

## Internet-Teilnahmebedingungen KENO

### 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 nichterlaubten 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 die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## I ALLGEMEINES

### § 1 Organisation

- (1) Der Freistaat Thüringen veranstaltet entsprechend den Bestimmungen des Thüringer Glücksspielgesetzes in seiner jeweils gültigen Fassung öffentliche Glücksspiele. Diese Aufgabe wird gemäß dem Erlass des Thüringer Finanzministeriums vom 27. Februar 1991 von der Thüringer Lotterieverwaltung (TLV) wahrgenommen.
- (2) Die technische Durchführung von KENO, das auch in Verbindung mit der Zusatzlotterie plus5 gespielt werden kann, ist der Lotterie-Treuhandgesellschaft mbH Thüringen, Fröhliche-Mann-Straße 3b, 98528 Suhl (LTG) übertragen. Vertragliche Beziehungen zwischen der LTG und dem Spielteilnehmer werden hierdurch nicht begründet. Die LTG wird ausschließlich im Namen und für Rechnung der TLV tätig.
- (3) Die TLV/LTG ist berechtigt, KENO mit anderen deutschen Lotto- und Totounternehmen gemeinsam zu veranstalten bzw. durchzuführen.
- (4) Die LTG unterhält zum Vertrieb der von der TLV angebotenen öffentlichen Glücksspiele Annahmestellen sowie den Internetauftritt [www.lotto-thueringen.de](http://www.lotto-thueringen.de). Das Vertriebsgebiet umfasst den Freistaat Thüringen.

### § 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- (1) Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO sind allein diese Teilnahmebedingungen der TLV einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Kundenkartenbestimmungen) in ihrer jeweils gültigen Fassung maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Kundenkartenbestimmungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebotes als verbindlich an.

- (2) Die Teilnahmebedingungen sind im Internetauftritt der LTG einzusehen bzw. ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Die TLV behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

### **§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand von KENO**

- (1) Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- (2) Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- (3) Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tagesziehung zur LTG fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- (4) 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.

### **§ 4 Spielgeheimnis**

Die TLV/LTG wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten der TLV/LTG bleiben hiervon unberührt.

## **II SPIELVERTRAG**

Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann an KENO teilnehmen, in dem er mittels des von der LTG bereit gehaltenen Internetauftritts ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und der TLV zustande.

### **§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme**

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den von der TLV/LTG jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren im Internetauftritt der LTG möglich.
- (2) Die Spielteilnahme Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig. Der Ausschluss Minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet.
- (3) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) im Vertriebsgebiet der TLV/LTG zulässig. Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann die TLV/LTG gem. § 12 (5) von einem darauf basierenden Spielvertrag zurücktreten oder diesen wegen Täuschung / Irrtums anfechten.
- (4) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren unter Angabe der für die Spielabwicklung erforderlichen Daten auf elektronischem Wege zu registrieren. Als Zugangsparemeter für die Spielteilnahmen (Anmelden („Login“) und Abmelden („Logout“)) wählt der Spielteilnehmer im Rahmen seiner Registrierung seine E-Mail Adresse sowie ein frei wählbares Passwort. Dieses kann später vom Spielteilnehmer nach Bedarf geändert werden. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail. Die TLV/LTG hat das Recht, aus wichtigen Gründen eine Registrierung zu verweigern.
- (5) Bei der Registrierung erhält der Spielteilnehmer vor der ersten Spielteilnahme einen Einmalfreischaltcode derzeit entweder per eingeschriebenen Brief (eigenhändig) oder über ein mit dem Registrie-

rungsprozess untrennbar verknüpftes Annahmestellen-Identverfahren. Nach der Eingabe des Einmal-freischaltcodes ist der Spielteilnehmer für die Spielteilnahme freigeschaltet.

- (6) Zur Sicherstellung der Identifizierung und Authentifizierung sind die folgenden Pflichtangaben erforderlich: Familienname, Vorname(n), Geburtsdatum, Geburtsort, Straße, Hausnummer, Postleitzahl, Wohnort, E-Mail-Adresse und Mobilfunknummer. Die TLV/LTG ist berechtigt, die Alters- und Adressangaben des Spielteilnehmers zu prüfen, insbesondere mittels SCHUFA Identitätscheck. Mit der für die Registrierung notwendigen Auskunftseinholung durch die TLV/LTG erklärt sich der Spielteilnehmer einverstanden. Nach erfolgreicher Prüfung erhält der Spielteilnehmer auf seine hinterlegte Mobilfunknummer eine Transaktionsnummer (TAN) per Short Message Service (SMS). Mit der Eingabe dieser TAN wird das Kundenprofil aktiviert und die Registrierung ist abgeschlossen. Nach erfolgreicher Registrierung erhält der Spielteilnehmer eine Bestätigungsmail.
- (7) Sofern die von der TLV/LTG zur Identifizierung und / oder Authentifizierung gewählten Verfahren (IdentitätsCheck Premium mit postalischer Übersendung eines Einmalfreischaltcodes und / oder Annahmestellen-Identverfahren) nicht erfolgreich ist / sind, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.
- (8) Die LTG richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto (Guthabenkonto) ein. Eine Spielteilnahme ist nur im Rahmen des Guthabens auf dem Spielkonto unter Einhaltung der gesetzten Spieleinsatzlimits möglich. Eine Verzinsung des Guthabens auf dem Spielkonto erfolgt nicht. Alle Transaktionen des Guthabenkontos werden protokolliert.
- (9) Die TLV kann Spielteilnehmern vor Abschluss des Identifizierungs- und Authentifizierungsverfahren die sofortige Spielteilnahme bis zu max. 150,00 € ermöglichen (Spontanspiel). Beim Spontanspiel ist die Spielteilnahme bei Bezahlung über das Spielkonto sofort möglich. Voraussetzung für eine Abschöpfung des Spielkontos beim Spontanspiel, insbesondere eine Gewinnabschöpfung, ist der vollständige Abschluss der Identifizierung und Authentifizierung. Dieser muss innerhalb von 14 Tagen erfolgen. Vor diesem Zeitpunkt besteht Auszahlungssperre. Im Rahmen des Spontanspiels ist die IP-Adresse des Spielteilnehmers zu protokollieren. Die Angabe und Verifizierung der Mobilfunknummer des Spielteilnehmers sind erforderlich.
- (10) Die Anmeldung („Login“) für eine Spielteilnahme erfolgt mit der bei der Registrierung gewählten E-Mail-Adresse und dem gewählten Passwort. Sofern sich die Teilnahmebedingungen seit der letzten Anmeldung („Login“) geändert haben, muss der Spielteilnehmer diese in der neuen Version akzeptieren, bevor er sich anmelden („Login“) kann. Ein angemeldeter Kunde kann sich jederzeit wieder abmelden („Logout“). Erfolgt innerhalb einer Sitzung keine Aktivität, so erfolgt eine automatische Abmeldung („Logout“).
- (11) Jeder Bezahlvorgang wird über das Spielkonto abgewickelt. Die Bezahlung bei erstmaliger Spielteilnahme ist per Kreditkarte nach erfolgter Registrierung sofort möglich. Das Aufladen des Spielkontos ist per Lastschrift, Überweisung oder Kreditkarte möglich.
- (12) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internetangebotes der TLV/LTG bekannt gemacht.
- (13) Die TLV/LTG ist berechtigt, den Spielteilnehmer automatisch zu deregistrieren, soweit auf dem Spielkonto binnen einer Frist von 12 Monaten keinerlei Kontobewegung (Spieleinsätze, Gewinngutschriften, Überweisungen, Lastschriften) stattgefunden hat. Der Spielteilnehmer wird vorab auf die Deregistrierung hingewiesen.

## **§ 6 Spielteilnahme**

- (1) Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- (2) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die TLV/LTG Voraussagen mittels eines Zufallsgenerators vorschlagen.
- (3) Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch automatisch bis auf Widerruf erfolgen (Abo).
- (4) Die 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 wird durch die TLV/LTG vergeben.

- (5) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen oder der von der TLV/LTG vorgeschlagenen Voraussagen vornehmen.
- (6) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf den Abschluss eines Spielvertrages bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 d Abs. 4 Nr. 4 BGB nicht möglich.

#### **§ 7 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

- (1) Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung € 1,--, € 2,--, € 5,-- oder € 10,--.
- (2) Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden.
- (3) Für die jeden Spielauftrag und / oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.
- (4) Für jeden Spielauftrag kann die TLV eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird im Internetauftritt der LTG bekannt gegeben.
- (5) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

#### **§ 8 Zahlungsverkehr über das Spielkonto**

- (1) Das im Rahmen der Registrierung unter § 5 eingerichtete Spielkonto ermöglicht die Aufladung per Kreditkarte, Lastschriftinzug oder Banküberweisung. Die TLV/LTG behält sich vor, aus wichtigen Gründen Spielteilnehmern Zahlungsarten zu verweigern.

- (2) Zahlungsverkehr über Kreditkarte

Für das Aufladen über Kreditkarte werden entsprechende Verfahren mit einem Sicherheitsschlüssel nach dem jeweiligen Stand der Informationstechnik angeboten. Die jeweils von der TLV/LTG akzeptierten Kreditkarten, sowie die geltenden Sicherheitsstandards werden auf dem Internetauftritt der LTG zur Auswahl gestellt.

Eine erfolgreiche Aufladung kann nur stattfinden, wenn die Kreditkarte nicht gesperrt ist.

Der durch das Aufladen per Kreditkarte jeweils dem Spielkonto gutgeschriebene Betrag kann nur für die Bezahlung der Spielteilnahme verwendet, nicht aber abgeschöpft werden (Spieleinsatzbindung).

- (3) Zahlungsverkehr per Lastschriftinzug oder Überweisung

Mit jedem Basis-Lastschriftauftrag erteilt der Spielteilnehmer der TLV/LTG die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Bankkonto bei einem Kreditinstitut durchzuführen. Das Bankkonto muss auf den Namen des Spielteilnehmers lauten.

Bei Banküberweisungen auf das Spielkonto ist im Verwendungszweck die Internet-Kundennummer anzugeben. Die Bankverbindung wird auf dem Internetauftritt der LTG bekanntgegeben.

- (4) Kreditkartenzahlungen und Lastschriften werden auf dem Spielkonto sofort, Überweisungen erst nach Eintreffen des Geldbetrags auf dem Sammelkonto der TLV/LTG dem Spielkonto verbucht und zur Spieleinsatzzahlung zur Verfügung gestellt.

#### **§ 9 Annahmeschluss**

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt die TLV/LTG. Der Zeitpunkt wird auf dem Internetauftritt der LTG bekannt gegeben.

#### **§ 10 Abo-Spielteilnahmen im Internet**

- (1) Das Abo bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen. Voraussetzung ist die wi-

derruffliche Ermächtigung, die Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren vor Beginn jeder Teilnahmeperiode vom Spielkonto des Spielteilnehmers abzubuchen.

- (2) Der Spielteilnehmer hat bei der Bezahlung der Abo-Spielaufträge die Wahl zwischen Abbuchung vom Spielkonto oder der Abbuchung vom Bankkonto (Basis-Lastschrift).
- (3) Bei der Wahl des Basis-Lastschriftverfahrens erfolgt der Einzug der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren zwei Tage vor der jeweiligen Ziehung.
- (4) Der Spielteilnehmer kann für jedes Abo, bei dem die Bezahlung des Spielauftrages über das Spielkonto erfolgt eine E-Mail-Benachrichtigung wählen, wenn zur Abgabe des Folgespielauftrages kein ausreichendes Guthaben mehr auf dem Spielkonto vorhanden ist.
- (5) Die Abo-Spielteilnahme kann von beiden Seiten jederzeit zum Ende einer Teilnahmeperiode durch Deaktivierung des Abo's beendet werden. Ohne Kündigung verlängert sich die Spielteilnahme um jeweils eine weitere Teilnahmeperiode.
- (6) Die Abo-Spielteilnahme endet automatisch, wenn die Bezahlung des Spielauftrages scheitert. Für die weitere Abo-Spielteilnahme muss ein neuer Abo-Spielauftrag aktiviert werden.
- (7) Der Anspruch des Spielteilnehmers auf Teilnahme an bestimmten Ziehungen ist ausgeschlossen.
- (8) Der Spielteilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die Voraussetzungen für das Abo zu erfüllen, insbesondere für eine ausreichende Deckung seines Spiel- bzw. Bankkontos zu sorgen. Eine Haftung der TLV/LTG ist ausgeschlossen.

#### **§ 11 Spielbenachrichtigung**

- (1) Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur LTG wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der LTG von dieser eine Identifikationsnummer vergeben. Die Identifikationsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der LTG gespeicherten Daten.
- (2) Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert. Die Spielbenachrichtigung enthält folgende Informationen
  - die Geschäftsangaben der LTG/TLV
  - 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,
  - die Anzahl der vom Spielteilnehmer festgelegten Ziehungen (Laufzeit),
  - die Laufzeit als Datumsangabe,
  - den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
  - die von der LTG vergebene Identifikationsnummer.
- (3) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

#### **§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages**

- (1) Der Spielvertrag wird zwischen der TLV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn die TLV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des (2) annimmt. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch die TLV angenommen wurde.
- (2) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten sowie die von der LTG vergebenen Daten in der LTG 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. Fehlt diese Voraussetzung, kommt der Spielvertrag nicht zustande.

- (3) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- (4) Die TLV/LTG ist berechtigt, ein bei der LTG eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- (5) Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- (6) Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn
  - der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
  - gegen einen Teilnahmeausschluss (siehe § 5 (2)) 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 TLV erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an die TLV weitergeleitet werden,
    - der Spieler nicht vor Vertragsschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an die TLV weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
    - der TLV/LTG 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.
- (7) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von der TLV abgelehnt wurde bzw. die TLV vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- (8) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch die TLV – unbeschadet des Zugangsverzichts nach (7) – unter seiner der TLV/LTG bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- (9) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
- (10) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### **III HAFTUNGSBESTIMMUNGEN**

#### **§ 13 Umfang und Ausschluss der Haftung**

- (1) Bei spieltypischen Risiken ist die Haftung der TLV/LTG für Schäden ausgeschlossen, die von ihr fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von ihren gesetzlichen Vertretern oder von ihren Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur LTG beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB). Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für die TLV/LTG und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- (2) (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 TLV/LTG 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 TLV/LTG nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

- (3) Die Haftungsbeschränkungen nach (1) und (2) gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von der TLV/LTG gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- (4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich die TLV/LTG zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die TLV/LTG nicht.
- (5) Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- (6) Die TLV/LTG haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- (7) In den Fällen, in denen eine Haftung der TLV/LTG und ihrer Erfüllungsgehilfen nach (4) bis (6) ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.
- (8) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur TLV/LTG beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
- (9) Vereinbarungen Dritter sind für die TLV/LTG nicht verbindlich.
- (10) Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- (11) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- (12) Die Haftung der TLV/LTG ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

#### **IV      GEWINNERMITTLUNG**

##### **§ 14      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) Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt die TLV/LTG. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

##### **§ 15      Auswertung**

- (1) Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (siehe § 12 (2)) abgespeicherten Daten.
- (2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen und des Gewinnplanes für die jeweiligen KENO-Typen.

##### **§ 16      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.

- (4) Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- (5) Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.

Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

<b>KENO-Typ</b>	<b>Gewinnklasse</b>
(= Anzahl gewählter Voraussagen)	(= 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

#### § 17 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- (1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 49,44 % als Gewinnsumme 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 folgenden Tabelle.
- (5) Die Gewinne verteilen sich wie folgt:

<b>KENO-Typ</b>	<b>Anzahl richtig getippter Zahlen</b>	<b>Fester Gewinn bei 1 € Einsatz</b>	<b>Fester Gewinn bei 2 € Einsatz</b>	<b>Fester Gewinn bei 5 € Einsatz</b>	<b>Fester Gewinn bei 10 € Einsatz</b>	<b>Chance 1 zu</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100.000</b>	<b>200.000</b>	<b>500.000</b>	<b>1.000.000</b>	<b>2.147.181</b>
	9	1.000	2.000	5.000	10.000	47.238
	8	100	200	500	1.000	2.571
	7	15	30	75	150	261
	6	5	10	25	50	44
	5	2	4	10	20	12

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
	0	2	4	10	20	39
<b>9</b>	<b>9</b>	<b>50.000</b>	<b>100.000</b>	<b>250.000</b>	<b>50.000</b>	<b>387.197</b>
	8	1.000	2.000	5.000	10.000	10.325
	7	20	40	100	200	685
	6	5	10	25	50	86
	5	2	4	10	20	18
	0	2	4	10	20	26
<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10.000</b>	<b>20.000</b>	<b>50.000</b>	<b>100.000</b>	<b>74.941</b>
	7	100	200	500	1.000	2.436
	6	15	30	75	150	199
	5	2	4	10	20	31
	4	1	2	5	10	8
	0	1	2	5	10	18
<b>7</b>	<b>7</b>	<b>1.000</b>	<b>2.000</b>	<b>5.000</b>	<b>10.000</b>	<b>15.464</b>
	6	100	200	500	1.000	619
	5	12	24	60	120	63
	4	1	2	5	10	13
<b>6</b>	<b>6</b>	<b>500</b>	<b>1.000</b>	<b>2.500</b>	<b>5.000</b>	<b>3.383</b>
	5	15	30	75	150	169
	4	2	4	10	20	221
	3	1	2	5	10	6
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>200</b>	<b>500</b>	<b>1.000</b>	<b>781</b>
	4	7	14	35	70	50
	3	2	4	10	20	9
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	<b>44</b>	<b>110</b>	<b>220</b>	<b>189</b>

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
	3	2	4	10	20	16
	2	1	2	5	10	4
<b>3</b>	<b>3</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>80</b>	<b>160</b>	<b>48</b>
	2	1	2	5	10	6
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>30</b>	<b>60</b>	<b>13</b>

- (6) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- (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. bei KENO-Typen 9 Gewinnklasse 9 zusammengezählt.
- (8) 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.
- (9) 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.
- (10) Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach (8) und (9) zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- (11) Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge von (8) oder (9) 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.
- (12) Das Ergebnis von (11) ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

- (13) Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
- (14) Sollte die nach (8) und/oder (9) errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch € 1,-- teilbaren Betrag abgerundet.
- (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) 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 (14) oder verfallenen Gewinnen gemäß Abschnitt VI, § 20 (1)).

## **V      GEWINNAUSZAHLUNG**

### **§ 18    Fälligkeit des Gewinnanspruchs**

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

### **§ 19    Gewinnauszahlung**

- (1) Die Gewinnauszahlung erfolgt auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto mit befreiender Wirkung.
- (2) Eine Gutschrift auf das Spielkonto ist nicht möglich.

## **VI ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN**

### **§ 20 Umfang und Zeitpunkt**

- (1) Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (§ 3 (3)) gerichtlich geltend gemacht werden.
- (2) Ebenfalls erlöschen
  - alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhensowie
  - alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen die TLV/LTG sowie ihre Gebiets- und Annahmestellen,soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden.
- (3) (2) gilt nicht für Schadensersatzansprüche aufgrund vorsätzlichen Handelns.

## **VII SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

### **§ 21 Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen**

- (1) Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen.
- (2) Schriftliche Erklärungen der TLV/ LTG an die letzte der TLV/LTG 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.

### **§ 22 Datenschutz**

- (1) Die im Internetauftritt der LTG vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten werden für die Durchführung des Spielbetriebes, die Betreuung des Spielteilnehmers sowie für den Vollzug der gesetzlich vorgeschriebenen Spielersperre im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen von der LTG erhoben, verarbeitet und genutzt.
- (2) Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, wie dies zu den in Absatz 1 genannten Zwecken erforderlich oder sonst nach Rechtsvorschriften zulässig ist.
- (3) Gesetzliche Auskunftspflichten der TLV/LTG bleiben hiervon unberührt.
- (4) Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Speicherung der personenbezogenen Daten ein und kann jederzeit Auskunft über seine bei der LTG gespeicherten Daten verlangen.
- (5) Die TLV/LTG speichert und verarbeitet die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur insoweit, als es für die Durchführung des Spielvertrages notwendig ist.

### **§ 23 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers**

- (1) Das Anmelde-Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten.
- (2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis dieses Passwortes getroffen werden, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers.

## **VIII    INKRAFTTRETEN**

### **§ 24    Inkrafttreten**

- (1)    Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die Ziehung am Donnerstag, dem 5. Juni 2014.
- (2)    Die Teilnahmebedingungen der Thüringer Lotterieverwaltung vom 27. Dezember 2012 treten gleichzeitig außer Kraft.

Erfurt, den 12. März 2014

THÜRINGER LOTTERIEVERWALTUNG