die Spielteilnahme minderjähriger Personen ist gesetzlich unzulässig. Die Glücksrakete

richtet sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen von der DKLB nicht angenommen werden. Erfolgt trotzdem eine Aushändigung eines Spielauftrages, kommt kein Spielvertrag zustande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch die DKLB. Erhaltene Gewinne sind vom Minderjährigen zurückzuzahlen.

Die DKLB und die Annahmestellenmitarbeiter sind berechtigt, sich durch Kontrolle des gültigen Personalausweises oder Reisepasses von der Volljährigkeit des Spielteilnehmers zu überzeugen.

(2) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der Spielteilnahme an den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen.

(3) Der Vertrieb der Lose erfolgt durch die zugelassenen Annahmestellen der DKLB.

(4) Die Teilnahme an der Glücksrakete erfolgt durch den Kauf eines Loses dieser Lotterie.

(5) Der Weiterverkauf des Loses ist nicht zulässig.

§ 6 Losserie

(1) Für die Losserie werden 17 Serienblöcke zu jeweils 100.000 Losen aufgelegt, die eine Serienblockbezeichnung erhalten und ein Feld mit der Bezeichnung „Hier nicht rubbeln, sonst kein Gewinn“ sowie ein Spielfeld, dessen Beschichtung von dem Spielteilnehmer nur durch Rubbeln entfernt werden kann, und zwei weitere Felder mit einem Barcode und der darüber liegenden Identifikationsnummer.

(2) Auf der Rückseite ist der Gewinnplan getrennt nach Sofort- und Endziffernlotterie abgedruckt.

(3) Der Losabschnitt mit der 7-stelligen Losnummer ist durch Perforation mit dem Sofortlotterieabschnitt verbunden.

(4) Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf die Bereitstellung von Losen bzw. bestimmter Lose.

§ 7 Spieleinsatz/Lospreis

(1) Der Lospreis beträgt € 5,-.

(2) Der Lospreis ist bei Kauf des Loses in der zugelassenen Annahmestelle zu entrichten. Eine Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

§ 8 Abschluss des Spielvertrages

(1) Der Spielvertrag wird zwischen der DKLB und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die DKLB das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages annimmt.

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

(3) Der Vertrag ist abgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer unter Entrichtung des Lospreises ein Los der Glücksrakete erhalten hat.

(4) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und der zugelassenen Annahmestelle bzw. der DKLB hinsichtlich des Aufrubbels des Loses sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer der Annahmestelle das Aufrubbeln überlässt.

(5) Vereinbarungen, die Spielteilnehmer untereinander oder mit Dritten eingehen, sind für die DKLB nicht verbindlich. Die Spielteilnehmer müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(6) Die DKLB ist berechtigt, aus den in diesem Absatz genannten Gründen den Rücktritt vom Vertrag zu erklären. Ein Grund liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
- gegen einen Teilnahmeausschluss (vgl. § 5 Abs. 1 und/oder 2) verstoßen würde bzw. wurde.

(7) Ein Grund, der zum Rücktritt vom Spielvertrag berechtigt, liegt auch bei Herstellungsfehlern (z. B. Druckfehler, Fehl-, Doppel- und/oder unvollständige Drucke) in Teilen des Loses, die zur Gewinnermittlung und/oder zur Gewinnprüfung dienen, vor.

(8) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass die DKLB vom Vertrag zurückgetreten ist.

(9) Der Rücktritt vom Vertrag durch die DKLB ist – unbeschadet des vorgenannten Zugangsverzichts – in der Annahmestelle, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat, bekannt zu geben.

(10) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Lospreises gegen Rückgabe des Loses geltend machen.

(11) Ein Grund i. S. d. Abs. 6 Satz 1 liegt ferner vor, wenn

- das Los grob beschädigt ist; insbesondere dann, wenn das Feld mit dem Aufdruck „Hier nicht rubbeln, sonst kein Gewinn“ geöffnet ist und/oder
- von dem Spielteilnehmer oder Dritten Änderungen an Teilen des Loses, die zur Gewinnermittlung und/oder zur Gewinnprüfung dienen, vorgenommen wurden.

In diesem Fall erfolgt auch gegen Rückgabe des Loses keine Erstattung des Lospreises.

(12) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnittes III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 9 Umfang und Ausschluss der Haftung

(1) Die Haftung der DKLB für Schäden, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ih-



ren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Durchführung der Glücksrakete 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 DKLB und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

(2) 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 die DKLB 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 verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet die DKLB 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 DKLB 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 auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich die DKLB zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die DKLB nicht.

(5) Die DKLB und ihre Erfüllungsgehilfen haften weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten haben, hervorgerufen werden. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(6) In den Fällen in denen eine Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen nach Abs. 4 und 5 ausgeschlossen wurde, wird der Losesinsatz auf Antrag gegen Rückgabe des Loses erstattet.

(7) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen der DKLB sowie für alle sonstigen mit der Durchführung der Glücksrakete beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(8) Vereinbarungen Dritter sind für die DKLB nicht verbindlich.

(9) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

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

(11) Die Haftung der DKLB ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 10 Gewinnentscheid

(1) Das Los der Glücksrakete gewährt zwei voneinander unabhängige Gewinnchancen, zum einen durch eine Sofortgewinnchance (Rubbellos) und zum anderen durch die Chance der Endziffer (Nummernlotterie).

(2) Die Glücksrakete besteht aus einer Kombination von Gewinn- und Nietenlosen.



(3) Die Ziehung der Gewinnzahlen der Endziffernlotterie erfolgt öffentlich und findet unter notarieller oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt. Ort und Zeitpunkt der Ziehung bestimmt die DKLB.

(4) Es gibt 6 Gewinngruppen:

für die Gewinngruppe 1
wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen,

für die Gewinngruppe 2
wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen,

für die Gewinngruppe 3
wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen,

für die Gewinngruppe 4
wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen,

für die Gewinngruppe 5
wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen,

für die Gewinngruppe 6
wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

(5) Hierfür werden ein Ziehungsgerät sowie einmal 17 gleichartige Kugeln, welche die Zahlen 10 bis 26 und fünfmal 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 17 Kugeln bzw. alle 5 x 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind sowie bei dem Ziehungsvorgang für die Gewinngruppe 1 alle 17 Kugeln bereit liegen.

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 gemäß Abschnitt VI.

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

(6) Ein Gewinn in einer höheren Gewinngruppe schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinngruppe nicht aus. Es gewinnen die teilnehmenden Lose, deren Losnummer in den jeweiligen Endziffern mit der pro Gewinngruppe gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmen.

(7) Die Gewinnzahlen der Endziffernlotterie werden durch Aushang in den zugelassenen Annahmestellen, im Internet auf den Webseiten der teilnehmenden Gesellschaften sowie unter www.gluecksrakete.de bekannt gegeben.

(8) Bei der Sofortlotterie erhält der Spielteilnehmer den Entscheid, ob sein Los gewonnen hat, sofort, indem er durch Rubbeln die Beschichtung des Feldes, das der Gewinnermittlung dient, entfernt. Durch Aufrubbeln der Beschichtung dieses Feldes werden sechs Spielfelder freigelegt.

(9) Enthalten drei der sechs Spielfelder den gleichen Gewinnbetrag, so hat der Spielteilnehmer den aufgeführten Betrag einmal gewonnen.

V. GEWINNE

§ 11 Spielkapital

(1) Das Spielkapital der Serie beträgt € 8,5 Mio. eingeteilt in 17 Serienblöcken zu je € 500.000,-. Davon werden 50 % nach folgendem Gewinnplan ausgeschüttet.

(2) Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

§ 12 Gewinnplan

(1) 1.700.000 Lose = € 8.500.000,- Spieleinsatz.

(2) 50 % Gewinnausschüttung =
€ 4.250.000,-.

(3) Rund 50,04 % der zur Gewinnausschüttung anstehenden Summe werden im Rahmen der Endziffernlotterie nach folgendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinngruppe 1

1 × € 250.000,- € 250.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 1.700.000

Gewinngruppe 2

17 × Pkw Audi Q2 (korrespondierender Gewinnbetrag € 30.400,-) € 516.800,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 100.000

Gewinngruppe 3

170 × € 1.000,- € 170.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 10.000

Gewinngruppe 4

1.700 × € 100,- € 170.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 1.000

Gewinngruppe 5

17.000 × € 10,- € 170.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100

Gewinngruppe 6

170.000 × € 5,- € 850.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10

€ 2.126.800,-

(4) Rund 49,96 % der zur Gewinnausschüttung anstehenden Summe werden nach folgendem Gewinnplan in der Sofortlotterie ausgeschüttet:

1 × € 20.000,- € 20.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 1.700.000

346 × € 50,- € 17.300,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von
1 : 5.000

13.600 × € 20,- € 272.000,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 125

70.040 × € 10,- € 700.400,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 25 *)

222.700 × € 5,- € 1.113.500,-
bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 8 *)

*) Gewinnwahrscheinlichkeit auf ganze Zahlen gerundet

VI. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 13 Gewinnauszahlung

(1) Gewinnansprüche des Abs. 9 dieses Paragraphen sind in der DKLB-Zentrale und Gewinnansprüche des Abs. 10 dieses Paragraphen in den Annahmestellen geltend zu machen.

(2) Sind der Barcode und die darüber liegende Identifikationsnummer auf der Vorderseite des Loses bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

(3) War die Unvollständigkeit der Identifikationsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes gegen Rückgabe des Loses geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

(4) Ein Gewinnanspruch besteht nicht, wenn der entsprechende Losabschnitt grob beschädigt ist, wenn das Kontrollfeld „Hier nicht rubbeln, sonst kein Gewinn“ geöffnet ist, die

Losnummer beschädigt ist oder die frei gerubbelten Spielfelder beschädigt sind oder von dem Spielteilnehmer oder Dritten Änderungen daran vorgenommen wurden sowie wenn der Barcode beschädigt ist. In diesen Fällen erfolgt auch gegen Rückgabe des Loses keine Erstattung des Lospreises.

(5) Die DKLB kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden des Gewinnloses leisten, es sei denn, der DKLB ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden des Gewinnloses bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

(6) Die DKLB ist auch befreit, wenn die Zustellung des Gewinns per Überweisung auf ein der DKLB mitgeteiltes Konto bzw. die Zustellung per Verrechnungsscheck bzw. die Übergabe eines Sachgewinns erfolgt.

(7) Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden des Gewinnloses zu prüfen.

(8) Abreden von Spielteilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Empfangnahme von Gewinnen sind für die DKLB unverbindlich.

(9) Gewinne über € 500,- werden gegen Rückgabe des gültigen Gewinnloses im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausgezahlt.

(10) Die Gewinne bis € 500,- werden in jeder Annahmestelle gegen Rückgabe des gültigen Gewinnloses ausgezahlt.

(11) Bei Gewinnauszahlungen von mehr als € 5.000,- ist der DKLB die Identität des Zahlungsempfängers offenzulegen.

(12) Gewinne nach Abs. 9 dieses Paragraphen können auch mit einem in jeder Annahmestelle erhältlichen Formular zur Überweisung angefordert werden. Das Formular und das gültige Gewinnlos sind der Annahmestelle zu übergeben. Der Gewinnbetrag wird auf das vom Vorlegenden des Gewinnloses angegebene Konto ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

(13) Die Auslieferung der Pkws erfolgt unverzüglich nach Bereitstellung durch den Lieferanten und ausschließlich im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland an einem von der DKLB zu benennenden Ort.

(14) Anstelle des Pkw ist die Auszahlung des Gewinnbetrages der Gewinngruppe 2 der Endziffernlotterie von je € 30.400,00 möglich.

(15) Wird ein Gewinnanspruch der Gewinngruppe 2 der Endziffernlotterie nicht bis zum 30.06.2021 geltend gemacht, ist nur noch die Auszahlung des Gewinnbetrages möglich.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 14 Beendigung der Losserie, Verkaufsschluss

Das Ende der Laufzeit dieser Losserie oder bestimmter Serienblöcke dieser Losserie wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gegeben. Der Verkaufsschluss der Losserie ist spätestens am 7. Januar 2021, 12.00 Uhr.

§ 15 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen. Die Verjährungsfrist beginnt mit Ablauf des Tages, an dem die Laufzeit der Lotterie gemäß § 14 endet.

§ 16 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen treten am 31. August 2020 in Kraft.

Berlin, den 21.07.2020

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

