Internet-Teilnahmebedingungen BIN*GO!* – Die Umweltlotterie 10/2026

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

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die Lotterie BIN*GO!* – Die Umweltlotterie (im Folgenden die Lotterie BIN*GO!* genannt) mit anderen Landeslotteriegesellschaften mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Landeslotteriegesellschaften 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) Die LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG (im Folgenden als Unternehmen bezeichnet) veranstaltet auf Grundlage der vom Land Schleswig-Holstein erteilten Erlaubnis die Lotterie BIN*GO!*.

(2) Vertriebsgebiet ist das Land Schleswig-Holstein.

(3) Das Unternehmen unterhält eine Hauptverwaltung (Zentrale) und hat für die Spielteilnahme mittels Internet eine entsprechende virtuelle Internet-Annahmestelle eingerichtet.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an der Lotterie BIN*GO!* sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.

(2) Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Bestimmungen für Sonderveranstaltungen/-ziehungen) spätestens mit Abgabe seines Spielangebots als verbindlich an.

(3) Die Teilnahmebedingungen und die eventuell ergänzenden Bedingungen können im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens aufgerufen, ausgedruckt und/oder mittels Downloads abgerufen werden. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.

Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

(4) Bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen zu den Teilnahmebedingungen, gehen diese Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Zeitpunkt der Veranstaltungen und Fernsehsendungen

(1) Ist der Annahmeschluss für die Lotterie BIN*GO!* auf den Samstag festgelegt, gilt als Tag der Veranstaltung (für die bis zum Annahmeschluss zur Zentrale übertragenen Spieldaten) der dem Annahmeschluss folgende Sonntag.

(2) Wird der Annahmeschluss vom Unternehmen für alle oder einzelne Lotterien vorverlegt, gilt als Tag der Veranstaltung der Sonntag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.

(3) Dem Annahmeschluss folgend, in der Regel am Sonntag werden im Rahmen einer Fernsehsendung (zurzeit NDR Fernsehen, Sendungsbeginn in der Regel ab 17:00 Uhr) die Gewinne der Lotterie BIN*GO!* ermittelt bzw. bekannt gegeben (siehe § 15).

§ 4 Spielgeheimnis

(1) Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen Einwilligung bekannt gegeben werden.

(2) Die Einwilligung gilt als erteilt, wenn der Spielteilnehmer sich fernmündlich für die Teilnahme an einem Telefonspiel im Rahmen der Fernsehsendung für die Lotterie BIN*GO!* meldet oder in dieser Sendung selbst auftritt.

(3) Das Spielgeheimnis ist auch gewahrt, wenn das Unternehmen in besonderen Fällen Name und Anschrift an das mit der Realisierung der Gewinnauszahlung/Gewinnübergabe beauftragte Unternehmen übermittelt. Personenbezogene Daten werden bei den Unternehmen – unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz – ausschließlich in dem Umfang verarbeitet und genutzt, wie es die Durchführung des Spielbetriebs erfordert.

Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Verarbeitung und Nutzung der personenbezogenen Daten ein.

(4) Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

§ 5 Allgemeines

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BIN*GO!* teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

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

§ 6 Voraussetzungen für die Spielteilnahme, Registrierung, Identifizierung, Authentifizierung

(1) Eine Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer möglich, die ihren Wohnsitz (Postleitzahl und Wohnort) in Schleswig-Holstein haben.

(2) Die Spielteilnahme

- Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig; der Ausschluss Minderjähriger wird durch Identifizierung und Authentifizierung gewährleistet,
- des im Zusammenhang mit Glücksspielen im Internet tätigen Personals des Unternehmens ist von den dort angebotenen Glücksspielen ausgeschlossen,
- ist bei Überschreitung des täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Einsatz- oder Verlustlimits des Spielteilnehmers ausgeschlossen,

- 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 Glücksspielstaatsvertrag 2021 oder gegen Bedingungen für das Spielkonto verstoßen wird.

(3) Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren auf elektronischem Wege zu registrieren und damit zu identifizieren. Die Richtigkeit der bei der Registrierung erhobenen personenbezogenen Daten hat der Spielteilnehmer regelmäßig zu bestätigen.

(4) Die Identifizierung erfolgt zunächst durch die Eingabe von personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer im Internet-Spielsystem und anschließend

- durch den vom Unternehmen eingerichteten „SCHUFA-IdentitätsCheck Premium“ bei der SCHUFA Holding AG und/oder
- durch die Nutzung eines der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH und/oder
- durch ein vom Unternehmen zur Verfügung gestelltes POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG.

(5) Die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, erfolgt durch den vom Unternehmen eingerichteten KontonummernCheck bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem europäischen für den Bankenbereich vorgeschriebenen VoP-Verfahren (Verification of Payee). Hierfür überweist das Unternehmen dem Spielteilnehmer auf die von ihm angegebene Bankverbindung € 0,01. Die Bank bestätigt im Rahmen des VoP-Verfahrens, ob der Name des Spielteilnehmers identisch mit dem Namen des zu der angegebenen Bankverbindung gehörenden Kontoinhabers ist. Der Spielteilnehmer muss nach Eingang der 1-Cent-Überweisung den im Überweisungstext enthaltenen Freischaltcode auf der Website des Unternehmens in einem dafür vorgesehenen Feld eingeben. Nach erfolgreicher Eingabe des Freischaltcodes ist die Überprüfung der Bankverbindung abgeschlossen.

(6) Sofern die vom Unternehmen gewählten Verfahren zur Überprüfung der Personen- und Bankdaten im Rahmen der Registrierung keine Bestätigung ergeben, ist der Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausgeschlossen.

(7) Für die Auskunftseinholung durch das Unternehmen erteilt der Spielteilnehmer im Rahmen des Registrierungsverfahrens sein Einverständnis.

(8) Im Rahmen der Registrierung gibt der Spielteilnehmer eine E-Mail-Adresse an und setzt sich ein persönliches Passwort. Diese Angaben dienen der Authentifizierung und dem Schutz des Spielkontos. Der Spielteilnehmer hat sich mit diesen Daten vor einer Spielteilnahme in seinem Spielkonto anzumelden. Alternativ besteht für den Spielteilnehmer bei der Registrierung und beim Einloggen in sein Spielkonto auch die Möglichkeit, den vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Social-Login von Google zu nutzen. Hierbei werden personenbezogene Daten wie Vorname, Nachname und E-Mail-Adresse von Google an das Unternehmen übermittelt. Die Nutzung des Social-Logins ist freiwillig und kann jederzeit abgebrochen werden. Für den Authentifizierungsprozess gelten die Nutzungsbedingungen und Datenschutzbestimmungen von Google.

(9) Das Unternehmen richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die vom Unternehmen vergebene Kunden-ID. Pro Spielteilnehmer ist jeweils nur ein Spielkonto zulässig.

(10) Die vollständige Freischaltung des Spielkontos erfolgt nach erfolgreichem Abschluss der Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen Personen- und Bankdaten mittels der unter § 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5 genannten Verfahren.

(11) Vor Abschluss der vollständigen Überprüfung der vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten ist dem Spielteilnehmer die Teilnahme am sogenannten „Spontanspiel“ möglich, sofern die angegebenen Daten zur Person des Spielteilnehmers mittels

- des „SCHUFA-IdentitätsChecks Premium“

- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten Online-Identifizierungsverfahren der WebID Solutions GmbH oder
- einem der vom Unternehmen zur Verfügung gestellten POSTIDENT-Verfahren der Deutschen Post AG

(§ 6 Abs. 4) bereits bestätigt werden konnten.

(12) Im Rahmen des Spontanspiels kann der Spielteilnehmer über sein Spielkonto für einen Zeitraum von 72 Stunden ab der Registrierung bis zu einem Einzahlungslimit von € 100,- an den Ziehungen teilnehmen. Gewinnauszahlungen an den Spielteilnehmer sind erst nach erfolgreich abgeschlossener Überprüfung der personenbezogenen Daten (§ 6 Abs. 4 und § 6 Abs. 5) möglich. Der Spielteilnehmer wird hierauf bei der Registrierung hingewiesen und bestätigt die Kenntnisnahme dieses Hinweises. Der Anspruch des Unternehmens auf den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt bleibt davon unberührt.

Schließt der Spielteilnehmer die vollständige Registrierung (Verifizierung der personenbezogenen Daten) nicht innerhalb der 72 Stunden ab, wird das Spielkonto mit Ablauf der 72 Stunden für weitere Spielteilnahmen gesperrt. Die Spielsperre kann durch die erfolgreiche Durchführung der Verfahren zur Verifizierung der personenbezogenen Daten durch den Spielteilnehmer aufgehoben werden.

(13) Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrags auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.

(14) Das Spielkonto darf ein Guthaben von € 2.500,- nicht überschreiten. Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers, mit denen die Grenze von € 2.500,- überschritten wird, werden nicht angenommen. Ebenso werden Gewinne, mit denen der maximale Guthabenbetrag auf dem Spielkonto überschritten wird, nicht dem Spielkonto gutgeschrieben, sondern mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung überwiesen (§ 22 Abs. 3).

(15) Eingezahltes Guthaben auf dem Spielkonto kann nur für die Bezahlung von Spielaufträgen verwendet werden. Die Auszahlung von eingezahltem Guthaben auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung ist auf Anforderung des Spielteilnehmers möglich. Der Spielteilnehmer hat sich hierzu an den Kundenservice des Unternehmens zu wenden.

(16) Das Spielkonto weist ein monatliches Einzahlungslimit von € 1.000,- auf. Über diesen Betrag hinausgehende Einzahlungsbeträge des Spielteilnehmers werden nicht angenommen.

(17) Der Spielteilnehmer hat zu jeder Zeit die Möglichkeit (über die Einstellungsmöglichkeiten auf seinem Spielkonto), sich tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, ist der Spielteilnehmer von der weiteren Spielteilnahme ausgeschlossen (§ 6 Abs. 2). Der Spielteilnehmer kann die von ihm gewählten Limits jederzeit neu festlegen. Dabei werden Verringerungen von Limits durch den Spielteilnehmer vom System sofort berücksichtigt, während Erhöhungen von Limits durch den Spielteilnehmer erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam werden.

(18) Ändert der Spielteilnehmer seine Bankverbindungsdaten, erfolgt die Überprüfung, dass die auf dem Spielkonto vom Spielteilnehmer neu hinterlegte Bankverbindung auf dessen Namen lautet, durch den vom Unternehmen eingerichteten Kontonummern-Check bei der SCHUFA Holding AG und/oder durch das 1-Cent-Verfahren in Verbindung mit dem VoP-Verfahren (§ 6 Abs. 5). Die Nutzung der neuen Bankverbindung für Ein- oder Auszahlungen auf bzw. vom Spielkonto ist erst nach erfolgreicher Überprüfung und Bestätigung der neuen Bankverbindungsdaten möglich.

(19) Das Unternehmen behält sich das Recht vor, das Spielkonto zu schließen, wenn der Spielteilnehmer sich seit mehr als 36 Monaten nicht in sein Spielkonto eingeloggt und/oder keinen Spielauftrag abgegeben hat. Der Spielteilnehmer erhält mindestens vier Wochen vor der Schließung seines Spielkontos einen entsprechenden Hinweis an die auf seinem Spielkonto zuletzt hinterlegte E-Mail-Adresse und erhält die Möglichkeit durch eine Anmeldung auf seinem Spielkonto die Schließung zu verhindern. Eventuell auf dem Spielkonto noch vorhandenes Guthaben überweist das Unternehmen im Fall

der Schließung des Spielkontos dem Spielteilnehmer auf seine auf dem Spielkonto zuletzt hinterlegte Bankverbindung.

§ 7 Teilnahme

(1) Die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung ist nur mittels Quicktipp/Zufallstipp möglich.

(2) Bei der Spielteilnahme werden neben der BIN*GO!*-Matrix mit 5 x 5 BIN*GO!*-Zahlen (25 BIN*GO!*-Zahlen) aus dem Zahlenbereich 1 bis 75 (Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B = 1-15, I = 16-30, N = 31-45, G = 46-60, O = 61-75; begrenzt auf maximal sieben Zahlen je Zahlensektor), die BIN*GO!*-Seriennummer und die BIN*GO!*-Losnummer sowie eine 7-stellige Losnummer zur Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 durch das Unternehmen vergeben.

(3) Der Spielteilnehmer hat keinen Anspruch auf eine bestimmte BIN*GO!*-Matrix, BIN*GO!*-Seriennummer und BIN*GO!*-Losnummer.

(4) Die 7-stellige Losnummer zur möglichen Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6 ist durch das Unternehmen voreingestellt und kann durch den Spielteilnehmer frei gewählt werden.

(5) Das Los dient zur Übermittlung der Datensätze des jeweiligen Spielauftrags in die Zentrale des Unternehmens oder zu dessen Dienstleister.

(6) Jedes Los nimmt nur an der Veranstaltung teil, die im Vorfeld ausgewählt wurde (eine Vordatierung bis zu vier Wochen ist möglich).

(7) Eine mehrwöchige Teilnahme pro Los ist ausgeschlossen.

(8) Die Lose werden in Serien von je 50.000 Stück aufgelegt. Die Serien werden mit einer 4-stelligen Seriennummer fortlaufend durchnummeriert. Die Lose werden mit einer 5-stelligen BIN*GO!*-Losnummer im Zahlenbereich von 10.001 bis 60.000 versehen.

Die BIN*GO!*-Losnummer dient der Zuordnung des Loses zu den in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister hinterlegten Daten, die die Zahlen der BIN*GO!*-Matrix eines jeden Loses enthalten.

(9) Der weitere Ablauf einer Spielteilnahme im Einzelnen wird dem Spielteilnehmer im Rahmen des Internet-Spielangebots des Unternehmens bekannt gemacht.

(10) Eine Veränderung der jeweiligen BIN*GO!*-Serien- oder BIN*GO!*-Losnummer ist nicht zulässig und ggf. unbeachtlich.

§ 8 Angaben des Spielteilnehmers

(1) Die Anzahl der Lose und die sonstigen Kennzeichnungen (Teilnahmezeitpunkt, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) sind elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in die betreffenden Eingabefelder zu treffen.

(2) Für die Wahl der richtigen Spielart sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp und dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen hinsichtlich der Wahl der Voraussagen sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer dem Unternehmen die Wahl der Voraussagen überlässt.

(4) Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Anzahl von Losen und/oder der von ihm elektronisch gewählten oder vom Unternehmen vorgeschlagenen 7-stelligen Losnummer zur Teilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6 vornehmen.

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

(6) Nach endgültiger Bestätigung durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. ein Rücktritt vom Spielvertrag nach § 312 g) Abs. 2 Nr. 12 BGB nicht möglich.

§ 9 Spieleinsatz und Bearbeitungsentgelt

(1) Der Spieleinsatz für ein Los beträgt je Veranstaltung € 3,-.

(2) Für jeden Spielauftrag und/oder Spielteilnehmer kann ein Höchsteinsatz festgelegt werden.

(3) Ein täglicher, wöchentlicher oder monatlicher Höchstspieleinsatz eines jeden Spielteilnehmers für die Teilnahme an den vom Unternehmen im Internet angebotenen Lotterien und Wetten (Gesamtspieleinsatz) kann im Rahmen des Internetangebots festgesetzt werden.

(4) Für jedes teilnehmende Los erhebt das Unternehmen ein Bearbeitungsentgelt.

(5) Die Höhe des Bearbeitungsentgelts beträgt pro Los € 0,60.

(6) Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen.

(7) Die Zahlung erfolgt durch die vom Unternehmen zugelassenen Zahlungsarten.

(8) Das Unternehmen ist nach § 387 BGB berechtigt, gegenüber dem Spielteilnehmer bestehende offene Forderungen

- mit dessen Gewinnauszahlungsanspruch,
- mit dessen bereits auf seinem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinnen sowie
- mit seinem auf das Spielkonto eingezahlten Guthaben

aufzurechnen, soweit die Forderung aus einer Rücklastschrift bereits eingezogener Spieleinsätze nebst etwaigen Bearbeitungsentgelten für Spielteilnahmen resultiert. Der Spielteilnehmer kann gegen Forderungen des Unternehmens nur mit solchen Forderungen aufrechnen, die unbestritten oder rechtskräftig festgestellt sind.

§ 10 Annahme und Annahmeschluss

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

(2) Der Annahmeschluss für die Spielteilnahme wird im Rahmen des Internet-Angebots des Unternehmens bekannt gegeben.

§ 11 Spielbenachrichtigung

(1) Nach Abgabe des Spielauftrags und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens oder dessen Dienstleister wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale des Unternehmens oder beim Dienstleister von dieser/diesem eine Quittungsnummer vergeben. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrags zu den in der Zentrale oder beim Dienstleister gespeicherten Daten.

(2) Über den Inhalt und Abschluss dieses Vorgangs wird der Spielteilnehmer mit einer Benachrichtigung an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse informiert (Spielbenachrichtigung).

(3) Die Spielbenachrichtigung umfasst

- Informationen zu den Geschäftsangaben des Unternehmens,
- die jeweilige BIN*GO!*-Seriennummer,
- die jeweilige BIN*GO!*-Losnummer,
- die jeweilige BIN*GO!*-Matrix (Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B = 1-15, I = 16-30, N = 31-45, G = 46-60, O = 61-75),
- die 7-stellige Losnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
- den Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien Spiel 77 und/oder SUPER 6,
- den Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt sowie den sich daraus ergebenden Gesamtbetrag und
- die von der Zentrale des Unternehmens bzw. von dessen Dienstleister vergebene Quittungsnummer.

§ 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrags

(1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags nach Maßgabe des § 12 Abs. 3 annimmt.

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

(3) Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens oder bei dessen Dienstleister aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrags vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

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

(5) Für den Inhalt des Spielvertrags sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrags maßgebend.

(6) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags bei Vorliegen eines der in § 12 Abs. 8 genannten Gründe abzulehnen.

(7) Darüber hinaus kann aus den in § 12 Abs. 8 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

(8) Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 12 Abs. 6 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 12 Abs. 7 berechtigt liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen oder
- gegen einen Teilnahmeausschluss nach § 6 Abs. 2 verstoßen würde oder 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 Spielteilnehmer 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 offengelegt wurde,
  - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufs 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 verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrags von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist.

(10) Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 9 – unter seiner dem Unternehmen bekannten E-Mail-Adresse informiert.

(11) Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts geltend machen.

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

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. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäfts für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

(2) § 13 Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

(3) 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 Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

(4) Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(5) Die Haftungsbeschränkungen des § 13 Abs. 1 bis § 13 Abs. 4 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.

(6) 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.

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

(8) 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.

(9) In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 13 Abs. 6 bis § 13 Abs. 8 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und das Bearbeitungsentgelt auf Antrag erstattet.

(10) Das Unternehmen haftet nicht für Schäden, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß § 28 entstehen.

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

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

(15) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen

(1) Für die Lotterie BIN*GO!* werden jeweils nach Annahmeschluss einer jeden Veranstaltung, in der Regel am Tag des Annahmeschlusses, durch Ziehung ermittelt:

- 22 Gewinnzahlen (aus der Zahlenreihe 1-75; Kombination aus den Buchstaben B, I, N, G, O und den dazugehörigen Zahlensektoren B = 1-15, I = 16-30, N = 31-45, G = 46-60, O = 61-75; begrenzt auf max. sieben Zahlen je Zahlensektor) und
- 16 Ordnungsnummern aus der Gesamtanzahl der teilnehmenden Spielverträge, die anschließend den entsprechenden Losen zugeordnet werden. Über die jeweils vierstellige BIN*GO!*-Serien- und fünfstellige BIN*GO!*-Losnummer werden diese 16 Lose

nach der Ziehungsreihenfolge einem im Telefonspiel (siehe § 19) zu verlosenden Sachgewinn zugeordnet. Vor der Ziehung der 16 Ordnungsnummern wird jedem teilnehmenden Spielvertrag eine Ordnungsnummer zugewiesen.

(2) Die Ziehungen werden unter behördlicher Aufsicht durchgeführt.

(3) Ort und Zeitpunkt der Ziehungen werden in Abstimmung mit den an der Ausspielung der Lotterie BIN*GO!* beteiligten Landeslotteriegesellschaften bestimmt. Die Ziehung findet in den Räumlichkeiten der Toto-Lotto Niedersachsen GmbH, Am TÜV 2 + 4, 30519 Hannover, statt. Bei Ereignissen, die den Zutritt zu den vorgenannten Räumlichkeiten unmöglich machen, kann der Ort der Ziehungen verlegt werden.

§ 15 Bekanntgabe der Gewinnzahlen und -quoten

Die Gewinnzahlen und die Gewinnquoten werden in der Fernsehsendung bekannt gegeben sowie im Anschluss an die Sendung auf www.bingo-umweltlotterie.de/gewinnzahlen und im Übrigen nach Maßgabe des Unternehmens veröffentlicht.

§ 16 Auswertung

(1) Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium gemäß § 12 Abs. 3 vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar gespeicherten Daten einschließlich

- der Daten der BIN*GO!*-Matrix,
- der BIN*GO!*-Seriennummer und
- der BIN*GO!*-Losnummer.

(2) Die Auswertung erfolgt aufgrund der gezogenen Gewinnzahlen.

§ 17 Gewinnausschüttung/Gewinnklassen

(1) Von den Spieleinsätzen werden im Rahmen der gemeinsamen Poolung der beteiligten Landeslotteriegesellschaften planmäßig 40% 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 des Bearbeitungsentgelts.

(3) Die Gewinnausschüttung verteilt sich pro Veranstaltung wie folgt:

- Für den Fonds für Sonderauslosungen werden 1,5% der Gewinnausschüttung bereitgestellt.
- Für Geld- und Sachgewinne (u. a. BIN*GO!*-Quiz, Reisekosten der Kandidaten, Telefonspiel, Superchance und Finalspiel) werden maximal € 100.000,- brutto aus der Gewinnausschüttung bereitgestellt, davon werden für Gewinne im Finalspiel € 10.000,- brutto bereitgestellt.

Die danach verbleibende Gewinnausschüttung wird in Form von Geldgewinnen für die Lotterie BIN*GO!* ausgeschüttet und wie folgt prozentual auf die Gewinnklassen 1 bis 3 aufgeteilt:

Gewinnklasse 1	(dreifach bzw. mehr als dreifach BIN*GO!*)	50%
Gewinnklasse 2	(zweifach BIN*GO!*)	15%
Gewinnklasse 3	(einfach BIN*GO!*)	35%

§ 18 Ermittlung der Geldgewinne für die Lotterie BIN*GO!* und deren Gewinnwahrscheinlichkeiten

(1) Es gewinnen die Spielteilnehmer, auf deren Los in der BIN*GO!*-Matrix 5 der 22 ermittelten Gewinnzahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Folge mit den übermittelten Zahlenreihen übereinstimmen, in folgenden Gewinnklassen:

Gewinnklasse 1	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BIN*GO!*-Matrix dreifach bzw. mehr als dreifach BIN*GO!* erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 1.299.780;

Gewinnklasse 2	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BIN*GO!*-Matrix zweifach BIN*GO!* erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 10.254;
Gewinnklasse 3	alle Spielteilnehmer, die auf ihrer BIN*GO!*-Matrix einfach BIN*GO!* erzielt haben, bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit nach kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen von 1 : 81.

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

(3) Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, wird die gemäß § 17 Abs.3 aufgeteilte Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

(4) Überschreitet in einer Ziehung der Jackpot der Gewinnklasse 1 die Grenze von € 5 Mio., wird der über diese Grenze hinausgehende Betrag der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.

(5) Innerhalb der Gewinnklassen wird die Gewinnausschüttung gleichmäßig auf die dortige Anzahl der Gewinne verteilt.

(6) Unterschreitet in einer Gewinnklasse die errechnete Quote den Betrag von € 1,-, entstehen keine Gewinnansprüche; die Gewinnausschüttung wird der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen.

(7) Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinne einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

(8) Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.

(9) Einzelgewinne werden durch € 0,10 teilbare Beträge abgerundet. Ein verbleibender Überschuss wird mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdotierung einzelner Veranstaltungen oder für eine besondere Auslosung verwendet.

(10) Die durch das Unternehmen nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

(11) Abweichend von § 18 Abs. 10 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklassen 1 und 2 von mehr als € 100.000,- ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 24 weitere berechtigte Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

(12) Wird eine Veranstaltung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen gemäß § 17 Abs. 3 zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

§ 19 Teilnahme und Ermittlung der Gewinne im Telefonspiel

(1) Beim Telefonspiel werden pro Veranstaltung aus 16 Sachgewinnen, davon ein Supergewinn, in drei Telefonrunden mit jeweils vier Telefonkandidaten 12 Sachgewinne ausgespielt.

(2) Um als Kandidat am Telefonspiel teilzunehmen, können sich alle BIN*GO!*-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung für das Telefonspiel in der folgenden Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist in der Regel in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 19:00 Uhr (Registrierungsepisode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline oder Internetseite möglich. Davon in Ausnahmefällen abweichende Zeiten zur Registrierung werden rechtzeitig bekanntgegeben. Die Möglichkeit zur Registrierung über eine Internetseite gilt ausschließlich, sofern eine solche bereitgestellt wird.

Für die Registrierung gibt der Spielteilnehmer an:

- die BIN*GO!*-Serien und BIN*GO!*-Losnummer eines an der für die zur Registrierung anstehenden Veranstaltung teilnehmenden gültigen Loses,
- die erste Zahl unter dem „B“ auf der Matrix des registrierten Loses,
- eine Telefonnummer, unter welcher der registrierte Spielteilnehmer im Falle der Ziehung seines registrierten Loses während des Telefonspiels innerhalb der BIN*GO!*-Sendung erreichbar ist.

Die BIN*GO!*-Spielteilnehmer können sich einmalig pro erworbenem Los in der Registrierungsepisode registrieren lassen. Eine Registrierung von mehreren Spielteilnehmern pro Los ist ausgeschlossen. Aus den erfolgreich erfassten BIN*GO!*-Spielteilnehmern wird nach Ablauf der Registrierungsepisode die erforderliche Anzahl an potenziellen Kandidaten, mind. 12 Kandidaten zzgl. mind. 18 Ersatzkandidaten, für das Telefonspiel per Zufallsgenerator ermittelt.

Am Tag der BIN*GO!*-Sendung werden die potenziellen Kandidaten in der Ziehungsreihenfolge angerufen. Sobald der gezogene Spielteilnehmer telefonisch persönlich erreicht wurde, der Name und Vorname erfasst sowie die BIN*GO!*-Serien- und BIN*GO!*-Losnummer und die Zahl unter dem „B“ auf der Matrix des registrierten Loses abgeglichen wurden, gilt der Spielteilnehmer als gewinnberechtigt. Die Telefonkandidaten nehmen innerhalb der Telefonrunden in der Reihenfolge teil, in der sie angerufen wurden. Pro gezogenem Spielteilnehmer erfolgen maximal zwei Anrufversuche über die bei der Registrierung angegebenen Telefonnummer. Sollte keiner der beiden Anrufversuche persönlich entgegengenommen werden oder der Abgleich der vorgenannten Daten nicht mit denen bei der Registrierung erfassten Daten übereinstimmen, entfällt der Anspruch zur Teilnahme am Telefonspiel. Es wird der nächste gezogene Spielteilnehmer angerufen.

(3) In jeder der drei Telefonrunden gibt es eine Spielwand, die aus einer 5 x 5 Felder großen Matrix besteht, wobei 16 der 25 Felder mit Sachgewinnen belegt sind und nur aus diesen 16 Feldern ausgewählt werden kann. Je Spielwand sind hinter den 16 verdeckten Feldern fünf verschiedene Sachgewinne und ein Supergewinn enthalten. Jeder Sachgewinn ist dreifach, der Supergewinn ist lediglich einfach aufgeführt (Spielwand 1: Sachgewinne 1-5; Spielwand 2: Sachgewinne 6-10; Spielwand 3: Sachgewinne 11-15). Die Telefonkandidaten wählen aus den mit Sachgewinnen belegten Feldern in der in § 19 Abs. 2 festgelegten Reihenfolge ein Feld aus. Sobald ein Sachgewinn erzielt wurde, können die anderen beiden Felder, welche ebenfalls diesen Gewinn enthalten, nicht mehr gewählt werden.

Wird der Supergewinn in einer Telefonrunde erzielt, steht er in der/den nächstfolgenden Telefonrunde(n) nicht mehr zur Verfügung. In diesem Fall bleibt das 16te Feld der folgenden Telefonrunde(n) unbesetzt; es stehen in dieser/diesen Telefonrunde(n) nur 15 Felder zur Auswahl.

(4) Die nicht in den Telefonrunden ausgespielten Sachgewinne entfallen auf die ihnen gemäß § 14 Abs. 1 zugeordneten BIN*GO!*-Serien- und BIN*GO!*-Losnummern.

§ 20 Teilnahme und Ermittlung der Gewinne beim BIN*GO!*-Quiz, dem Finalspiel und der Superchance

(1) Um als Kandidat am BIN*GO!*-Quiz im Studio teilzunehmen, können sich alle BIN*GO!*-Spielteilnehmer im Anschluss an die ausgestrahlte Fernsehsendung für die folgende Fernsehsendung registrieren lassen. Die Registrierung ist in der Regel in der Zeit von Sonntag 18:00 Uhr bis Samstag 19:00 Uhr (Registrierungsepisode) unter einer geschalteten und in der Fernsehsendung bekanntgegebenen Telefonhotline oder Internetseite möglich. Davon in Ausnahmefällen abweichende Zeiten zur Registrierung werden rechtzeitig bekanntgegeben. Die Möglichkeit zur Registrierung über eine Internetseite gilt ausschließlich, sofern eine solche bereitgestellt wird. Um erfolgreich für die Spielteilnahme registriert zu werden, bedarf es der Angabe der für die aktuelle Veranstaltung gültigen BIN*GO!*-Serien- und BIN*GO!*-Losnummer des teilnehmenden Loses, des Namens, der Anschrift und einer Telefonnummer. Die BIN*GO!*-Spielteilnehmer können sich einmalig pro Los und Registrierungsepisode registrieren lassen. Eine Registrierung von mehreren Spielteilnehmern ist ausgeschlossen.

Aus den erfolgreich erfassten BIN*GO!*-Spielteilnehmern werden nach Ablauf der Registrierungsperiode zwei BIN*GO!*-Quiz-Kandidaten per Zufallsgenerator ermittelt und

nach erfolgreichem Abgleich der dem registrierten Los zugehörigen Spielquittungsnummer in die Fernsehsendung der auf die Registrierung folgenden Woche zusammen mit einer Begleitperson eingeladen. Vorsorglich werden zwei weitere Teilnehmer für den Fall gezogen, dass die ermittelten Kandidaten in der festgelegten Zeitspanne, i.d.R. innerhalb von zwei Werktagen nach der Ziehung, nicht erreichbar oder nicht im Besitz der dem registrierten Los zugehörigen Spielquittung sind. Die Kosten für die Übernachtung in einem Hotel grundsätzlich der Kategorie „Vier Sterne“ für eine Nacht im Doppelzimmer mit Halbpension sowie die Kosten für die An- und Abreise innerhalb Deutschlands mit der Bahn in der zweiten Klasse oder dem privaten Pkw sind inkludiert. Für die An- und Abreise mit dem privaten Pkw wird die jeweils gültige steuerlich anerkannte Kilometerpauschale erstattet. Die Auswahl und Buchung des Hotelzimmers sowie der Bahnfahrt erfolgen seitens des für die Kandidatenbetreuung zuständigen Dienstleisters. In der Fernsehsendung treten die beiden BIN*GO!*-Quiz-Kandidaten im BIN*GO!*-Quiz gegeneinander an. Der Zweitplatzierte erhält einen Trostpreis in Form eines Sachpreises. Der Gewinner tritt als Spieler im Finalspiel an.

(2) Der Finalist erhält im Finalspiel die Möglichkeit, auf der Spielfläche innerhalb der 5 x 5 großen BIN*GO!*-Matrix (Finalspielmatrix) einen Gewinn zu erzielen. Das Finalspiel findet ausschließlich auf der Spielfläche in der Fernsehsendung statt. Auf der Finalspielmatrix sind insgesamt 25 Gewinnfelder mit verdeckten Geldgewinnen enthalten, davon sind jeweils drei Gewinnfelder mit Geldgewinnen in Höhe von € 2.000,-, € 3.000,-, € 4.000,-, € 5.000,-, € 6.000,-, € 7.000,-, € 8.000,- und € 9.000,- versehen sowie ein Gewinnfeld mit der maximalen Gewinnsumme in Höhe von mindestens € 10.000,-. Der Finalist aktiviert den Zufallsgenerator, welcher durch im Vorfeld produzierte Bewegtbilder auf der Finalspielmatrix ein Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Der Finalist erhält hierbei die Möglichkeit der zweiten Wahl, nachdem diesem der erzielte Geldgewinn hinter dem Gewinnfeld angezeigt wurde. Sofern der Finalist die Möglichkeit der zweiten Wahl ergreift, aktiviert dieser erneut den Zufallsgenerator, welcher nach demselben Prinzip ein weiteres Gewinnfeld auswählt und aufdeckt. Das vorherige Gewinnfeld wird dabei deaktiviert und kann nicht erneut ausgewählt werden. Der Finalist erhält in jedem Fall nur den Geldgewinn des zweiten Gewinnfelds, unabhängig von dessen Höhe. Ein Geldgewinn von mindestens € 2.000,- ist dabei garantiert.

Sollte das Feld mit der maximalen Gewinnsumme nicht getroffen werden, wird für die Folgewoche ein Vortrag gebildet. Dieser Vortrag ergibt sich aus der Differenz zwischen der Höhe des vom Finalisten erzielten Geldgewinns und der maximalen Gewinnsumme (§ 20 Abs. 3). Die Summe aus dem Vortrag und der wöchentlichen Zuführung der Folgewoche i. H. v. € 10.000,- bildet die maximale Gewinnsumme der Folgewoche. Sollte die maximale Gewinnsumme durch den Finalisten erzielt werden, so startet das Finalspiel in der Folgewoche erneut mit einem Höchstgewinn von € 10.000,- (siehe § 20 Abs. 2 Satz 3). Diese Höhe entspricht der wöchentlichen Zuführung.

(3) Erreicht oder überschreitet die maximale Gewinnsumme nach § 20 Abs. 2 den Betrag von € 100.000,-, werden in der Veranstaltung der Folgewoche die auf der Finalspielmatrix verdeckten Geldgewinne mit Ausnahme der maximalen Gewinnsumme (§ 20 Abs. 2) einmalig verzehnfacht und auf der Finalspielmatrix jeweils dreimal entsprechend dem einfachen Geldgewinn als € 20.000,- bis € 90.000,- dargestellt. Überschreitet die maximale Gewinnsumme die Grenze von € 100.000,-, wird der über den Betrag von € 100.000,- hinausgehende Anteil dem Fonds für Sonderauslosungen zugeschlagen.

(4) Im Rahmen der Superchance werden allen Sachpreisen am Samstagabend nach Annahmeschluss jeweils eine Serien- und Losnummer aus den verkauften Losen zugeordnet.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

§ 21 Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

(1) Spielteilnehmer, die einen Gewinn erzielt haben, können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn informieren.

(2) Der Spielteilnehmer erhält - sofern er dies wünscht - über jeden Gewinn eine Benachrichtigung per E-Mail an die dem Unternehmen zuletzt mitgeteilte E-Mail-Adresse.

§ 22 Gewinne in der Lotterie BIN*GO!*

(1) Geldgewinne werden grundsätzlich dem Spielkonto des Spielteilnehmers gutgeschrieben.

(2) Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit einen Betrag festzulegen, ab dem Gewinne mit befreiender Wirkung automatisch auf die von ihm angegebene Bankverbindung überwiesen werden sollen. Darüber hinaus kann der Spielteilnehmer sich seine auf dem Spielkonto gutgeschriebenen Gewinne auch jederzeit über eine im Spielkonto bereitgestellte Funktion auf seine hinterlegte Bankverbindung mit befreiender Wirkung überweisen lassen.

(3) Wird mit einem Gewinn der maximale Guthabenbetrag nach § 6 Abs. 14 überschritten, überweist das Unternehmen diesen Gewinn mit befreiender Wirkung auf die auf dem Spielkonto hinterlegte Bankverbindung.

§ 23 Sach- und Geldgewinne in der Fernsehsendung

(1) Die in der Fernsehsendung erzielten Sach- oder Geldgewinne werden den Gewinnern mit befreiender Wirkung innerhalb Deutschlands unmittelbar zugestellt bzw. überwiesen.

(2) Voraussetzung hierfür ist, dass der Gewinner seinen Namen, seine Anschrift und ggf. die Quittungsnummer seiner Spielbenachrichtigung bzw. die BIN*GO!*-Serien- und BIN*GO!*-Losnummer des von ihm erworbenen Loses während der laufenden Fernsehsendung zur Überprüfung mitteilt oder auf der für das BIN*GO!*-Quiz zur Verfügung gestellten Telefon- bzw. Internetplattform mitgeteilt hat.

(3) Der Gewinner des Finalspiels erhält für die Auszahlung des Geldgewinns ein Formular zur Übermittlung seiner Kontoverbindung an das Unternehmen. Gleiches gilt für Gewinner von Sachpreisen (gemäß 23 Abs. 1), die eine auszuzahlende Anreisepauschale erhalten.

§ 24 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

(1) Gewinne der 1. und 2. Gewinnklasse mit einer Gewinnquote von jeweils mehr als € 100.000,- werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

(2) Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern gutgeschrieben/ausgezahlt (§ 22).

§ 25 Ablösung von Gewinnen

Die Barablösung von Sachgewinnen ist ausgeschlossen.

§ 26 Behandlung und Verwendung nicht abgeholter bzw. nicht zustellbarer Gewinne

(1) Nicht abgeholte oder unzustellbare Sach- und Geldgewinne werden nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist zu verfallenen Gewinnen.

(2) Verfallene Gewinne werden

- mit Einwilligung der Aufsichtsbehörde zur Höherdatierung einzelner Veranstaltungen bzw. für die Durchführung von Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Aufwendungen für berechtigte Reklamationen, für Härtefälle o. ä. eingesetzt oder
- für gemeinnützige Zwecke im Sinne von § 52 Abgabenordnung verwendet.

VI. DATENSCHUTZ/SORGFALTSPFLICHTEN DES SPIELTEILNEHMERS

§ 27 Datenschutz

Das Unternehmen informiert über den Umgang mit den personenbezogenen Daten im Internet in den Datenschutzhinweisen, die auf der Website des Unternehmens veröffentlicht sind.

§ 28 Sorgfaltspflichten

(1) Der Spielteilnehmer hat seine Login-Daten (E-Mail-Adresse und sein Passwort) geheim zu halten

(2) Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten aufgrund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zulasten des Spielteilnehmers.

VII. SPIELTEILNAHME ÜBER GEWERBLICHE SPIELVERMITTLER

§ 29 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

(1) Ein Spielteilnehmer kann an der Lotterie BIN*GO!* teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrags abgibt.

(2) Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags Empfangsvertreter des Spielteilnehmers. Die Zahlung des Spieleinsatzes und des Bearbeitungsentgelts erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.

(3) Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete gewerbliche Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung, die Informationen zu

- der jeweiligen vierstelligen BINGO!-Seriennummer,
- der jeweiligen fünfstelligen BINGO!-Losnummer,
- der jeweiligen 5 x 5-BINGO!-Matrix,
- der Spielscheinnummer für die Zusatzlotterien Spiel 77 und SUPER 6,
- den Zeitpunkt der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder die Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- dem Spieleinsatz und der Bearbeitungsgebühr und der von der Zentrale vom Unternehmen vergebenen Identifikationsnummer,

umfasst, jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.

(4) 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.

(5) Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrags bzw. Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt – unbeschadet des Zugangsverzichts (siehe § 12 Abs. 9) – durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.

(6) Ist kein Spielvertrag zustande 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 das Bearbeitungsentgelt auf Antrag des vom Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.

(7) Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf die zuletzt mitgeteilte Bankverbindung des Treuhänders überwiesen.

VIII. WEITERE INFORMATIONSPFLICHTEN

§ 30 Allgemeine Informationspflichten nach § 36 Abs. 1 Nr. 1 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Das Unternehmen ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

IX. VERJÄHRUNG VON ANSPRÜCHEN UND INKRAFTTRETEN

§ 31 Verjährung von Ansprüchen

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

§ 32 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten zur 44. Veranstaltung 2026.

LOTTO Schleswig-Holstein GmbH & Co. KG • Handelsregister: Kiel HRA 4481 • 24103 Kiel • Fleethörn 35 • Tel.: 0431/9805-0 • E-Mail: info@lotto-sh.de

Erlaubnis des Ministeriums für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein – IV 36 – vom 22.09.2026.