

Teilnahmebedingungen

der Deutschen Klassenlotterie Berlin für KENO

Stand: 4. Januar 2016 | Nr. K 15

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, 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 KENO mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung 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 die männliche wie für die weibliche Form 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 bzw. www.lotto-berlin.de.

§ 2 Organisation

Die Deutsche Klassenlotterie Berlin, rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts, im Folgenden DKLB genannt, veranstaltet und führt gemäß § 2 des Gesetzes über die Deutsche Klassenlotterie Berlin und die Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin (DKLB-Gesetz) in

der Fassung vom 7. Juni 1974 (GVBl. S. 1338), zuletzt geändert durch Gesetz vom 15. Dezember 2007 (GVBl. S. 604), im Land Berlin Lotterien, einschließlich Sporttoto, Sportwetten, und alle damit zusammenhängenden Ausspielungen (im Folgenden Ziehungen bzw. Wettrunden genannt) und sonstigen Geschäfte durch.

§ 3 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein diese Teilnahmebedingungen der DKLB einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen/Eingabebelegen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

(2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines bzw. eines Eingabebeleges bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels QuickTipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

(3) Diese Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.

Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

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

§ 4 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

(1) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.

(2) Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur Zentrale der DKLB fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

(3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).

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

(5) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag bis zu sechs Wochen vordatieren zu lassen. Hierfür muss der Spielteilnehmer vor Abgabe seines Spielauftrages mündlich eine entsprechende Erklärung gegenüber der Annahmestelle abgeben. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil.

Die DKLB behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.

(6) Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70. Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 5 Spielgeheimnis

(1) Die DKLB wahrt das Spielgeheimnis.

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

II. SPIELVERTRAG

§ 6 Spielteilnahme

(1) Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an KENO teilnehmen, indem er mittels



der von der DKLB bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

(2) Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung.

(3) Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der DKLB zustande.

§ 7 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den jeweils gültigen Spielscheinen/Eingabebelegen, die die DKLB herausgegeben bzw. zugelassen hat, sowie mittels QuickTipp und in Verbindung mit einer personenbezogenen Kundenkarte (vgl. § 12) möglich.

(2) Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den von der DKLB zugelassenen Annahmestellen vermittelt.

(3) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. KENO richtet sich ausschließlich an volljährige und nicht gesperrte Personen, d. h., dass Angebote von minderjährigen oder gesperrten 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 bzw. von der gesperrten Person zurückzuzahlen.

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

(4) Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

(5) Für das Abonnementspiel gelten Sonderbedingungen.

§ 8 Teilnahme mittels Spielschein/Eingabebeleg

(1) Jeder Spielschein/Eingabebeleg dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 5-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 versehen.

(2) Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl von Zahlen durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkte innerhalb der jeweiligen Zahlenkästchen liegen müssen. Gleiches gilt für andere von dem Spielteilnehmer durch Kreuze abzugebende Erklärungen, die auf dem Spielschein vorgesehen sind.

(4) Unbenutzte Felder dürfen nicht durchgestrichen oder durchgekennzeichnet werden.

(5) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtung des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur durch das Annahmestellenpersonal vorgenommen.

(6) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

§ 9 Teilnahme mittels QuickTipp

(1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels QuickTipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(2) Beim QuickTipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators durch die DKLB vergeben.

(3) Mit einem einzelnen QuickTipp können höchstens so viele Spiele gespielt werden, wie



auf einem Spielschein möglich sind.

Bei Spielteilnahme mittels QuickTipp ohne Spielschein wird durch die DKLB eine 5-stellige Spielscheinnummer (Losnummer) im Zahlenbereich 00 000 bis 99 999 vergeben.

(4) Alle weiteren erforderlichen Angaben für die Teilnahme mittels QuickTipp sind vom Spielteilnehmer mündlich gegenüber der Annahmestelle abzugeben.

§ 10 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung € 1, € 2, € 5 oder € 10.

(2) Die DKLB kann für die einzelnen Arten von Spielscheinen festlegen, dass jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden kann.

(3) Aus Gründen der Spielsuchtprävention und des Verbraucherschutzes ist der Gesamtspieleinsatz für einen Spelauftrag (gewählter Einsatz pro Ziehung × Anzahl der Ziehungen) auf maximal € 1.500 begrenzt. Außerdem kann die DKLB personenbezogenen Spieleinsatzlimits festlegen.

(4) Für jeden Spelauftrag erhebt die DKLB eine Bearbeitungsgebühr.

(5) Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in der Annahmestelle bekannt gegeben.

(6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr Zug um Zug gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

(7) Für das Abonnementspiel gelten Sonderbedingungen.

(8) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, bei der DKLB ein persönliches Spieleinsatzlimit pro Woche zu beantragen, welches sich dann auf alle von der DKLB angebotenen kundenkartenpflichtigen (zurzeit TOTO und KENO) Glücksspiele inklusive derer Zusatzspiele bezieht. Die DKLB teilt dem Spielteilnehmer

schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens seines beantragten Spieleinsatzlimits mit.

§ 11 Annahmeschluss

(1) Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die DKLB.

(2) Die DKLB kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Annahmestellen auch ohne Bekanntmachung festsetzen.

§ 12 Kundenkarte, Spielersperren und Datenschutz

(1) Jeder Spielteilnehmer, der sich an KENO beteiligen möchte, muss vorher bei der DKLB eine Kundenkarte (LOTTO-/Spieler-Karte) beantragen.

(2) Die DKLB beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von der DKLB Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

(3) Eine Fremdsperre ist von der DKLB vorzunehmen, wenn sie

- aufgrund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder
- aufgrund von Meldungen Dritter weiß oder
- aufgrund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person
 - spielsuchtgefährdet oder
 - überschuldet ist,
 - ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder
 - Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

(4) Die DKLB teilt dem Spielteilnehmer schriftlich



den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst-/Fremdsperrung mit.

(5) Die DKLB speichert und verarbeitet die von dem Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten und die Spieldatensätze im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit und zu dem Zweck, als es zur Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

(6) Im Übrigen gelten die Regelungen des Berliner Landesgesetzes über das öffentliche Glücksspiel, insbesondere § 3 und 4 des Ausführungsgesetzes zum Glücksspielstaatsvertrag i. V. m. § 23 Glücksspielstaatsvertrag.

§ 13 Spielquittung

(1) Nach Einlesen des Spielscheines bzw. Abgabe des QuickTipp und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale der DKLB wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spieldatensatznummer vergeben.

(2) Die Spieldatensatznummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

(3) In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in der Annahmestelle.

(4) Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale der DKLB vergebene Spieldatensatznummer und

- die LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer.

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

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen unter Berücksichtigung eventueller Korrekturen und die Losnummer vollständig und lesbar denen des Spielscheines/Eingabebeleges entsprechen,
- die für die Spielteilnahme mittels QuickTipp erforderlichen Voraussagen und die Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt sind,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spieldatensatznummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist, und
- seine LOTTO-/Spieler-Karten-Nummer vollständig und lesbar abgedruckt ist.

§ 14 Stornierung

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

(2) Ein Widerruf oder ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 15 Minuten nach Spielquittungsausdruck
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,



- längstens bis 5 Minuten nach Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

(3) Der Widerruf bzw. die Erklärung über den Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

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

(5) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

(6) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 15 Abschluss und Inhalt 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 nach Maßgabe des Absatz 3 annimmt.

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

(3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des QuickTipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale der DKLB 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.

(4) Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

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

(6) Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

(7) Das Recht der DKLB, bei der Gewinnauszahlung nach § 22 Abs. 10 dieser Teilnahmebedingungen zu verfahren, bleibt unberührt.

(8) Die DKLB ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.

(9) Darüber hinaus kann durch die DKLB aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 7 Abs. 3 und Abs. 4) verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an die DKLB erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die DKLB weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die DKLB weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - der DKLB die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,



- ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist, und
- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(10) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der DKLB abgelehnt wurde bzw. die DKLB vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(11) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Absatz 10 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

(12) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.

(13) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

§ 16 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 ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale der DKLB 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 schuldhaftes 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) von Daten bedient, haftet die DKLB nicht.

Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.

(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.

(6) In den Fällen, in denen eine Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen nach den Absätzen 4 und 5 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

(7) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen der DKLB 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

§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen

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

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

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die jeweils gezogene Zahl erfolgreich auf dem Display des

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

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 18 Abs. 2.

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

(3) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die DKLB.

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

(5) Die Gewinnzahlen des KENO werden in den Annahmestellen sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk, Internet und Fernsehen bekannt gegeben.

§ 18 Auswertung

(1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

§ 19 Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

(1) Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ „2“ bis „10“) untergliedert.

(2) Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.



(3) Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.

(4) Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

(5) Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

KENO-Typ (= Anzahl gewählter Voraussagen)	Gewinnklasse (= Anzahl richtiger Voraussagen)
10	10, 9, 8, 7, 6, 5, 0
9	9, 8, 7, 6, 5, 0
8	8, 7, 6, 5, 4, 0
7	7, 6, 5, 4
6	6, 5, 4, 3
5	5, 4, 3
4	4, 3, 2
3	3, 2
2	2

§ 20 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

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

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

(3) Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.

(4) Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

(5) Die Gewinne bei € 1 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €	
10	10	100.000	
	9	1.000	
	8	100	
	7	15	
	6	5	
	5	2	
9	0	2	
	9	50.000	
	8	1.000	
	7	20	
	6	5	
	5	2	
8	0	2	
	8	10.000	
	7	100	
	6	15	
	5	2	
	4	1	
7	0	1	
	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
		2	2



(6) Die Gewinne bei € 2 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	200.000
	9	2.000
	8	200
	7	30
	6	10
	5	4
	0	4
9	9	100.000
	8	2.000
	7	40
	6	10
	5	4
	0	4
8	8	20.000
	7	200
	6	30
	5	4
	4	2
	0	2
7	7	2.000
	6	200
	5	24
	4	2
6	6	1.000
	5	30
	4	4
	3	2
5	5	200
	4	14
	3	4
4	4	44
	3	4
	2	2
3	3	32
	2	2
2	2	12

(7) Die Gewinne bei € 5 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	500.000
	9	5.000
	8	500
	7	75
	6	25
	5	10
	0	10
9	9	250.000
	8	5.000
	7	100
	6	25
	5	10
	0	10
8	8	50.000
	7	500
	6	75
	5	10
	4	5
	0	5
7	7	5.000
	6	500
	5	60
	4	5
6	6	2.500
	5	75
	4	10
	3	5
5	5	500
	4	35
	3	10
4	4	110
	3	10
	2	5
3	3	80
	2	5
2	2	30



(8) Die Gewinne bei € 10 Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Gewinnklasse	Gewinnbetrag €
10	10	1.000.000
	9	10.000
	8	1.000
	7	150
	6	50
	5	20
	0	20
9	9	500.000
	8	10.000
	7	200
	6	50
	5	20
	0	20
8	8	100.000
	7	1.000
	6	150
	5	20
	4	10
	0	10
7	7	10.000
	6	1.000
	5	120
	4	10
6	6	5.000
	5	150
	4	20
	3	10
5	5	1.000
	4	70
	3	20
4	4	220
	3	20
	2	10
3	3	160
	2	10
2	2	60

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

(10) Gewinne

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

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

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

(11) Werden in der Gewinnklasse 10 des KENO-Typs 10 mehr als 5 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 10. Gewinnklassen nach folgender Formel:

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

(12) Werden in der Gewinnklasse 9 des KENO-Typs 9 mehr als 10 Gewinne erzielt, reduzieren sich die im Gewinnplan aufgeführten Gewinnbeträge sämtlicher 9. Gewinnklassen nach folgender Formel:

- 50.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1 € / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1 € / reduzierte Quote.



- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2 €, 5 € und 10 € errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

7	1 :	15.464
6	1 :	3.383
5	1 :	781
4	1 :	189
3	1 :	48
2	1 :	13

(13) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Abs. 11 und 12 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

(14) Für jeden KENO-Typ gilt, dass die Quote einer Gewinnklasse die Quote einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf.

Tritt in Folge der Absätze 11 und 12 dennoch ein derartiger Fall ein,

- wird der Gewinnbetrag (Quote) der niedrigeren Gewinnklasse mit der reduzierten Quote der höheren Gewinnklasse addiert und
- die Summe durch 2 dividiert.

(15) Das Ergebnis von Abs. 14 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

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

(17) Sollte die nach Absatz 11 und/oder 12 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1 € teilbaren Betrag abgerundet.

(18) Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen für die jeweils höchste Gewinnklasse (alle Zahlen richtig getippt) aller KENO-Typen:

KENO-Typ		
10	1 :	2.147.181
9	1 :	387.197
8	1 :	74.941

(19) Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von Rundungsbeträgen gemäß Abs. 17 oder verfallenen Gewinnen gemäß § 23).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

§ 22 Gewinnauszahlung

(1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.

(2) Ist die Spielauftragsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

(3) War die Unvollständigkeit der Spielauftragsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale der DKLB gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.



(4) Bei Gewinnauszahlungen von mehr als € 5.000 ist der DKLB die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.

(5) Gewinne mit einer Gewinnquote über € 100.000 und die außerdem auf diesem Spielauftrag erzielten Gewinne werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 1 im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausbezahlt. Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, gelten die Regelungen des Abs. 11.

(6) Gewinne mit einer Gesamtgewinnhöhe über € 500 (mit Ausnahme der Gewinne des Abs. 5) werden entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 2 gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung im Hause der DKLB, Brandenburgische Str. 36, 10707 Berlin, mittels Verrechnungsscheck ausbezahlt. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

(7) Gewinne mit einer Gewinnquote bis € 500 werden innerhalb der regelmäßigen Verjährungsfrist des § 195 BGB entsprechend der Vorschrift des § 21 Satz 2 in jeder Annahmestelle gegen Rückgabe der gültigen Spielquittung ausgezahlt. Sofern eine Überweisung von Gewinnen bis € 500 in der Zentrale beantragt wird, ist eine Bearbeitungsgebühr von € 1 je Spielvertrag zu entrichten. Abs. 5 Satz 2 gilt entsprechend.

(8) Zur Geltendmachung der Gewinne der Abs. 5 und 6 in der Annahmestelle hat der Spielteilnehmer das Zentralgewinn-Anforderungsformular auszufüllen. Das Zentralgewinn-Anforderungsformular und die Spielquittung sind der Annahmestelle zu übergeben. Der Gewinnbetrag wird zu den vorgenannten Terminen auf das vom Vorlegenden der Spielquittung angegebene Konto ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

(9) Ist der Gewinn auf einer Spielquittung mit mehrwöchiger Laufzeit erzielt, erhält der Vorlegende der Spielquittung für die restliche Laufzeit eine Ersatzquittung.

(10) Die DKLB kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, der DKLB ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

(11) Hat der Spielteilnehmer mittels einer LOTTO-Karte der DKLB teilgenommen, werden

- Gewinne bis € 500, sofern sie nicht innerhalb einer Frist von 10 Wochen in der Annahmestelle abgeholt wurden, auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen, Absatz 2 findet keine Anwendung. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von 10 Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinnes, der nicht in der Annahmestelle abgeholt wurde. Im Übrigen findet Abs. 10 entsprechend Anwendung.

- Gewinne über € 500 (einschließlich eines oder mehrerer auf diesem Spielschein/QuickTipp erzielter Gewinne) entsprechend den in diesen Teilnahmebedingungen genannten Terminen für die Auszahlung der Gewinne mit befreiender Wirkung auf das in der LOTTO-Karten-Bestellung angegebene Bankkonto unter Abzug einer Bearbeitungsgebühr von € 0,75 ohne schuldhaftes Zögern überwiesen.

(12) Die mit dem Abonnementspiel erzielten Gewinne werden ohne schuldhaftes Zögern auf das von dem Spielteilnehmer der DKLB benannte Konto überwiesen.



VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 23 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 24 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

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

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.

(3) Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

(4) Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

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

(6) Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch die DKLB erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 15 Abs. 10 – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(7) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, ist die DKLB wirksam vom Spielvertrag zu-

rückgetreten oder ist die Haftung der DKLB und ihrer Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

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

§ 25 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Montag, dem 4. Januar 2016.

Berlin, den 23.11.2015

DEUTSCHE KLASSENLOTTERIE BERLIN
rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

DER VORSTAND

Dr. Marion Bleß

Hansjörg Höltkemeier

