

LOTTO UND TOTO MECKLENBURG-VORPOMMERN

Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern

Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“

Erich-Schlesinger-Straße 36 · 18059 Rostock
Telefon: 0381 40555-0 · Telefax: 0381 40555-780
www.lottomv.de

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Teilnahmebedingungen für den Vertriebsweg Internet
einschließlich mobiler Dienste

KENO

Gilt erstmals für die Ziehung am Donnerstag, den 1. Juli 2021

SPIELTEILNAHME UNTER 18 JAHREN IST GESETZLICH VERBOTEN!
Glücksspiel kann süchtig machen. Infos unter www.lotto.de.
BZgA-Hotline: 0800 137 27 00

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

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

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit 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 Das Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“ des Landes Mecklenburg-Vorpommern veranstaltet KENO unter der Bezeichnung „Lotto und Toto Mecklenburg-Vorpommern - Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern“ – im Folgenden als Lotto und Toto MV bezeichnet. Mit der Durchführung ist die Verwaltungsgesellschaft Lotto und Toto in Mecklenburg-Vorpommern mbH beauftragt. KENO wird über das terrestrische Annahmestellennetz von Lotto und Toto MV und über das Internet vertrieben.
- 1.2 Lotto und Toto MV führt KENO gemeinsam mit anderen Unternehmen des Deutschen Lotto- und Totoblocks durch.
- 1.3 Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Mecklenburg-Vorpommern.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO über den Vertriebsweg Internet sind allein diese Teilnahmebedingungen von Lotto und Toto MV einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Sonderbestimmungen) maßgebend.
- 2.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbestimmungen) erstmalig mit seiner Registrierung und danach für jede Spielteilnahme, spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes, als verbindlich an.
- 2.3 Die Teilnahmebedingungen sind auf den Webseiten von Lotto und Toto MV einzusehen bzw. ausdrückbar.

Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen (z.B. Sonderbestimmungen).
- 2.4 Lotto und Toto MV behält sich vor, diese Teilnahmebedingungen und ggf. ergänzende Bedingungen jederzeit, vorbehaltlich der Zustimmung des Ministeriums für Inneres und Europa Mecklenburg-Vorpommern, zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.
- 2.5 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

3. Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO

- 3.1 Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- 3.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale von Lotto und Toto MV fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 3.3 Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum).
- 3.4 In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der / den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt / folgen.
- 3.5 Auf Anforderung des Spielteilnehmers ist eine Verzögerung des Teilnahmebeginns (Vordatierung) um 1 bis 5 Wochen möglich.
- 3.6 Gegenstand (Spielformel) von KENO ist die Voraussage von 2 bis 10 Zahlen je Spiel aus der Zahlenreihe 1 bis 70.
- 3.7 Der KENO-Typ ergibt sich aus der Anzahl gewählter Voraussagen je Spiel (KENO-

Typ 2 bis 10); die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Lotto und Toto MV wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.2 Gesetzliche Auskunftspflichten von Lotto und Toto MV bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an KENO teilnehmen, in dem er mittels der von Lotto und Toto MV bereit gehaltenen Webseiten 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 Lotto und Toto MV zustande.

5. Voraussetzungen für die Spielteilnahme

- 5.1 Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von Lotto und Toto MV jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Webseiten 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 ausgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer parallel aktiv im Internet an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen (Aktivitätsdatei),
 - 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 Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet von Lotto und Toto MV (Land Mecklenburg-Vorpommern) zulässig.
- 5.4 Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren/anzumelden und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen. Hierbei verpflichtet sich der Spielteilnehmer, seine Angaben wahrheitsgemäß zu machen. Lotto und Toto MV hat das Recht aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.
- 5.5 Im Rahmen der Registrierung erfolgt eine persönliche Identifizierung und Authentifizierung des Spielteilnehmers gemäß behördlich erlaubter Verfahren. Sämtliche Informationen zum Registrierungsverfahren und zum Spielkonto des Spielteilnehmers sind auf den Webseiten von Lotto und Toto MV einzusehen und ausdrückbar.
- 5.6 Der Spielteilnehmer willigt in die zur Identifizierung erforderliche Auskunftseinholung bei den von Lotto und Toto MV beauftragten Dienstleistern ein bzw. ermöglicht selbst durch die zur Verfügung stehenden Identifizierungsverfahren die Feststellung seiner Identität. Die Verfahren zur Identifizierung des Spielteilnehmers sind auf den Webseiten von Lotto und Toto MV dargelegt.
- Lotto und Toto MV behält sich die Einführung weiterer bzw. geänderter Identifizierungsverfahren vor.
- 5.7 Eine Registrierung erfolgt außerdem nur, wenn der Spielteilnehmer verbindlich erklärt, dass er verfügungsberechtigter Inhaber des angegebenen Bankkontos ist.
- 5.8 Sofern die Identifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.
- 5.9 Lotto und Toto MV richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von Lotto und Toto MV vergebene Kunden-ID (Kundennummer). Jeder Spielteilnehmer darf sich nur einmal registrieren und erhält lediglich ein Spielkonto.
- 5.10 Als Zugangsparameter für die Spielteilnahmen („Anmelden“ und „Abmelden“) trägt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung seine gültige E-Mail-Adresse und ein von ihm gewähltes sicheres Passwort ein. Beides kann später vom Spielteilnehmer nach Bedarf geändert werden.
- 5.11 Lotto und Toto MV kann dem Spielteilnehmer bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung eine sofortige Spielteilnahme bis zu € 100,- ermöglichen (sogenanntes „Spontanspiel“).

Ein Auszahlungsanspruch im Gewinnfall entsteht in diesen Fällen allerdings nur

dann, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 72 Stunden abschließt. Der Anspruch von Lotto und Toto MV auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der gesetzlich vorgeschriebenen 72 Stunden ab, wird das Spielkonto des Spielteilnehmers deregistriert. Sofern die Registrierung einschließlich der festgelegten Identifizierungsverfahren nicht spätestens binnen 72 Stunden erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich.

- 5.12 Die Begründung einer Geschäftsverbindung zu einer politisch exponierten Person gemäß § 10 Abs. 1 Nr. 4 Geldwäschegesetz steht unter dem Erfordernis der Genehmigung durch die Geschäftsführung von Lotto und Toto MV.
- 5.13 Darüber hinaus hat sich jeder identifizierte Spielteilnehmer anlässlich einer Spielteilnahme zu authentifizieren. Hierfür muss der Spielteilnehmer seinen Zugang mit einem ihm vorher übermittelten Code (PIN, TAN etc.) bestätigen. Daher ist eine Spielteilnahme nur möglich, wenn der Spielteilnehmer sein SMS-fähiges mobiles Endgerät mit der Nummer bereithält, die er bei der Registrierung angegeben hat.

Lotto und Toto MV behält sich eine Änderung des Authentifizierungsverfahrens vor.

- 5.14 Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.
- 5.15 Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann Lotto und Toto MV einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten. Ein Spielteilnehmer, der falsche Angaben macht, hat keinen Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- 5.16 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich durch von Lotto und Toto MV für das Internetspiel zugelassenen Zahlungsverfahren (siehe Nummer 12).
- 5.17 Meldet sich ein Spielteilnehmer mehr als zwölf Monate nicht mehr an, wird sein Spielkonto geschlossen (deregistriert) und ein etwaiges Guthaben auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.
- 5.18 Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internetangebotes von Lotto und Toto MV bekannt gemacht.

6. Teilnahme

- 6.1 Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- 6.2 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann Lotto und Toto MV Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen (Quicktip).

- 6.3 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann eine Spielteilnahme auch mit zuvor durch ihn gespeicherten elektronischen Spielscheinen erfolgen. Die gespeicherten Spielvorausagen können zu jeder Zeit geändert werden.
- 6.4 Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 wird durch Lotto und Toto MV voreingestellt und kann durch den Spielteilnehmer frei gewählt werden.
- 6.5 Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. Lotto und Toto MV behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.
- 6.6 Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps und weiterer Angaben sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels eines Zufallszahlengenerators und dessen Inhalt oder zur Teilnahme mittels gespeicherter Spielvorausagen und deren Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.7 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 Lotto und Toto MV vorgeschlagenen Voraussagen oder der anderen vom Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen.
- 6.8 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 6.9 Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

7. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 7.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,- €, 2,- €, 5,- € oder 10,- €.
- 7.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 7.3 Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Lotto und Toto MV beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils vorgeschriebenen Limits auf den Webseiten von Lotto und Toto MV bekannt. Der Höchsteinsatz je Spielteilnehmer ist auf einen Betrag von € 1.000,- pro Monat begrenzt.

Jeder Spielteilnehmer hat bei der Registrierung und im Anschluss zu jeder Zeit die Möglichkeit ein individuelles tägliches, wöchentliches oder monatliches Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimit festzulegen (Selbstlimitierung). Niedrigere Limits wer-

den vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Limits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.

Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, wird eine weitere Spielteilnahme nicht ermöglicht. Einzahlungen über das gewählte Einzahlungslimit sind nicht möglich.

- 7.4 Für jeden Spieldauftrag kann Lotto und Toto MV eine Bearbeitungsgebühr erheben.
- 7.5 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Webseiten von Lotto und Toto MV bekannt gegeben.
- 7.6 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

8. Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Lotto und Toto MV und wird auf den Webseiten von Lotto und Toto MV bekannt gegeben.

9. Spielbenachrichtigung

- 9.1 Nach Abgabe des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale von Lotto und Toto MV wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Identifikationsnummer vergeben.
- 9.2 Die Identifikationsnummer dient der Zuordnung des Spieldauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
- 9.3 Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung).
- 9.4 Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen zu (Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung)
 - den Geschäftsangaben von Lotto und Toto MV,
 - die Spielart,
 - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers,
 - die Losnummer,
 - die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie,
 - ggf. den Hinweis auf einen Quicktipp,
 - das Datum und die Uhrzeit des Spieldauftrages,
 - das Datum der ggf. ersten und ggf. letzten Teilnahme an den Ausspielungen (Teilnahmezeitraum bzw. Teilnahmezeitpunkt),
 - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
 - die von der Zentrale von Lotto und Toto MV vergebene Identifikationsnummer.

10. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 10.1 Der Spielvertrag wird zwischen Lotto und Toto MV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn Lotto und Toto MV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe der Nummer 10.2 annimmt.
- 10.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten und / oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale von Lotto und Toto MV aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.
 - der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto von Lotto und Toto MV gutgeschrieben sind oder ein Geld- bzw. Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und von Lotto und Toto MV einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber Lotto und Toto MV in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.
- 10.3 Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß Nummer 10.2 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.
- 10.4 Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 10.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.
- 10.6 Den Inhalt seines Spielauftrages gemäß Nummer 10.2 kann der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung gemäß Nummer 10.1 - auf seinem Spielkonto einsehen und bei Bedarf ausdrucken. Darüber hinaus erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse über den Inhalt seines Spielauftrages (Spielbenachrichtigung).
- 10.7 Lotto und Toto MV ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in Nummer 10.9 genannten Gründe abzulehnen.
- 10.8 Darüber hinaus kann aus den in Nummer 10.9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 10.9 Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach Nummer 10.7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach Nummer 10.8 berechtigt, liegt vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,

- gegen einen Teilnahmeausschluss (Nummer 5.2) 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 Lotto und Toto MV erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an Lotto und Toto MV weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an Lotto und Toto MV weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - Lotto und Toto MV 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 (Spiel-) Quittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.
- 10.10 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch Lotto und Toto MV unter seiner Lotto und Toto MV bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- 10.11 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- 10.12 Lotto und Toto MV ist berechtigt, eine Forderung bezüglich Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Zahlungsgarantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.
- 10.13 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

11. Zahlungsverkehr / Zahlungsverfahren

- 11.1 Das im Rahmen der Registrierung unter Nummer 5 eingerichtete Spielkonto ermöglicht die Bezahlung von Spielaufträgen per Kreditkarte, SEPA-Lastschriftinzug oder durch Abbuchung des Guthabens vom Spielkonto des Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Spielkonto auch für eine spätere Spielteilnahme jederzeit per Kreditkarte, SEPA-Lastschriftinzug oder Banküberweisung aufladen.
- 11.2 Lotto und Toto MV behält sich die Auswahl der angebotenen Zahlungsverfahren vor. Der Spielteilnehmer hat sich vor jedem Bezahlvorgang für eines der auf den Webseiten von Lotto und Toto MV angebotenen Zahlungsverfahren zu entscheiden. Mögliche Zahlungsverfahren sind:

a) SEPA-Lastschriftinzug

Der Spielteilnehmer kann per SEPA-Lastschriftinzug bezahlen. Hierzu wird der Betrag direkt für die Bezahlung des Spieldauftrags verwendet.

Im Rahmen des SEPA-Lastschriftverfahrens erteilt der Spielteilnehmer in geeigneter Form bzw. mittels geeigneter Verfahren Lotto und Toto MV die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Girokonto bei einem Kreditinstitut im SEPA-Raum durchzuführen. Das Girokonto muss dabei auf den Namen des Spielteilnehmers lauten bzw. muss der Spielteilnehmer für dieses Girokonto verfügungsberechtigt sein.

Für das Spielen von Dauerspielen (Dauerscheinen) kann ein SEPA-Mandat bis auf Widerruf dergestalt erteilt werden, dass für jeden Zahlungszeitraum eine automatische SEPA-Lastschrift über den jeweiligen Gesamtbetrag erfolgt.

Weitere Einzelheiten werden auf den Webseiten von Lotto und Toto MV dargelegt.

b) Kreditkarte

Der Spielteilnehmer kann per Kreditkarte bezahlen. Dieses Zahlungsverfahren setzt voraus, dass der Spielteilnehmer über eine gültige Kreditkarte verfügt. Angeboten wird die Bezahlung von Spieldaufträgen mit Visa- und Mastercard. Mit jedem Kreditkartenauftrag erteilt der Spielteilnehmer Lotto und Toto MV die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Kreditkartenkonto durchzuführen.

Weitere Einzelheiten werden auf den Webseiten von Lotto und Toto MV dargelegt.

- 11.3 Im Fall der Zahlungsvariante SEPA-Lastschriftinzug wird einmalig eine Bonitätsprüfung bei der Infoscore Consumer Data GmbH, Rheinstraße 99, 76532 Baden-Baden vorgenommen. Bei einer negativen Bonitätsrückmeldung sowie im Falle einer SEPA-Rücklastschrift wird das Spielkonto gegen Aufladung per SEPA-Lastschrift gesperrt.
- 11.4 Eine Bezahlung und Spielteilnahme über das Spielkonto ist immer nur dann möglich, wenn dieses eine ausreichende Deckung aufweist.
- 11.5 Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto des Spielteilnehmers protokolliert.
- 11.6 Über das Guthaben auf dem Spielkonto kann der Spielteilnehmer abzüglich fälliger Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren für laufende Spiele vorbehaltlich gesetzlicher Restriktionen sowie der nachfolgenden Einschränkungen grundsätzlich jederzeit verfügen.
- 11.7 Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von € 1.000,- eingezahlt werden und

vorhanden sein. Einzahlungsaufträge des Spielteilnehmers, die diese Grenze überschreiten würden, werden automatisch nicht angenommen.

- 11.8 Bei Einzahlung von Guthaben auf das Spielkonto des Spielteilnehmers per Kreditkarte, SEPA-Lastschriftverfahren oder Banküberweisung, ist der Guthabenbetrag ein gebundenes Guthaben, d.h. das Guthaben ist für das Onlinespiel auf der Webseite von Lotto und Toto MV gebunden. Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto des Spielteilnehmers kann grundsätzlich nur zur Zahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Eingezahltes Guthaben kann auf Anforderung des Spielteilnehmers auf das auf dem Spielkonto hinterlegte Bankkonto ausgezahlt werden. Lotto und Toto MV behält sich bei der Wiederauszahlung von eingezahltem Guthaben das Recht vor, allfällige Gebühren, insbesondere für Kreditkartentransaktionen, einzubehalten.
- 11.9 Zum Aufladen des Spielkontos bzw. als Bezahler für die Spielabgabe ist zusätzlich die Einlösung von Gutschein-Codes möglich. Hierfür gelten die auf der Webseite von Lotto und Toto MV angegebenen Gutscheinbedingungen.
- 11.10 Lotto und Toto MV verwaltet die von den Spielteilnehmern eingezahlten Gelder und die angefallenen Gewinne treuhänderisch für die Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

12. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 12.1 Die Haftung von Lotto und Toto MV für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale von Lotto und Toto MV beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 lit. b BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
- 12.2 Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für Lotto und Toto MV und / oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 12.3 Die Nummern 12.1 und 12.2 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
- 12.4 Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet Lotto und Toto MV dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

- 12.5 Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet Lotto und Toto MV nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 12.6 Die Haftungsbeschränkungen der Nummern 12.1 bis 12.5 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von Lotto und Toto MV 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.
- 12.7 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich Lotto und Toto MV zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet Lotto und Toto MV nicht.
- 12.8 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 12.9 Lotto und Toto MV haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 12.10 In den Fällen, in denen eine Haftung von Lotto und Toto MV und seiner Erfüllungsgehilfen nach den Nummern 12.7 bis 12.9 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- 12.11 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale von Lotto und Toto MV beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- 12.12 Vereinbarungen Dritter sind für Lotto und Toto MV nicht verbindlich.
- 12.13 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 12.14 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 12.15 Die Haftung von Lotto und Toto MV ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

13. Ziehung der Gewinnzahlen

- 13.1 Für KENO findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung werden 20 Zahlen (Gewinnzahlen) aus der Zahlenreihe 1 bis 70 ermittelt.
- 13.2 Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbe-

reich 1 bis 70 oder ein Ziehungsgerät mit 70 gleichartigen Kugeln die insgesamt die Zahlen 1-70 tragen, verwendet.

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

13.4 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.

13.5 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Nummer 14.2.

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

13.7 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt Lotto und Toto MV und wird durch Aushang in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Hörfunk und Fernsehen veröffentlicht.

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

13.9 Die Gewinnzahlen der von Lotto und Toto MV angebotenen Lotterie KENO werden auf den Webseiten von Lotto und Toto MV sowie ggf. durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

14. Auswertung

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

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

15. Gewinnplan / KENO-Typen und Gewinnklassen

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

15.2 Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl der gewählten Voraussagen (von

2 bis 10) je Spiel.

- 15.3 Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben.
- 15.4 Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- 15.5 Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.
- 15.6 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

16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

- 16.1 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.
- 16.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 16.3 Jeder Gewinnklasse eines jeden KENO-Typs ist eine feste Quote (Gewinnbetrag) zugeordnet.
- 16.4 Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

16.5 Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

KENO-Typ	Anzahl richtig getippter Zahlen	Fester Gewinn bei 1 € Einsatz	Fester Gewinn bei 2 € Einsatz	Fester Gewinn bei 5 € Einsatz	Fester Gewinn bei 10 € Einsatz	Chance 1 zu
10	10	100.000 EUR	200.000 EUR	500.000 EUR	1.000.000 EUR	2.147.181
	9	1.000 EUR	2.000 EUR	5.000 EUR	10.000 EUR	47.238
	8	100 EUR	200 EUR	500 EUR	1.000 EUR	2.571
	7	15 EUR	30 EUR	75 EUR	150 EUR	261
	6	5 EUR	10 EUR	25 EUR	50 EUR	44
	5	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	12
	0	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	39
9	9	50.000 EUR	100.000 EUR	250.000 EUR	500.000 EUR	387.197
	8	1.000 EUR	2.000 EUR	5.000 EUR	10.000 EUR	10.325
	7	20 EUR	40 EUR	100 EUR	200 EUR	685
	6	5 EUR	10 EUR	25 EUR	50 EUR	86
	5	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	18
	0	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	26
8	8	10.000 EUR	20.000 EUR	50.000 EUR	100.000 EUR	74.941
	7	100 EUR	200 EUR	500 EUR	1.000 EUR	2.436
	6	15 EUR	30 EUR	75 EUR	150 EUR	199
	5	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	31
	4	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	8
	0	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	18
7	7	1.000 EUR	2.000 EUR	5.000 EUR	10.000 EUR	15.464
	6	100 EUR	200 EUR	500 EUR	1.000 EUR	619
	5	12 EUR	24 EUR	60 EUR	120 EUR	63
	4	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	13
6	6	500 EUR	1.000 EUR	2.500 EUR	5.000 EUR	3.383
	5	15 EUR	30 EUR	75 EUR	150 EUR	169
	4	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	22
	3	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	6
5	5	100 EUR	200 EUR	500 EUR	1.000 EUR	781
	4	7 EUR	14 EUR	35 EUR	70 EUR	50
	3	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	9
4	4	22 EUR	44 EUR	110 EUR	220 EUR	189
	3	2 EUR	4 EUR	10 EUR	20 EUR	16
	2	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	4
3	3	16 EUR	32 EUR	80 EUR	160 EUR	48
	2	1 EUR	2 EUR	5 EUR	10 EUR	6
2	2	6 EUR	12 EUR	30 EUR	60 EUR	13

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

16.7 Die Gewinnbeträge

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

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

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

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.

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.

16.8 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Nummer 16.7 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

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

16.10 Tritt in Folge der Nummer 16.7 dennoch ein derartiger Fall ein,

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

- 16.11 Das Ergebnis von Nummer 16.10 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
- 16.12 Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- 16.13 Sollte die nach Nummer 16.7 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,- € teilbaren Betrag abgerundet.
- 16.14 Die durch Lotto und Toto MV nach den Nummern 16.7 bis 16.13 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlicht Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 16.15 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
7	1 :	15.464
6	1 :	3.383
5	1 :	781
4	1 :	189
3	1 :	48
2	1 :	13

- 16.16 Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und / oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von Rundungsbeträgen gemäß Nummer 16.13 oder verfallenen Gewinnen gemäß Abschnitt VI).

V. GEWINNAUSZAHLUNG

17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs

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

18. Gewinnabfrage, Gewinnbenachrichtigung

- 18.1 Spielteilnehmer können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen/Auslosungen, die bis zu 365 Tage zurückliegen.
- 18.2 Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse.

19. Gewinnauszahlung

- 19.1 Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- 19.2 Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

VI. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN

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

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

20. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 20.1 Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse und ggf. weiterer Kundendaten mitzuteilen.
- 20.2 Nach erfolgreichem Login kann der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto seine Kundendaten selbst ändern. Die Änderung der Bankverbindung, des Aliasnamen, der Handynummer sowie die Änderung der Anschrift sind besonders gesichert und bedürfen der Beantwortung einer Sicherheitsfrage. Lotto und Toto MV kann die Änderung weiterer Daten durch die Beantwortung einer Sicherheitsfrage schützen.
- 20.3 Schriftliche Erklärungen von Lotto und Toto MV an die letzte Lotto und Toto MV 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.

21. Datenschutz

Lotto und Toto MV informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Webseite von Lotto und Toto

MV veröffentlicht sind.

22. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- 22.1 Der Spielername, die Kunden-ID, das Anmelde-Passwort, die Sicherheitsfrage und die Antwort auf die Sicherheitsfrage sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten und insbesondere nicht an Minderjährige weiter zu geben.
- 22.2 Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Die Haftung von Lotto und Toto MV ist ausgeschlossen.

VIII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

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

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

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

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 (Spiel-) Quittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

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

Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch Lotto und Toto MV erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

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

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

IX. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Donnerstag, den 1. Juli 2021.

Wichtiger Hinweis!

Allgemeine Informationspflicht nach § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Gemäß seiner Verpflichtung aus § 36 VSBG informiert Lotto und Toto MV, dass das Unternehmen nicht bereit und nicht verpflichtet ist, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.