

## Internet-Teilnahmebedingungen für 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 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 Internet-Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

### **I. Allgemeines**

#### **§ 1 Organisation**

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG (im Folgenden Unternehmen genannt) veranstaltet KENO aufgrund des Glücksspielstaatsvertrages 2021 in der geltenden Fassung und des Gesetzes zur Ausführung des Glücksspielstaatsvertrages vom 13. November 2012 in der geltenden Fassung und der hierzu vom Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen erteilten Genehmigung in der jeweils geltenden Fassung. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Nordrhein-Westfalen.

## **§ 2 Verbindlichkeit der Internet-Teilnahmebedingungen**

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen von KENO im Internet sind allein die Internet-Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend. Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen als verbindlich an. Dies gilt auch dann, wenn das Unternehmen eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
2. Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Web-Seiten des Unternehmens einzusehen bzw. ausdrückbar.
3. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Internet-Teilnahmebedingungen sowie eventuell ergänzender Bedingungen und sonstiger Bekanntmachungen.
4. Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

## **§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der Lotterie KENO**

1. Im Rahmen der Lotterie KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
2. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale des Unternehmens 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).
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.
5. 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**

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

## II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer, der die nachfolgenden Voraussetzungen für die Spielteilnahme erfüllt, kann am KENO teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereitgehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

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

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

### § 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Web-Seiten möglich.
2. Die Spielteilnahme
  - Minderjähriger und gesperrter Spieler ist gesetzlich unzulässig, der Ausschluss Minderjähriger und gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
  - ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,
  - ist bei Teilnahme auch an Glücksspielen, an denen gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen, ausgeschlossen, wenn die jährliche Überprüfung der vom Spielteilnehmer auf dem Spielkonto hinterlegten Angaben nicht rechtzeitig erfolgreich durchgeführt werden kann,
  - ist ausgeschlossen, wenn das Zahlungskonto für Ein- und Auszahlungen auf das oder von dem Spielkonto nicht auf den Namen des Spielteilnehmers lautet,
  - ist ausgeschlossen, wenn das Spielkonto gesperrt ist, weil der Verdacht besteht, dass Gewinne unrechtmäßig erworben wurden, gegen gesetzliche Bestimmungen, insbesondere im Bereich der Geldwäsche, gegen den GlüStV 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird,
  - ist ausgeschlossen, wenn der Spielteilnehmer parallel aktiv im Internet an einem anderen Glücksspiel teilnimmt, an welchem gesperrte Spieler nicht teilnehmen dürfen (Aktivitätsdatei).
3. Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und die Richtigkeit der dabei erhobenen personenbezogenen Daten regelmäßig zu bestätigen. Die vom Spielteilnehmer für das Spielkonto hinterlegten Daten werden vom Unternehmen mit den für die Identifizierung zugelassenen Verfahren regelmäßig überprüft. Der Spielteilnehmer hat auch eine E-Mail-Adresse und ein Passwort festzulegen. Das Passwort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Jeder Kunde kann nur ein Spielkonto führen. Registrierten Kunden ist es untersagt, sich unter Angabe eines anderen Namens oder einer anderen E-Mail-Adresse als Neukunde anzumelden. Ein Spielkonto ist nicht übertragbar.

Der Spielteilnehmer hat ein tägliches, wöchentliches oder monatliches Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimit festzulegen. Bei Erreichen des Einsatz- bzw. Verlustlimits ist eine weitere Spielteilnahme, bei Erreichen des anbieterübergreifenden Einzahlungslimits eine weitere Einzahlung nicht möglich. Der Spielteilnehmer kann ein Limit jederzeit herabsetzen oder mit einer Frist von sieben Tagen bis zum vom Unternehmen zugelassenen Limit heraufsetzen.

Eine Registrierung ist nur für natürliche Personen (Spielteilnehmer) möglich, die ihren Hauptwohnsitz in Nordrhein-Westfalen haben. Der Spielteilnehmer muss im Rahmen der Registrierung eine Kontoverbindung gemäß § 1 Abs. 17 ZAG angeben, die auf den Namen des Spielteilnehmers lautet. Nach erstmaliger Hinterlegung der Kontoverbindung und jeder weiteren Änderung der Kontoverbindung überweist das Unternehmen in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Website von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist das Bankkonto verifiziert und Auszahlungen (inkl. Gewinne) können auf das hinterlegte Bankkonto vorgenommen werden, sofern kein anderer Hindernisgrund (z.B. „Sofortlimit“) vorliegt.

4. Der Spielteilnehmer muss vor Spielteilnahme die zur Registrierung erforderlichen persönlichen Daten, insbesondere Name, Hauptwohnsitz mit Postleitzahl, Geburtsdatum, Geburtsort, Geburtsname, Bankverbindung, E-Mail-Adresse und Mobil-Telefonnummer auf dem vorgesehenen elektronischen Weg an das Unternehmen übermitteln. Der Zugriff auf die angegebene E-Mail-Adresse muss vom Spielteilnehmer bestätigt werden. Dafür sendet WestLotto an die genannte E-Mail-Adresse eine E-Mail mit einem Link zur Verifizierung. Mittels eines Klicks auf den Link ist die Bestätigung der E-Mail-Adresse abgeschlossen. Nach Übermittlung der vorgenannten Daten und der Verifizierung der E-Mail-Adresse erfolgt eine Registrierung des Spielteilnehmers auf elektronischem Wege. Das Unternehmen hat das Recht, aus wichtigen Gründen die Registrierung zu verweigern.

Nur der wirtschaftlich Berechtigte kann registrierter Spielteilnehmer sein. Mit der Registrierung versichert der Spielteilnehmer, der wirtschaftlich Berechtigte zu sein. Die Teilnahme von Spielgemeinschaften wird ausgeschlossen.

DauerTipp-Kunden und WestLotto-Karten-Kunden können mit der DauerTipp-Nummer/WestLotto-Karten-Nummer zuzüglich ihres Geburtsdatums und der letzten drei Ziffern ihrer IBAN eine verkürzte Registrierung durchlaufen.

Nach der Registrierung muss der Spielteilnehmer eines der Identifizierungs-Verfahren erfolgreich durchlaufen. Für die Durchführung des POSTIDENT-Verfahrens wird dem Spielteilnehmer das POSTIDENT-Formular per PDF zur Verfügung gestellt. Der Spielteilnehmer druckt das POSTIDENT-Formular aus und legt das Formular bei einer Postfiliale seiner Wahl zusammen mit einem Ausweisdokument vor. Nach dem Abschluss der Identifizierung wird das Spieleinsatzlimit auf das vom Spielteilnehmer festgelegte Limit gesetzt (max. 1.000,00 Euro / Monat).

Alternativ hat der Spielteilnehmer außerdem die Möglichkeit, sich per Online ID-Check oder per Videoidentifizierung zu identifizieren. Bei dem Identifizierungsverfahren Online ID-Check werden die vom Spielteilnehmer

einggegebenen Daten in einem ersten Schritt mit Referenzdateien der SCHUFA Holding AG (SCHUFA-Verfahren „SCHUFA IdentitätsCheck Premium“ sowie „SCHUFA-KontonummernCheck“ oder vergleichbare Nachfolgeverfahren) abgeglichen. Die Überprüfung des Geburtsortes, Geburtsnamens und die 1 Cent-Überweisung erfolgen unter Einschaltung des Dienstleisters insic GmbH. Eine Überprüfung der Bonität des Spielteilnehmers ist mit diesen SCHUFA-Verfahren nicht verbunden. Bei erfolgreichem Abgleich überweist die insic GmbH in einem weiteren Schritt den Betrag von einem Cent (0,01 €) auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto. Im Überweisungstext ist ein 6-stelliger Freischaltcode enthalten, den der Spielteilnehmer anschließend auf der Webseite von WestLotto in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben muss. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Identifizierung abgeschlossen und der Status „Sofortlimit“ entfällt. Sollte die Identifizierung des Spielteilnehmers nicht innerhalb von 72 Stunden erfolgreich abgeschlossen werden, wird der Spielteilnehmer für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch den erfolgreichen Abschluss des Online ID-Check durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

Bei dem videobasierten Identifizierungsverfahren WebID der WebID Solutions GmbH erfolgt die Identifizierung im Rahmen einer Videoübertragung, bei der der Kunde sein Ausweisdokument vor die Kamera seines Gerätes hält und auf diese Weise die Durchführung der Identifizierung durch einen Mitarbeiter der WebID Solutions GmbH ermöglicht. Am Ende der Identifizierung wird eine TAN per E-Mail oder SMS übermittelt. Mit Eingabe der TAN wird die Identifizierung abgeschlossen. Nach vollständig abgeschlossener Identifizierung entfällt der Status „Sofortlimit“ am selbigen Tag, sobald das Ergebnis von der WebID Solutions GmbH an WestLotto übermittelt wurde.

5. Sofern der Kunde über seine Person falsche Angaben macht oder gegen das Verbot von Spielgemeinschaften verstößt, ist das Unternehmen berechtigt, das Spielkonto zu schließen und ggf. Spielverträge wegen Täuschung anzufechten.
6. Die vom Kunden während der Registrierung gemachten Angaben zur Person sind regelmäßig vom Spielteilnehmer zu bestätigen und werden vom Unternehmen unverzüglich erneut mittels der zugelassenen Identifizierungsverfahren geprüft. Eine Überprüfung der Angaben zur Person wird ebenfalls durch das Unternehmen vorgenommen, wenn der Spielteilnehmer Änderungen an der angegebenen Bankverbindung oder an den Angaben zur Person vornimmt. Bis zum Abschluss der Bestätigung und Überprüfung ist eine weitere Spielteilnahme nicht zulässig. Auch eine Teilnahme von DauerTipps über die aktuelle Abrechnungsperiode hinaus wird nicht fortgeführt. Wurde die Bankverbindung geändert, ist zudem eine Auszahlung auf die neue Bankverbindung erst nach Prüfung der Angaben möglich.
7. Bei der elektronischen Registrierung wird der Spielteilnehmer dazu aufgefordert, sich, unabhängig von der beabsichtigten Bezahlart, für die Möglichkeit des Lastschriftverfahrens freizuschalten. Folgt der Spielteilnehmer dieser Aufforderung nicht oder übernimmt ein von WestLotto beauftragter Dienstleister keine Ausfallgarantie für Rücklastschriften, so erhält der Spielteilnehmer jeweils bei der ersten Spielabgabe pro Kundensitzung eine mTAN zur Authentifizierung auf seine bei der Registrierung hinterlegte Mobil-Telefonnummer. Diese mTAN ist vor endgültiger Spielteilnahme auf dem vorgesehenen elektronischen Weg zu übermitteln.

8. Des Weiteren hat der Spielteilnehmer nach der Identifizierung die Möglichkeit, sein Spieleinsatz- und/oder Verlustlimit sowie sein Einzahllimit von max. 1.000,00 Euro / Monat jederzeit auf ein von ihm gewähltes Limit pro Tag, Woche und Monat zu reduzieren. Eine erneute Erhöhung des Limits wird erst mit einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
9. Der Spielteilnehmer hat zur Spielteilnahme die Einzahlung seines elektronischen Kundenguthabens vorzunehmen. Nach erfolgter Einzahlung können Einsätze zur Spielteilnahme vom elektronischen Kundenguthaben geleistet werden. Das Unternehmen verwaltet die von dem Spielteilnehmer eingezahlten Gelder treuhänderisch für den Spielteilnehmer. Eine Verzinsung erfolgt nicht. Gewinne werden mit Einsätzen verrechnet oder werden nach Anweisung des Spielteilnehmers gem. § 8, innerhalb der in § 18 dieser Internet-Teilnahmebedingungen genannten Fristen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen, sofern eine erfolgreiche Identifizierung des Spielteilnehmers und Verifizierung des Bankkontos vorliegt.

## **§ 6 Teilnahme**

1. Die Teilnahme an den Ziehungen erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
2. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann das Unternehmen Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators vorschlagen (QuickTipp).
3. Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und den Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer die Wahl der Voraussagen Dritten oder dem Unternehmen überlässt.
4. Der Spielteilnehmer hat in jedem Spiel die vorgeschriebene Anzahl der Voraussagen, den KENO-Typ und den Spielzeitraum elektronisch festzulegen. Gleiches gilt für die Teilnahme an der Zusatzlotterie plus 5.
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 dem Unternehmen 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 g Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.
7. In allen Fällen der Korrektur handelt es sich immer um ein Vertragsangebot des Spielteilnehmers.
8. Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann die Teilnahme an den Ziehungen auch dauerhaft bis zu einer Kündigung mit den gleichen oder wechselnden Voraussagen jeweils nach Ablauf der vom Spielteilnehmer gewählten Anzahl von Ziehungen (Abrechnungsperiode) erfolgen (DauerTipps, DauerQuick-Tipps). Nach Ablauf der aktuellen vom Spielteilnehmer zu bestimmenden Anzahl von Ziehungen wird dieselbe Anzahl von Ziehungen weiter gespielt bis der Spielteilnehmer die automatische Teilnahme kündigt oder das Guthaben auf

dem Spielkonto für eine erneute Spielteilnahme nicht mehr ausreichend ist oder der Lastschriftinzug fehlschlägt. Erfolgt eine weitere Spielteilnahme aus den oben genannten Gründen nicht mehr, erhält der Spielteilnehmer hierüber eine entsprechende E-Mail. Der Spielteilnehmer kann das Dauerspiel zum Ende der von ihm gewählten Anzahl von Ziehungen kündigen. Längstens beträgt die Kündigungsfrist einen Monat.

## **§ 7 Einzahlung auf das elektronische Spielkonto**

Der Spielteilnehmer kann auf den nachfolgend aufgeführten Wegen ein Guthaben auf sein elektronisches Spielkonto einzahlen. Dabei kann jeder Spielteilnehmer nur ein Spielkonto einrichten und Einzahlungen nur von einem Zahlungskonto nach § 1 Abs. 17 ZAG, dass auf den Namen des Spielteilnehmers lautet, vornehmen. Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto sind maximal bis zu einem Gesamtbetrag von 1.000,00 € pro Monat zulässig (Einzahllimit). Das elektronische Spielkonto darf ein Guthaben von 1.000,00 € nicht überschreiten (Guthabenlimit). Das Unternehmen ist berechtigt, Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto, die das Einzahllimit übersteigen sowie Beträge auf dem elektronischen Spielkonto, die zu einer Überschreitung des Guthabenlimits führen, auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto zu überweisen. Der Spielteilnehmer kann geringere Limits festlegen.

Bei der Spielteilnahme an der Lotterie KENO wird jede Bezahlung eines Spielauftrages (vom elektronischen Konto oder Bankkonto) als Einzahlung auf ein virtuelles Unterkonto betrachtet. Jede „Einzahlung“ löst eine Prüfung gegen das Einsatzlimit bei gefährlichen Spielen aus (Limitdatei). Das Einzahlungslimit gilt anbieterübergreifend für alle Anbieter, die an die Limitdatei der zuständigen Behörde angeschlossen sind und bei denen der Spielteilnehmer Einzahlungen tätigt. Es beträgt höchstens 1.000,00 Euro. Der Spielteilnehmer kann jederzeit ein geringeres Limit festlegen. Für Limiterhöhungen gilt eine Frist von sieben Tagen bis zur Wirksamkeit. Gewinne bei KENO oder bei Sofortlotterien können ohne Prüfung gegen das anbieterübergreifende Einzahlungslimit wieder eingesetzt werden. Bei Auszahlungen vom elektronischen Kundenkonto werden solche Gewinne als letztes verrechnet.

### **1. SEPA-Lastschrift**

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto per SEPA-Lastschrift vornehmen. Die Durchführung und Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung des Lastschriftverfahrens obliegt dem Unternehmen.

Das Unternehmen ist berechtigt, im Falle einer Rücklastschrift das elektronische Spielkonto für die Aufladung per Lastschrift zu sperren sowie die Abgabe neuer Spielaufträge zu unterbinden. Offene Forderungen aufgrund von Rücklastschriften, gegebenenfalls inklusive hierdurch entstandener Gebühren/Kosten, gegen den Spielteilnehmer werden vom Unternehmen zurückgefordert.

Das Unternehmen behält sich vor, die ausstehenden Forderungen, zuzüglich der angefallenen (Verzugs-)Kosten an einen externen Inkassodienstleister zu übertragen. Im Falle einer Rücklastschrift entstehen dort weitere Bearbeitungskosten für den Einzug der ausstehenden Forderung. Diese

Bearbeitungskosten werden zuzüglich zur ausstehenden Forderung sowie den (Verzugs-)Kosten dem Spielteilnehmer eingezogen.

Mit jeder Einzahlung auf das elektronische Spielkonto per SEPA-Lastschrift erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Girokonto mittels Lastschrift durchzuführen und weist gleichzeitig sein Kreditinstitut an, die von dem Unternehmen auf sein Konto gezogene Lastschrift einzulösen. Für die Vorankündigung von Lastschriften gilt eine verkürzte Frist von einem Kalendertag. Das Unternehmen ist berechtigt, ein Einzahlungslimit festzulegen. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de) beschrieben.

## 2. Zahlung durch Überweisung per Giropay

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto auch per Überweisung mit Hilfe der Zahlart Giropay durchführen. Die Identifizierung und Authentifizierung nach § 5 der Internet-Teilnahmebedingungen wird durch das Giropay-Verfahren nicht ersetzt. Bei Auswahl der Zahlart Giropay wird der Spielteilnehmer auf die Login-Seite seiner Bank geleitet und meldet sich dort mit seinen Zugangsdaten an. Die für die Überweisung notwendigen Daten werden automatisch in das Überweisungsformular übernommen. Voraussetzung für die Nutzung von Giropay ist die Teilnahme der Bank des Spielteilnehmers am Giropay-Verfahren. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de) beschrieben.

## 3. Kreditkarte

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto auch per Kreditkarte vornehmen. Es werden die Mastercard und die Visa-Card akzeptiert. Beim Kreditkartenverfahren ist die VÖB ZVD/EuroConnect zur Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Abwicklung eingeschaltet. Die hierbei erhobenen Daten werden ausschließlich im Rahmen der Abwicklung des Kreditkartenverfahrens verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.

Mit jedem Kreditkartenauftrag erteilt der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Ermächtigung, den Einzug des entsprechenden Betrages von seinem angegebenen Kreditkartenkonto durchzuführen. Der Spielteilnehmer macht die zur Abwicklung notwendigen Angaben auf dem elektronischen Weg. Mit der Eingabe des gewünschten Betrages und der Kartenprüfnummer wird nach Bestätigung die Transaktion eingeleitet und die Daten werden an den Dienstleister weitergeleitet. Je nach Bank können noch weitere Sicherheitsmerkmale einzugeben sein. Die genaue Verfahrensweise wird auf der Web-Seite [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de) beschrieben.

## 4. PayPal

Der Spielteilnehmer kann Einzahlungen auf das elektronische Spielkonto auch per PayPal durchführen. Hierzu wählt er den Betrag aus bzw. gibt ihn in die dafür vorgesehenen Felder ein. Danach wird der Spielteilnehmer auf die Login-Seite von PayPal geleitet und meldet sich dort mit seinen PayPal-Zugangsdaten an. Nach Bestätigung der Transaktion bei PayPal wird der Betrag sofort dem elektronischen Spielkonto gutgeschrieben.

Bei Zahlung per PayPal werden keine personenbezogenen Daten an Dritte übermittelt.

Das Unternehmen behält sich vor, Einzahlungsverfahren abzuändern oder einzustellen oder weitere Einzahlungsverfahren einzurichten, deren Handhabung dann auf der [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de)-Web-Seite veröffentlicht wird.

## **§ 8 Auszahlungen aus dem elektronischen Spielkonto**

Das Guthaben auf dem elektronischen Spielkonto wird auf Anweisung des Spielteilnehmers jederzeit auf sein angegebenes und verifiziertes Bankkonto ausbezahlt. Der Spielteilnehmer kann das Unternehmen anweisen, Gewinne ganz oder ab einer von ihm festgelegten Höhe direkt auf sein Bankkonto zu überweisen. Dieses Recht steht auch dem Unternehmen zu. Gewinne, die zu einer Überschreitung des maximalen Guthabens von 1.000,00 Euro führen, werden automatisch auf die hinterlegte Bankverbindung überwiesen. Bei Verdacht von Straftaten ist das Unternehmen berechtigt, die Auszahlung von weiteren Voraussetzungen zur Ausräumung des Verdachts abhängig zu machen.

Das Unternehmen ist berechtigt, das Kundenguthaben auf das von dem Spielteilnehmer bekannt gegebene Bankkonto zurück zu überweisen und das Spielkonto anschließend zu schließen, soweit auf dem elektronischen Spielkonto binnen einer Frist von sechs Monaten keinerlei Kontobewegung stattgefunden hat. Ist dieser Anweisungsversuch erfolglos verlaufen, so ist das Unternehmen berechtigt, nach einer weiteren Frist von drei Monaten nach einem darauffolgenden erfolglosen Kontaktierungsversuch, das Kundenguthaben in die Fonds abzuführen und für Sonderauslosungen zu verwenden. Ein Anspruch des Spielteilnehmers auf Auszahlung des Kundenguthabens erlischt in diesem Fall.

Jegliche Auszahlung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erfolgt mit jeweils schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Kontoinhabers zu prüfen, besteht nicht.

## **§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr**

1. Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 Euro, 2,00 Euro, 5,00 Euro oder 10,00 Euro.
2. Pro Spielauftrag kann jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Spielen gespielt werden. Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden. Der maximale Spieleinsatz pro Monat beträgt grundsätzlich für alle vom Unternehmen im Internet unter [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de) angebotenen Lotterien insgesamt 1.000,00 Euro.
3. Spielaufträge nehmen entsprechend der auf der Spielquittung angegebenen Laufzeit an einer Ziehung bzw. an der angegebenen Laufzeit entsprechenden Anzahl aufeinander folgender Ziehungen teil, soweit die Daten im Unternehmen inhaltsgleich gespeichert sind.
4. Für jeden Spielauftrag kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt gegeben. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen. Sie beträgt für Spielaufträge bei Teilnahme an einer Ziehung

0,30 Euro, bei Teilnahme an zwei bis sieben Ziehungen 0,50 Euro, bei Teilnahme an 12 oder 14 Ziehungen 0,75 Euro, bei Teilnahme an 18, 21, 24, 28, 30 bzw. 35 Ziehungen 1,00 Euro. Die Bearbeitungsgebühr beim DauerTipp richtet sich nach der Anzahl der Ziehungen pro Abrechnungsperiode und ist identisch mit den Gebühren im vorstehenden Satz 4.

5. Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden vom elektronischen Spielkonto einbehalten. Der Spielteilnehmer hat vor endgültiger Abgabe seiner verbindlichen Erklärung für eine entsprechende Deckung des elektronischen Spielkontos zu sorgen.

## **§ 10 Annahmeschluss**

1. Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen und wird ihn auf den Web-Seiten des Unternehmens bekannt geben. Das Unternehmen kann den Annahmeschluss für einzelne oder für alle Spielarten auch ohne Bekanntmachung festsetzen bzw. ändern.
2. Das Unternehmen ist zur Annahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.

## **§ 11 Spielbenachrichtigung**

1. Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielquittungsnummer vergeben. Die Spielquittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.
2. In Verbindung damit erhält der Spielteilnehmer für jeden Spielauftrag (bzw. bei mehreren Spielaufträgen für jeden Warenkorb) eine Spielbenachrichtigung per E-Mail. Die Spielbenachrichtigung enthält unter anderem als wesentliche Bestandteile
  - die Geschäftsangaben des Unternehmens,
  - die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
  - die Art und den Zeitraum der Teilnahme,
  - die Teilnahme oder Nichtteilnahme an der Zusatzlotterie plus 5,
  - die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielquittungsnummer,
  - den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr

und

  - eine digitale Signatur, die dem Unternehmen die Überprüfung der Echtheit der Quittungsdaten erlaubt.
3. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird außerdem von dem Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst. Wird die Datenübertragung oder Anzeige von übermittelten Daten unterbrochen, kann der Spielteilnehmer nach Wiederherstellung der elektronischen Verbindung dem Spielreport (Spielhistorie) auf dem dafür vorgesehenen elektronischen Weg entnehmen, ob

und mit welchem Inhalt ein Spielvertrag zustande kommt oder ob die Daten neu eingegeben werden müssen.

## § 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielteilnehmer wird zum Zeitpunkt der Spielauftragsabgabe vom Unternehmen in der Aktivitätendatei zur Verhinderung des parallelen Spiels bei mehreren Anbietern aktiv geschaltet. Hierzu werden die von der zuständigen Behörde festgelegten Daten an die Aktivitätendatei übermittelt. Die veranstalterübergreifende Aktivitätendatei wird von der gemäß Glücksspielstaatsvertrag 2021 zuständigen Behörden in Sachsen-Anhalt geführt.
2. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Ziff. 3 annimmt.
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 des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind

und

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bezahlt ist.

Bei der Spielteilnahme im Internet gilt die Spielteilnahme nebst Bearbeitungsgebühr als bezahlt, wenn die Zahlung dem Spielkonto zugeordnet und der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf dem Spielkonto belastet wurden.

Gutgeschrieben auf dem Spielkonto werden Beträge wenn

- die Lastschrift zur Gutschrift auf dem Bankkonto des Unternehmens vom Kunden autorisiert worden ist,
- oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das / die mit dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat,
- oder eine sonstige, gegenüber dem Unternehmen in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

4. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
5. Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gem. Ziff. 3 1. Spiegelstrich zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt werden.

6. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbaren und auswertbar aufgezeichneten Daten maßgebend. Die Spielteilnahme jedes Spielteilnehmers wird von dem Unternehmen in einem Transaktionsprotokoll erfasst.
7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein in der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der nachfolgend genannten Gründe abzulehnen.
8. Darüber hinaus kann aus einem der nachfolgend genannten Gründe der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein Grund, der zur Ablehnung nach Ziff. 7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag gem. Ziff. 8 berechtigt, liegt unter anderem vor, wenn tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen, gegen den Teilnahmeausschluss gemäß § 5 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 das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
  - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
  - dem Unternehmen 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.
9. Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Ziff. 9 – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.
10. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr geltend machen.
11. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.
12. Der Spielteilnehmer hat jederzeit die Möglichkeit, per E-Mail an den Kundenservice [service@westlotto.com](mailto:service@westlotto.com) seine Geschäftsverbindung zum Unternehmen zu beenden. Das Kundenguthaben wird in diesem Fall auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto erstattet. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich jederzeit selbst für einen begrenzten Zeitraum von der Spielteilnahme ausschließen lassen (Selbstsperre).

### III. Haftungsbestimmungen

#### § 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen.
2. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und / oder für die Spielteilnehmer besteht.
3. Ziff. 1. und 2. finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.
4. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte 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).
5. Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
6. Die Haftungsbeschränkungen der Ziff. 1. bis 5. gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen 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.
7. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht.
8. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
9. Das Unternehmen 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.
10. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach diesem Absatz ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

11. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.
12. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich.
13. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsabschluss entstanden ist.
14. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Einsatz des bei Vertragsabschluss 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.

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

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
3. Die Gewinnzahlen für KENO werden in den WestLotto-Annahmestellen und / oder durch Presse, Rundfunk, Fernsehen, im Internet unter [www.westlotto.de](http://www.westlotto.de) und in der App von WestLotto bekannt gegeben.

### **§ 15 Auswertung**

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar 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. Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl der gewählten Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
2. 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. Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen. 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

## § 17 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

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 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
<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
	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>500.000</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	22
	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>
	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:

8. 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.

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

- 100.000 (Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 Euro / Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 5 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 Euro / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00, 5,00 und 10,00 Euro errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

10. 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 1,00 Euro /Quote), dividiert durch die Anzahl der Gewinne, multipliziert mit 10 = Reduzierter Gewinnbetrag beim Spieleinsatz von 1,00 Euro / Reduzierte Quote.
- Die Gewinnbeträge bei den Spieleinsätzen in Höhe von 2,00, 5,00 und 10,00 Euro errechnen sich durch Multiplikation der reduzierten Quote mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.

11. Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinne der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Ziff. 9 und 10 zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

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

13. Tritt in Folge der Ziff. 9 und 10 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.
14. Das Ergebnis von Ziff. 13 ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.
  15. Die Gewinnbeträge aller betreffenden Gewinnklassen errechnen sich durch Multiplikation des Quotienten mit dem Spieleinsatz für das betreffende Spiel.
  16. Sollte die nach Ziff. 9 und / oder 10 errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 Euro teilbaren Betrag abgerundet.
  17. Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
  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
7	1 :	15.464
6	1 :	3.383
5	1 :	781
4	1 :	189
3	1 :	48
2	1 :	13

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 oder verfallenen Gewinnen).

## **V. Gewinnauszahlung**

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

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

### **§ 19 Gewinnbenachrichtigung**

Auf Wunsch erhält der Spielteilnehmer im Gewinnfall eine E-Mail. Die Gewinnhöhe, ab der er per E-Mail benachrichtigt werden möchte, kann vom Spielteilnehmer festgelegt werden. Dabei kann der Spielteilnehmer auch entscheiden, ob die Höhe des jeweils erzielten Gewinnes in der E-Mail angegeben werden soll. Bei einem Gewinn von mehr als 5.000,00 Euro einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien, wird der Gewinnbetrag automatisch nicht in der E-Mail-Benachrichtigung aufgeführt. Über 20.000,00 € erhält der Spielteilnehmer zusätzlich eine schriftliche Benachrichtigung.

### **§ 20 Auszahlung**

1. Auszahlungen werden bis zu einer Höhe von 50.000,00 Euro automatisch auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto überwiesen. Auszahlungen auf das vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankkonto erfolgen mit schuldbefreiender Wirkung für das Unternehmen.
2. Handelt es sich um ein anderes als das hinterlegte und verifizierte Bankkonto, ist die Konto-Inhaberschaft des Spielteilnehmers durch eine erfolgreiche Verifizierung des neuen Kontos nachzuweisen. Die Auszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung.

## **VI. Verjährung von Ansprüchen**

### **§ 21 Verjährung von Ansprüchen**

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

## **VII. Schlussbestimmungen**

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

1. Der Spielteilnehmer hat unverzüglich Namens-, Anschriften- und Kontoänderungen sowie Änderungen der E-Mail-Adresse oder der Mobil-Telefonnummer mitzuteilen. Im angemeldeten Zustand können vom Spielteilnehmer einige seiner registrierten Daten mit sofortiger Wirkung interaktiv geändert werden.

Werden Passwort, E-Mail-Adresse, Straße, Hausnummer, PLZ oder Ort unter MEINE DATEN im Spielkonto geändert, wird eine mTAN per SMS an die hinterlegte Mobilfunknummer gesendet. Die Änderung der Daten muss durch Eingabe der TAN sowie des persönlichen Passwortes authentifiziert werden.

2. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens an die letzte dem Unternehmen 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.

## **§ 23 Datenschutz**

Das Unternehmen erhebt, verarbeitet und speichert personenbezogene Daten im Rahmen der Registrierung, über die Spielteilnahme von Spielteilnehmern sowie zu Werbezwecken, um das Spiel-Angebot besser auf die Interessen und Bedürfnisse der Spielteilnehmer zuschneiden zu können. Ausführliche Informationen zur Datennutzung können in der WestLotto-Annahmestelle ausgedruckt oder unter [www.westlotto.de/dsgvo](http://www.westlotto.de/dsgvo) eingesehen werden.

## **§ 24 Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers**

Das Anmeldepasswort ist vom Spielteilnehmer geheim zu halten. Dies gilt auch für den Freischaltcode vom Online ID-Check sowie die mTAN. Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis des erforderlichen Passwortes getroffen werden können, gehen zu Lasten des registrierten Spielteilnehmers. Der Spielteilnehmer kann sein Passwort jederzeit ändern und sollte von dieser Möglichkeit auch in regelmäßigen Abständen Gebrauch machen.

## **§ 25 Online-Streitbeilegung**

Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 der Verordnung über Online-Streitbeilegung in Verbraucherangelegenheiten (ODR-VO), §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) zur Verfügung, welche Sie unter dem folgenden Link erreichen können: <http://ec.europa.eu/consumers/odr>

Für Streitbelegungen nach dem VSBG ist die Allgemeine Schlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e.V., Straßburger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein, [www.verbraucher-schlichter.de](http://www.verbraucher-schlichter.de) zuständig.

Die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG nimmt derzeit nicht am Streitbelegungsverfahren teil.

## **VII. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

### **§ 26 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler**

Ein Spielteilnehmer kann am KENO teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags 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 Spielbenachrichtigung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler. Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens 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**

### **§ 27 Inkrafttreten**

Diese Internet-Teilnahmebedingungen gelten erstmals zur Veranstaltung am 01. Juli 2022.