
TEILNAHMEBEDINGUNGEN
LOTTO Mecklenburg-Vorpommern
über den Vertriebsweg
INTERNET einschließlich mobiler Dienste
(Internet-Teilnahmebedingungen)

- A. Allgemeiner Teil**
- B. Besonderer Teil**
 - I. LOTTO 6aus49**
 - II. Eurojackpot**
 - III. GlücksSpirale**
 - IV. Die Sieger-Chance**
 - V. KENO**
 - VI. Spiel 77**
 - VII. SUPER 6**
 - VIII. plus 5**
 - IX. TOTO 13er Tipp**
(sofern auch im Internetangebot von LOTTO UND TOTO MV vorhanden)
 - X. TOTO 6aus45 Auswahltipp**
(sofern auch im Internetangebot von LOTTO UND TOTO MV vorhanden)
- C. Gleichstellungsbestimmung**
- D. Inkrafttreten**

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

2

A. ALLGEMEINER TEIL

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens im Bereich der Lotterien und Sportwetten sind 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 und
5. Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstalten und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, werden LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, die Sieger-Chance, KENO, Spiel 77, SUPER 6, plus 5 sowie TOTO 6aus45 Auswahltipp und TOTO 13er Tipp mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung im Internet einschließlich mobiler Dienste zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet / durchgeführt.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

1. Spielsuchtprävention

Ob LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, die Sieger-Chance, KENO, Spiel 77, SUPER 6, plus 5, TOTO 13er Tipp oder TOTO 6aus45 Auswahltipp - die Spielangebote von LOTTO Mecklenburg-Vorpommern sind für viele ein harmloses Freizeitvergnügen. Für andere wird daraus bitterer Ernst: Sie werden abhängig vom Glücksspiel und ruinieren sich und ihre Familien. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Überprüfen Sie Ihr Spielverhalten, um der Spielsucht rechtzeitig vorzubeugen.

Informationen zum Thema Spielsucht erhalten Sie unter www.spielen-mit-verantwortung.de, www.check-dein-spiel.de, www.gluecksspielsucht-mv.de bzw. unter www.lottomv.de und in allen Annahmestellen von LOTTO UND TOTO MV. Regionale Hotline: 0800 260 35 38, BZgA-Hotline: 0800 137 27 00.

2. Organisation

Das Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“ des Landes Mecklenburg-Vorpommern veranstaltet die Lotterien unter der Bezeichnung „Lotto und Toto Mecklenburg-Vorpommern – Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern“ - im Folgenden als LOTTO UND TOTO MV bezeichnet. Mit der Durchführung ist die Verwaltungsgesellschaft Lotto und Toto in Mecklenburg-Vorpommern mbH beauftragt.

Die Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, die Sieger-Chance, SUPER 6, Spiel 77, KENO, plus 5, TOTO 13er Tipp und TOTO 6aus45 Auswahltipp werden über das terrestrische Annahmestellennetz von LOTTO UND TOTO MV und über das Internet vertrieben. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Mecklenburg-Vorpommern.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

3

3. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 3.1 Für die Teilnahme an den Ziehungen über den Vertriebsweg Internet sind allein diese Teilnahmebedingungen von LOTTO UND TOTO MV (im Folgenden kurz Internet-Teilnahmebedingungen genannt) einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen maßgebend.
- 3.2 Der Spielteilnehmer erkennt diese Internet-Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit der Registrierung sowie vor jeder Abgabe eines Spielangebotes als verbindlich an.
- 3.3 Die Internet-Teilnahmebedingungen sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
- 3.4 LOTTO UND TOTO MV behält sich vor, diese Teilnahmebedingungen und ggf. ergänzende Bedingungen jederzeit, vorbehaltlich der Zustimmung des Ministeriums für Inneres und Europa Mecklenburg-Vorpommern, zu ändern, insbesondere an veränderte rechtliche und technische Verhältnisse anzupassen.
- 3.5 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Spielscheinen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen, vor.

4. Spielgeheimnis / Datenschutz

LOTTO UND TOTO MV wahrt im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftspflichten von LOTTO UND TOTO MV bleiben hiervon unberührt.

LOTTO UND TOTO MV gewährleistet die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz, insbesondere in Bezug auf die Erhebung, Verarbeitung, Nutzung und Weitergabe der personenbezogenen Daten von Spielteilnehmern. Die Einzelheiten zur Einhaltung des Datenschutzes sind in der Datenschutzerklärung geregelt, die auf www.lottomv.de einzusehen und ausdrückbar ist.

5. Registrierung, Spielteilnahme, Spielkonto

- 5.1 Eine Registrierung und Spielteilnahme ist nur für Spielteilnehmer mit Wohnsitz im Land Mecklenburg-Vorpommern zulässig.
- 5.2 Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig. Die von LOTTO UND TOTO MV angebotenen Glücksspiele richten sich ausschließlich an volljährige Personen, d. h., Angebote von minderjährigen Personen auf den Abschluss von Spielverträgen werden von LOTTO UND TOTO MV nicht angenommen. Sollte trotzdem eine Annahme erfolgen, kommt kein Spielvertrag zu Stande und ein Anspruch auf Gewinnauszahlung besteht nicht. Auch eine Gewinnauszahlung führt nicht zu einer Annahme des Angebots durch LOTTO UND TOTO MV. Erhaltene Gewinne sind zurückzuzahlen.

Ebenso unzulässig ist eine Spielteilnahme, wenn der Spielteilnehmer nicht selbst der wirtschaftliche Berechtigte ist.
- 5.3 Gesperrte Spieler sind von der Spielteilnahme im Internet ausgeschlossen. LOTTO UND TOTO MV beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem, um den Ausschluss von gesperrten Spielern zu gewährleisten (nähere Einzelheiten zu Spielersperren s. Nummer 16.).
- 5.4 Der Spielteilnehmer hat sich vor der ersten Spielteilnahme entsprechend dem festgelegten Verfahren zu registrieren, damit die gesetzlichen Anforderungen an Identifizierung und Authentifizierung des Spielteilnehmers gewährleistet werden können. Hierbei verpflichtet sich der Spielteilnehmer, seine Angaben wahrheitsgemäß zu machen.

Der Spielteilnehmer willigt in die zur Identifizierung erforderliche Auskunftseinholung bei den von LOTTO UND TOTO MV beauftragten Dienstleistern ein bzw. ermöglicht selbst durch die zur

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

4

Verfügung stehenden Identifizierungsverfahren die Feststellung seiner Identität durch Vorlage seines gültigen Personalausweises oder Reisepasses. Eine Registrierung erfolgt außerdem nur, wenn der Spielteilnehmer verbindlich erklärt, dass er verfügungsberechtigter Inhaber des angegebenen Bankkontos ist. Sofern die Identifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

LOTTO UND TOTO MV kann dem Spielteilnehmer bereits vor Abschluss der vollständigen Identifizierung eine sofortige Spielteilnahme bis zu 150,00 € ermöglichen (sogenanntes „Spontanspiel“).

Ein Auszahlungsanspruch im Gewinnfall entsteht in diesen Fällen allerdings nur dann, wenn der Spielteilnehmer die Registrierung durch das vorgesehene Identifizierungsverfahren innerhalb von 14 Tagen abschließt. Der Anspruch von LOTTO UND TOTO MV auf den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr bleibt davon unberührt. Schließt der Spielteilnehmer die Registrierung nicht innerhalb der behördlich vorgeschriebenen 14 Tage ab, wird das Spielkonto des Spielteilnehmers deregistriert. Sofern die Registrierung einschließlich der festgelegten Identifizierungsverfahren nicht spätestens binnen 14 Tagen erfolgreich durchgeführt werden konnte, ist eine Spielteilnahme nicht mehr möglich.

Sämtliche Informationen zum Registrierungsverfahren sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

Die Begründung einer Geschäftsverbindung zu einer politisch exponierten Person gemäß § 10 Abs. 1 Nr. 4 Geldwäschegesetz steht unter dem Erfordernis der Genehmigung durch die Geschäftsführung von LOTTO UND TOTO MV.

- 5.5 Darüber hinaus hat sich jeder identifizierte Spielteilnehmer anlässlich einer Spielteilnahme zu authentifizieren. Hierfür muss der Spielteilnehmer seinen Zugang mit einem ihm vorher übermittelten Code (PIN, TAN etc.) bestätigen. Daher ist eine Spielteilnahme nur möglich, wenn der Spielteilnehmer sein SMS-fähiges mobiles Endgerät mit der Nummer bereithält, die er bei der Registrierung angegeben hat.

Sofern die Authentifizierung nicht erfolgreich ist, ist eine Spielteilnahme nicht möglich.

- 5.6 Sofern der Spielteilnehmer über seine personenbezogenen Daten falsche Angaben macht, kann LOTTO UND TOTO MV einen darauf basierenden Spielvertrag wegen Täuschung anfechten. Ein Spielteilnehmer, der falsche Angaben macht, hat keinen Anspruch auf Gewinnauszahlung.

- 5.7 Der Spielteilnehmer hat seine Erklärungen zur Teilnahme elektronisch abzugeben.

- 5.8 Die Teilnahme

- am LOTTO 6aus49, Eurojackpot, KENO, TOTO 13er Tipp und TOTO 6aus45 Auswahltipp erfolgt durch die Voraussage von Zahlen durch den Spielteilnehmer.
- an der GlücksSpirale, an der Sieger-Chance, am Spiel 77 und an Super 6 erfolgt durch die Voraussage einer 7-stelligen Zahl mit der von LOTTO UND TOTO MV vergebenen 7-stelligen Losnummer aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, wobei für die Gewinnermittlung im Super 6 lediglich die sechs Endziffern entscheidend sind.
- am plus 5 erfolgt durch die von LOTTO UND TOTO MV vergebene 5-stellige Losnummer aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

Die Losnummer kann durch den Spielteilnehmer geändert werden.

- 5.9 LOTTO UND TOTO MV richtet für jeden registrierten Spielteilnehmer ein Spielkonto ein. Die Zuordnung zum Spielteilnehmer erfolgt durch die von LOTTO UND TOTO MV vergebene Kunden-ID (Kundennummer).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

5

- 5.10 Durch Aufruf des Spielkontos kann sich der Spielteilnehmer über die Höhe des Guthabenbetrages auf seinem Spielkonto informieren. Jede Ein- und Auszahlung wird auf dem Spielkonto des Spielteilnehmers protokolliert. Eine Verzinsung des Guthabens erfolgt nicht.
- 5.11 Über das Guthaben auf dem Spielkonto kann der Spielteilnehmer abzüglich fälliger Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren für laufende Spiele vorbehaltlich gesetzlicher Restriktionen sowie der nachfolgenden Einschränkungen grundsätzlich jederzeit verfügen.
- 5.12 LOTTO UND TOTO MV behält sich das Recht vor, Mindest- und Höchstbeträge für die Zahlung mit Kreditkarten und Lastschriftverfahren festzulegen. Auf das Spielerkonto eingezahltes Guthaben kann der Spielteilnehmer ausschließlich zur Zahlung von Spielaufträgen verwenden. Wünscht der Spielteilnehmer ausnahmsweise die Auszahlung eines mittels Kreditkarte eingezahlten Guthabens, stellt LOTTO UND TOTO MV die angefallenen Kreditkartengebühren in Höhe von 3 % des überwiesenen Betrags zzgl. Bearbeitungsgebühr, mindestens jedoch 5,00 €, in Rechnung.
- 5.13 Auf das Spielkonto darf maximal ein Guthaben von 1.100,00 € eingezahlt werden und vorhanden sein. Einzahlungsaufträge des Spielteilnehmers die diese Grenze überschreiten würden, werden automatisch nicht angenommen.

Ein Spielteilnehmer kann teilnehmen, indem er mittels der von LOTTO UND TOTO MV bereit gehaltenen Web-Seiten ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebotes eine Spielbenachrichtigung auf elektronischem Wege. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen zwischen dem Spielteilnehmer und LOTTO UND TOTO MV zustande.

Die Teilnahme an den Ziehungen/Totorunden ist nur mit den von LOTTO UND TOTO MV jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Verfahren auf den Internet-Seiten möglich.

- 5.14 LOTTO UND TOTO MV beachtet die gesetzlichen Höchsteinsatzgrenzen je Spielteilnehmer (Spieleinsatzlimits) und gibt die jeweils gesetzlich vorgeschriebenen Limits auf der Internetseite von LOTTO UND TOTO MV bekannt. Jeder Spielteilnehmer hat sich außerdem bei Registrierung ein individuelles Spieleinsatzlimit zu setzen, welches er anschließend jederzeit verändern kann. Niedrigere Spieleinsatzlimits werden vom System sofort automatisch berücksichtigt; höhere Spieleinsatzlimits werden dagegen erst nach einer Schutzfrist von sieben Tagen wirksam.
- 5.15 Meldet sich ein Spielteilnehmer mehr als 12 Monate nicht mehr an, wird sein Spielkonto geschlossen und ein etwaiges Guthaben auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

6. Voraussagen des Spielteilnehmers und Spielzeitraum

- 6.1 Je nach Ausgestaltung des Internet-Angebotes sind die Voraussagen/Tipps und die sonstigen Vorgaben (Laufzeit, Teilnahme an den Zusatzlotterien etc.) elektronisch durch Anklicken der betreffenden Felder oder durch Eintragung in den betreffenden Eingabefeldern zu treffen.
- 6.2 Auf Wunsch des Spielteilnehmers kann LOTTO UND TOTO MV die Voraussagen mittels der angebotenen Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) vorschlagen (QuickTipps).
- 6.3 Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seinen Spielauftrag entsprechend den Systemvorgaben vordatieren zu lassen. Der Spielauftrag nimmt dann ab der von dem Spielteilnehmer gewählten Ziehung teil. LOTTO UND TOTO MV behält sich das Recht vor, die Möglichkeit zum Spielzeitraum und zur Vordatierung einzuschränken bzw. auszusetzen.
- 6.4 Für die Wahl der richtigen Spielart, der persönlichen Voraussagen/Tipps etc. sowie für die Entscheidung zur Teilnahme mittels der gewählten Ausfüllhilfen (Zufallsgenerator etc.) und deren/dessen Inhalt ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.5 Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und LOTTO UND TOTO MV hinsichtlich der Wahl der Voraussagen/Tipps sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer LOTTO UND TOTO MV die Wahl der Voraussagen/Tipps überlässt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

6

- 6.6 Der Spielteilnehmer kann vor verbindlicher Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, eine Korrektur oder Löschung der von ihm elektronisch gewählten Voraussagen/Tipps bzw. der von LOTTO UND TOTO MV vorgeschlagenen Voraussagen/Tipps oder der anderen von dem Spielteilnehmer abzugebenden Erklärungen vornehmen.
- 6.7 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 6.8 Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten durch den Spielteilnehmer ist ein Widerruf seines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages oder ein Rücktritt vom Spielvertrag gem. § 312g Abs. 2 Nr. 12 BGB ausgeschlossen.

7. Annahme, Annahmeschluss und Spielbenachrichtigung

- 7.1 LOTTO UND TOTO MV ist zur Entgegennahme der Spielaufträge nicht verpflichtet.
- 7.2 Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen/TOTO runden bestimmt LOTTO UND TOTO MV und wird auf den Internet-Seiten von LOTTO UND TOTO MV bekannt gegeben.
- 7.3 Nach Abgabe des Spielauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zum Zentralsystem von LOTTO UND TOTO MV wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Identifikationsnummer vergeben.

Die Identifikationsnummer dient der Zuordnung des Spielauftrages zu den im Zentralsystem gespeicherten Daten. Über den Abschluss dieses Vorganges wird der Spielteilnehmer informiert (Spielbenachrichtigung).

Die Spielbenachrichtigung umfasst Informationen (Mindestinhalt der Spielbenachrichtigung) zu

- den Geschäftsangaben von LOTTO UND TOTO MV,
- die jeweiligen Voraussagen des Spielteilnehmers sowie die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme
- oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- ggf. die Nummer des Systemspieles (Systembezeichnung), und
- die vom Zentralsystem von LOTTO UND TOTO MV vergebene Identifikationsnummer.

8. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 8.1 Die Höhe der Spieleinsätze und der Bearbeitungsgebühren für die von LOTTO UND TOTO MV angebotenen Lotterien wird im Rahmen des Internet-Angebotes von LOTTO UND TOTO MV bekannt gemacht.
- 8.2 Bei jeder Spielteilnahme besteht das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr.
- 8.3 Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr für die von ihm gewählten Spiele mit Abgabe seiner Erklärung, am Spiel teilnehmen zu wollen, zu zahlen (Fälligkeit).
- 8.4 Die Zahlung erfolgt durch die von LOTTO UND TOTO MV zugelassenen Zahlungsarten, die für den Spielteilnehmer auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV ersichtlich sind.
- 8.5 Höchstesatzgrenzen je Spielteilnehmer s. Nummer 5.14.

9. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

- 9.1 Der Spielvertrag wird zwischen LOTTO UND TOTO MV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn LOTTO UND TOTO MV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe von Nummer 9.2 annimmt.
- 9.2 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

7

- die übertragenen Daten des Spelauftrages und/oder die Daten des QuickTipps sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale von LOTTO UND TOTO MV aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

Beim Eurojackpot müssen die abgespeicherten Daten außerdem rechtzeitig und fehlerfrei vor Beginn der Ziehung an die Kontrollzentren zur gemeinsamen Poolung übermittelt worden sein und

- der Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr vor Beginn der Ziehung bzw. beim TOTO vor Beginn des ersten Fußballspieles der Tipprunde bezahlt ist. Bezahlt sind der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr, wenn sie auf dem Konto von LOTTO UND TOTO MV gutgeschrieben sind oder ein Geld-, Kreditinstitut oder die Ausgabestelle der Kreditkarte, das/die mit dem Spielteilnehmer und von LOTTO UND TOTO MV einen entsprechenden Vertrag abgeschlossen hat, eine Zahlungszusage abgegeben hat oder eine sonstige, gegenüber LOTTO UND TOTO MV in diesem Zeitpunkt erklärte Zahlungsgarantie besteht.

9.3 Handelt es sich um einen Spielvertrag über die Teilnahme an mehreren aufeinander folgenden Ziehungen, muss die Voraussetzung gemäß Nummer 9.2 zu jeder einzelnen dieser Ziehungen erfüllt sein.

Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

9.4 Nach Abgabe des Spelauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale von LOTTO UND TOTO MV wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Identifikationsnummer vergeben, die der Zuordnung des Spelauftrages zu den in der Zentrale gespeicherten Daten dient.

9.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten des Spielvertrages maßgebend.

9.6 Den Inhalt seines Spelauftrages gemäß Nummer 9.2 kann der Spielteilnehmer – unbeschadet der Regelung gemäß Nummer 9.1 - auf seinem Spielkonto einsehen und bei Bedarf ausdrucken. Darüber hinaus erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse über den Inhalt seines Spelauftrages (Spielbenachrichtigung).

9.7 LOTTO UND TOTO MV ist berechtigt, ein im Zentralsystem eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der folgend genannten Gründe abzulehnen.

Darüber hinaus kann durch LOTTO UND TOTO MV aus den folgend genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots oder zum Rücktritt vom Spielvertrag berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d.h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an LOTTO UND TOTO MV erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an LOTTO UND TOTO MV weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an LOTTO UND TOTO MV weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - LOTTO UND TOTO MV die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist oder

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

8

- der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

- 9.8 Der Spielteilnehmer wird über die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. den Rücktritt vom Spielvertrag durch LOTTO UND TOTO MV unter seiner LOTTO UND TOTO MV bekannten E-Mail-Adresse informiert.
- 9.9 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr erstattet.
- 9.10 LOTTO UND TOTO MV ist berechtigt, eine Forderung bezüglich Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr an Dritte abzutreten, wenn diese eine Zahlungsgarantie für die Zahlung des Spielteilnehmers abgegeben haben.
- 9.11 Die Aufzeichnung von Daten bei einem beauftragten Dienstleister gilt als in der Zentrale von LOTTO UND TOTO MV erfolgt.

10. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 10.1 Bei spieltypischen Risiken ist die Haftung von LOTTO UND TOTO MV für Schäden ausgeschlossen, die von LOTTO UND TOTO MV fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von einem seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Durchführung der Lotterien beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB).

Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für LOTTO UND TOTO MV und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

- 10.2 Die vorstehenden zwei Sätze findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet LOTTO UND TOTO MV dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln der gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet LOTTO UND TOTO MV nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

- 10.3 Die Haftungsbeschränkungen in Nummer 10.1. und 10.2. gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer von LOTTO UND TOTO MV gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.
- 10.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen auch bei den Erfüllungsgehilfen, derer sich LOTTO UND TOTO MV zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet die LOTTO UND TOTO MV nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 10.5 LOTTO UND TOTO MV und ihre Erfüllungsgehilfen haften weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die sie nicht zu vertreten haben, hervorgerufen werden.
- 10.6 In den Fällen, in denen eine Haftung der LOTTO UND TOTO MV und ihrer Erfüllungsgehilfen nach 10.4. und 10.5. ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag erstattet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

9

Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale von LOTTO UND TOTO MV beauftragten Stellen im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

- 10.7 LOTTO UND TOTO MV haftet nicht für Schäden, welcher Art auch immer, die durch eine missbräuchliche Nutzung des Spielkontos, insbesondere durch einen Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten gemäß Nummer 17 entstehen.
- 10.8 Vereinbarungen Dritter sind für LOTTO UND TOTO MV nicht verbindlich.
- 10.9 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 10.10 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.
- 10.11 Die Haftung von LOTTO UND TOTO MV ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.
- 10.12 Im Übrigen gelten die gesetzlichen Haftungsregeln.

11. Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen / Auslosungen

- 11.1 Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bzw. der Auslosungen (TOTO) werden von LOTTO UND TOTO MV festgelegt.
- 11.2 Die Ziehungen bzw. Auslosungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht und mit Protokollierung statt.
- 11.3 Die Gewinnzahlen bzw. Gewinntippreihen der von LOTTO UND TOTO MV angebotenen Lotterien und Sportwetten werden auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV sowie gegebenenfalls durch Presse, Rundfunk und Fernsehen bekannt gegeben. Auf Wunsch werden dem Spielteilnehmer die Gewinnzahlen auch an seine angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

12. Auswertung

- 12.1 Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.
- 12.2 Die Auswertung erfolgt auf Grund der ermittelten Gewinnzahlen (im TOTO aufgrund der Gewinntippreihen) und den ergänzenden Bedingungen für Systeme (Gewinntippreihen und Auswertungsschemata). Die ergänzenden Bedingungen für Systeme sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

13. Gewinnabfrage/Gewinnbenachrichtigung

- 13.1 Spielteilnehmer können sich durch Aufruf ihres Spielkontos über den Gewinn, die Höhe und die Zusammensetzung informieren. Die abrufbereiten Daten betreffen Ziehungen/Auslosungen, die bis zu 365 Tagen zurückliegen.
- 13.2 Der Spielteilnehmer erhält über jeden Gewinn eine Benachrichtigung an die vom Spielteilnehmer angegebene E-Mail-Adresse, sofern er dies wünscht.

14. Gewinnauszahlung

- 14.1 Gewinne mit einer Gewinnquote über 100.000,00 € sowie Gewinne der GlücksSpirale der Gewinnklasse 7 und Gewinne der Sieger-Chance (Gewinnklassen 2 und 3) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung bzw. beim TOTO nach Ablauf einer Woche seit dem in der Tipprunde liegenden Samstag (Sonnabend) am zweiten bundesweiten Werktag fällig und zur Auszahlung gebracht.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

10

Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto überwiesen.

14.2 Mit Gutschrift des Gewinns auf das vom Spielteilnehmer angegebene Bankkonto gilt der Gewinn als mit befreiender Wirkung ausbezahlt.

14.3 Gebühren des Kreditinstituts des Spielteilnehmers gehen zu Lasten des Spielteilnehmers.

15. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

15.1 Der Spielteilnehmer hat Änderungen seiner bei der Registrierung angegebenen Kundendaten unverzüglich in seinem Spielkonto zu aktualisieren.

15.2 Nach erfolgreichem Login kann der Spielteilnehmer in seinem Spielkonto seine Kundendaten selbst ändern. Die Änderung der Bankverbindung, des Aliasnamen, der Handynummer sowie die Änderung der Anschrift sind besonders gesichert und bedürfen der Beantwortung einer Sicherheitsfrage. LOTTO UND TOTO MV kann die Änderung weiterer Daten durch die Beantwortung einer Sicherheitsfrage schützen.

15.3 Schriftliche Erklärungen von LOTTO UND TOTO MV an die letzte LOTTO UND TOTO MV bekannt gewordene Anschrift des Spielteilnehmers gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, diese Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

16. Spielersperren

16.1 LOTTO UND TOTO MV beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind von LOTTO UND TOTO MV Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen.

16.2 Eine Fremdsperre ist von LOTTO UND TOTO MV vorzunehmen, wenn LOTTO UND TOTO MV auf Grund der Wahrnehmung ihres Personals weiß oder auf Grund von Meldungen Dritter weiß oder auf Grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte annehmen muss, dass die betreffende Person spielsuchtgefährdet oder überschuldet ist, ihren finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommt oder Spieleinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.

Bei einer Fremdsperre ist dem betroffenen Spieler vor Aufnahme in die Sperrdatei Gelegenheit zur Stellungnahme zu geben (s. § 18 Glücksspielstaatsvertragsausführungsgesetz M-V).

16.3 Die Spielersperre ist unbefristet. Die Mindestsperrdauer beträgt ein Jahr. Danach kann auf Antrag der gesperrten Person die Aufhebung erfolgen, wenn zu diesem Zeitpunkt keine Gründe für eine Spielersperre mehr vorliegen. Das Nichtmehrvorliegen der Gründe für die Spielersperre ist durch die gesperrte Person mit prüffähigen Unterlagen nachzuweisen.

16.4 Die Aufhebung der Spielersperre ist schriftlich mit dem dafür vorgegebenen Formular bei dem Glücksspielanbieter zu beantragen, der die Spielersperre verfügt hat.

16.5 Der Antragsteller ist zur Aktualisierung der bei dem Glücksspielanbieter hinterlegten personenbezogenen Daten verpflichtet, wenn durch Änderungen die Identifizierung des Antragstellers und die Durchsetzung der Spielersperre nicht mehr möglich sind.

16.6 LOTTO UND TOTO MV teilt dem Spielteilnehmer schriftlich den Zeitpunkt des Inkrafttretens der Selbst-/Fremdsperre mit.

16.7 Im Übrigen gelten die landesrechtlichen Regelungen zum öffentlichen Glücksspiel im Land Mecklenburg-Vorpommern.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

11

17. Sorgfaltspflichten des Spielteilnehmers

- 17.1 Der Spielname, die Kunden-ID, das Passwort, die Sicherheitsfrage und die Antwort auf die Sicherheitsfrage sind von dem Spielteilnehmer geheim zu halten und insbesondere nicht an Minderjährige weiter zu geben.
- 17.2 Jegliche Verfügungen, die von unberechtigten Dritten auf Grund der Kenntnis oben genannter Daten getroffen werden, gehen zu Lasten des Spielteilnehmers. Die Haftung von LOTTO UND TOTO MV ist ausgeschlossen.

18. Verjährung von Ansprüchen

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

19. Ergänzende Bedingungen für das Dauerspiel / Jackpot-Jäger

- 19.1 Das Dauerspiel und Jackpot-Jäger - als Sonderform des Dauerspiels - bietet dem Spielteilnehmer im Rahmen der geltenden Spieleinsatzlimits die Möglichkeit, mit seinem Spielauftrag automatisch an den künftigen Ziehungen teilzunehmen, solange sein Spielkonto ein ausreichendes Guthaben aufweist bzw. der Einziehungsauftrag erfolgreich ist und der Spielteilnehmer die Dauerspieloption nicht deaktiviert.
- 19.2 Wenn das Dauerspiel oder der Jackpot-Jäger wegen nicht ausreichendem Guthaben auf dem Spielkonto, mangels Kontodeckung oder wegen Überschreitens der Spieleinsatzlimits beendet wird, erhält der Spielteilnehmer eine Benachrichtigung an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse.
- 19.3 Der Spielteilnehmer kann das Dauerspiel /den Jackpot-Jäger auch selbst durch Deaktivierung beenden. Sofern die Ziehung am Mittwoch (LOTTO 6aus49) erfolgt, kann das Dauerspiel/ Jackpot-Jäger bis zum vorangegangenen Montag deaktiviert werden. Erfolgt die Ziehung am Freitag (Eurojackpot), kann das Dauerspiel/Jackpot-Jäger bis zum vorangegangenen Mittwoch deaktiviert werden. Sofern die Ziehung am Samstag (LOTTO 6aus49, GlücksSpirale) erfolgt, kann der Spielteilnehmer das Dauerspiel/ den Jackpot-Jäger bis zum vorangegangenen Donnerstag deaktivieren.
- 19.4 Nach endgültiger Bestätigung der Spieldaten ist eine Änderung des Dauerspielauftrags, insbesondere die Änderung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer sowie der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien ausgeschlossen. Ausschließlich die Beendigung des Dauerspiels durch Deaktivierung und der Abschluss eines neuen Dauerspielauftrags ermöglicht die neue Bestimmung der Anzahl der Spiele, der Spielvoraussagen, der Losnummer und der Teilnahme bzw. Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien.
- 19.5 Änderungen der Teilnahmebedingungen werden dem Spielteilnehmer spätestens 2 Wochen vor Inkrafttreten der Änderung der Teilnahmebedingungen per E-Mail an die von ihm angegebene E-Mail-Adresse mitgeteilt. Ist der Spielteilnehmer mit den Änderungen nicht einverstanden, hat er die Möglichkeit, das Dauerspiel durch Deaktivierung nach Maßgabe von Nummer 19.3. zu beenden.
- 19.6 Mit dem Jackpot-Jäger nimmt der Spielteilnehmer automatisch am Spiel teil, sobald die von ihm gewählte Jackpot-Höhe erreicht wird. Er bleibt solange im Spiel, bis der Jackpot fällt. Dabei ist der Zeitraum der aktiven Spielteilnahme abhängig von der Jackpot-Höhe und der Dauer der Jackpot-Phase. Der Spielteilnehmer wählt die Höhe des Jackpots, ab der sein Spielauftrag automatisch an den Ziehungen teilnimmt, selbst aus. Der Spieleinsatz wird je Teilnahme abgebucht.

20. Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

- 20.1 Ein Spielteilnehmer kann an den Lotterien LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, die Sieger-Chance, KENO Spiel 77, SUPER 6 und plus 5 teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

A. Allgemeiner Teil

12

- 20.2 Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
- 20.3 Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
- 20.4 Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers benannte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielbenachrichtigung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
- 20.5 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.
- 20.6 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.
- 20.7 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.
- 20.8 Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

13

B. BESONDERER TEIL

I. LOTTO 6aus49

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel LOTTO 6aus49

- 1.1 Im Rahmen des LOTTO 6aus49 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Mittwochs- und/oder Samstags- Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2 Spielformel des LOTTO 6aus49 ist die Voraussage von 6 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 und zusätzlich die Voraussage einer 1-stelligen Zahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9.
- 1.3 Bei jeder Spielteilnahme vergibt LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999, deren letzte Ziffer die Voraussage der Superzahl beim LOTTO 6aus49 ist.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Tipp und Ziehung 1,20 €.
- 2.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3 Für jeden Spielauftrag erhebt LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.
- 2.5 Bei Teilnahme an LOTTO 6aus49 in Verbindung mit der GlücksSpirale kann für jede einzelne Spielart eine gesonderte Bearbeitungsgebühr erhoben werden.

3. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen im LOTTO 6aus49

in der Klasse 1	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen und die Superzahl ,
in der Klasse 2	die Spielteilnehmer, die 6 Gewinnzahlen,
in der Klasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 4	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen,
in der Klasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen,
in der Klasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen und die Superzahl,
in der Klasse 8	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen,
in der Klasse 9	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen und die Superzahl

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

14

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 4.1 Für das LOTTO 6aus49 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag, statt; bei jeder Ziehung werden die jeweiligen 6 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 49 ermittelt, wobei jede Zahl nur einmal gezogen werden kann, und es wird jeweils eine Superzahl aus der Zahlenreihe 0 bis 9 ermittelt.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 49 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 49 bzw. insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 49 Kugeln abzüglich der bereits gezogenen Kugeln in der Ziehungstrommel bzw. 10 Kugeln 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. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen, der Superzahl und den ergänzenden Bedingungen für das Systemspiel (s. Nummer 5).

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

- 4.2 Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

- 4.3 Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Klasse 1: 6 Gewinnzahlen und Superzahl 15,00 %

und

Gewinnbetrag der Klasse 9 2 Gewinnzahlen und Superzahl
Anzahl der Gewinne multipliziert mit dem festen Gewinnbetrag der Klasse 9 von 6,00 €

Die verbleibende Gewinnausschüttung verteilt sich auf die weiteren Gewinnklassen wie folgt:

Klasse 2:	6 Gewinnzahlen	15 %
Klasse 3:	5 Gewinnzahlen und Superzahl	5,2 %
Klasse 4:	5 Gewinnzahlen	15,5 %
Klasse 5:	4 Gewinnzahlen und Superzahl	4,3 %
Klasse 6:	4 Gewinnzahlen	10,2 %
Klasse 7:	3 Gewinnzahlen und Superzahl	8,7 %
Klasse 8:	3 Gewinnzahlen	41,1 %

Die Gewinnausschüttungen in den Gewinnklassen 1 und 2 sind jeweils auf 45 Millionen € beschränkt.

- 4.4 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse 1	1 :	139.838.160
----------	-----	-------------

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

I. LOTTO 6aus49

16

- 4.15 Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die durch LOTTO UND TOTO MV nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung). Verbleibende Spitzenbeträge werden einem Ausgleichsfonds zugeführt. Dieser wird für Sonderauslosungen verwendet. Art, Ort und Zeitpunkt der Sonderauslosungen bestimmt LOTTO UND TOTO MV.
- 4.16 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt. Diese Regelung findet keine Anwendung auf die Gewinnklasse 9.
- 4.17 Abweichend von 4.15 können sich die Gewinnquoten der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.
- 4.18 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

5. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von LOTTO UND TOTO MV zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von LOTTO UND TOTO MV in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

17

II. Eurojackpot

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel Eurojackpot

- 1.1 Im Rahmen von Eurojackpot wird wöchentlich eine Ziehung, in der Regel am Freitag, durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren aufeinander folgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale von LOTTO UND TOTO MV und an die Kontrollzentren fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/dem Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2 Spielformel des Eurojackpots ist die Voraussage von 5 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 und zusätzlich die Voraussage von 2 Zahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 (Gewinnzahlen).

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt je Ziehung 2,00 €.
- 2.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3 Für jeden Spielauftrag erhebt LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei Eurojackpot

in Gewinnklasse 1	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 2	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10,
in Gewinnklasse 3	die Spielteilnehmer, die 5 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 4	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 5	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10,
in Gewinnklasse 6	die Spielteilnehmer, die 4 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 7	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 8	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 9	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10,
in Gewinnklasse 10	die Spielteilnehmer, die 3 Gewinnzahlen 5 aus 50,
in Gewinnklasse 11	die Spielteilnehmer, die eine Gewinnzahl 5 aus 50 und beide Gewinnzahlen 2 aus 10,
in Gewinnklasse 12	die Spielteilnehmer, die 2 Gewinnzahlen 5 aus 50 und eine Gewinnzahl 2 aus 10

in einem Spiel richtig vorausgesagt haben.

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 4.1 Für Eurojackpot findet wöchentlich eine Ziehung in der Regel am Freitag statt. Bei jeder Ziehung werden
- die jeweiligen 5 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 50 ermittelt,

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

18

- die jeweiligen 2 Gewinnzahlen aus der Zahlenreihe 1 bis 10 ermittelt,

wobei jede Zahl nur einmal innerhalb einer Zahlenreihe gezogen werden kann.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und 50 bzw. 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 1 bis 50 bzw. insgesamt die Zahlen 1 bis 10 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter (Draw Manager).

Der Ziehungsleiter ist für den ordnungsgemäßen Ablauf der Ziehung verantwortlich und erteilt insbesondere die Freigabe für den Beginn der Ziehung. Der Ziehungsleiter und die Ziehungsaufsicht (Official Supervisor) stellen gemeinsam die gezogenen Gewinnzahlen fest. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung. Beim Systemspiel erfolgt die Auswertung unter den ergänzenden Bedingungen für das Systemspiel (s. Nummer 6).

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

- 4.2 Von dem Gesamtbetrag der jeweiligen Spieleinsätze werden grundsätzlich 50 % an die Spielteilnehmer nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ausgeschüttet. Von der Gesamtgewinnausschüttung werden 12 % einem sogenannten Boosterfonds zugeführt, dessen Funktion in den Nummern 4.5 ff. näher erläutert wird.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

- 4.3 Die Verteilung der Gesamtgewinnausschüttung erfolgt wie folgt:

Gewinnklasse 1	(5 + 2 Treffer)	36,00 %
Gewinnklasse 2	(5 + 1 Treffer)	8,50 %
Gewinnklasse 3	(5 Treffer)	3,00 %
Gewinnklasse 4	(4 + 2 Treffer)	1,00 %
Gewinnklasse 5	(4 + 1 Treffer)	0,90 %
Gewinnklasse 6	(4 Treffer)	0,70 %
Gewinnklasse 7	(3 + 2 Treffer)	0,60 %
Gewinnklasse 8	(2 + 2 Treffer)	3,10 %
Gewinnklasse 9	(3 + 1 Treffer)	3,00 %
Gewinnklasse 10	(3 Treffer)	4,30 %
Gewinnklasse 11	(1 + 2 Treffer)	7,80 %
Gewinnklasse 12	(2 + 1 Treffer)	19,10 %
Boosterfonds		12,00 %

- 4.4 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Gewinnklasse 1	1 :	95.344.200
Gewinnklasse 2	1 :	5.959.013
Gewinnklasse 3	1 :	3.405.150
Gewinnklasse 4	1 :	423.752
Gewinnklasse 5	1 :	26.485
Gewinnklasse 6	1 :	15.134
Gewinnklasse 7	1 :	9.631
Gewinnklasse 8	1 :	672
Gewinnklasse 9	1 :	602
Gewinnklasse 10	1 :	344
Gewinnklasse 11	1 :	128
Gewinnklasse 12	1 :	42

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

19

- 4.5 In der Gewinnklasse 1 erfolgt für jede Ziehung eine Gewinnausschüttung von mindestens 10 Mio. Euro unabhängig von den geleisteten Einsätzen. Um diese Mindestausschüttung zu erreichen, wird ein sogenannter Boosterfonds gebildet, in den jeweils 12 % der Gewinnausschüttung jeder Ziehung fließen. In den Boosterfonds fließen ebenfalls die durch Quotenabrundungen erhaltenen Beträge (vgl. Nummer 4.15) und die nicht abgeholten, deren Einzelquote 10 Mio. Euro oder mehr beträgt nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist (vgl. Nummer 5.).
- 4.6 Sofern der sich aus den Spieleinsätzen der aktuellen Ziehung ergebende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 betragsmäßig unterhalb der Höhe der Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro liegt, wird die Ausschüttung der Gewinnklasse 1 bis zur Höhe der Mindestausschüttung mit den im Boosterfonds liegenden Beträgen gefüllt. Gibt es keinen Gewinner in Gewinnklasse 1 wird die Mindestausschüttung von 10 Mio. Euro der nächsten Ziehung zugeführt.
- 4.7 Erreicht die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 zusammen mit dem Boosterfonds nicht 10 Mio. Euro, so wird die Gewinnausschüttung durch die Unternehmen auf 10 Mio. Euro aufgestockt. Zuführungen zum Boosterfonds durch Quotenabrundungen, nicht abgeholte Gewinne und nach dem Gewinnplan erhöhen den Boosterfonds so lange nicht, bis Aufstockungen der Unternehmen aus einer oder mehrerer vergangener Ziehungen wieder ausgeglichen und an die Unternehmen zurückgeflossen sind.
- 4.8 Sofern das Guthaben des Boosterfonds den Betrag von 20 Mio. Euro übersteigt, wird der diesen Betrag übersteigende Anteil in der nächsten Ziehung, die der Überschreitung des 20 Mio. Euro Betrages folgt, der Gewinnklasse 1 zur Ausschüttung zugeführt.
- 4.9 Die Gewinnausschüttung in der Gewinnklasse 1 und 2 ist jeweils auf einen Betrag von 90 Mio. begrenzt.
- Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 zugeschlagen.
- Überschreitet in einer Ziehung die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 2 den Betrag von 90 Mio. Euro, wird der über diesen Betrag hinausgehende Anteil der Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen.
- 4.10 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).
- 4.11 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 4.12 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt. In jeder Gewinnklasse wird die entsprechende Gewinnausschüttung durch die Anzahl der Gewinner in jeder Ziehung geteilt.
- 4.13 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 4.14 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt. Dies kann auch auf 3 oder mehrere Gewinnklassen angewandt werden.
- 4.15 Einzelgewinne in jeder Gewinnklasse werden auf durch 0,10 Euro teilbare Beträge abgerundet. Die Abrundungsbeträge werden dem Boosterfonds zugeschlagen.
- 4.16 Die durch LOTTO UND TOTO MV nach der Ziehung öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

II. Eurojackpot

20

- 4.17 Abweichend von 4.16 können sich die Gewinnquoten der 1. und 2. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.
- 4.18 Bei der gemeinsamen Durchführung der Ziehung mit anderen Unternehmen werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 4.19 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

5. Verwendung von nicht fristgerecht geltend gemachten Gewinnen

- 5.1 Angefallene Gewinne, deren Einzelquote 10 Millionen Euro und mehr beträgt und die vom Spielteilnehmer nicht (fristgerecht) geltend gemacht wurden, können nach Ablauf der gesetzlichen Verjährungsfrist auch dem Boosterfonds zugeführt werden.
- 5.2 Im Übrigen werden angefallene Gewinne, die von LOTTO UND TOTO MV nicht zur Auszahlung gebracht werden konnten, nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis verwendet.

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von LOTTO UND TOTO MV zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von LOTTO UND TOTO MV in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

III. GlücksSpirale

21

III. GlücksSpirale

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der GlücksSpirale

- 1.1 Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung am Samstag durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags-Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2 Spielformel der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999;
- 1.3 Bei jeder Spielteilnahme vergibt LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz beträgt 5,00 € je Ziehung.
- 2.2 Für jeden Spielauftrag erhebt LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.3 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1 Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

- 3.2 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet angegeben.

- 3.3 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

III. Glücksspirale

22

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 10,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 25,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 100,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 1.000,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

€ 10.000,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

€ 100.000,--,

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 10.000.000,00 € begrenzt. Werden in einer Ziehung so viele Gewinne ermittelt, dass die Gewinnausschüttung in dieser Gewinnklasse den Wert von 10.000.000,00 € übersteigen würde, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 nach folgender Formel auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt:

Höchstgewinnausschüttung von 10.000.000,00 € dividiert durch die Anzahl sämtlicher Gewinne

Gewinnklasse 7

("20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € oder Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 €")

Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine 20-Jahres-Rente mit monatlicher Zahlung in Höhe von 10.000,00 € für einen Zeitraum von 20 Jahren oder einen Sofortbetrag in Höhe von 2.100.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

III. GlücksSpirale

23

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 21.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich der monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

Der Gewinner hat LOTTO UND TOTO MV innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

Eine Kombination aus der 20-Jahres-Rente und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Anfallende Zinsen, einschließlich derjenigen bei Wahl der 20-Jahres-Rente stehen LOTTO UND TOTO MV zu.

Die Entscheidung ist LOTTO UND TOTO MV schriftlich mitzuteilen.

- 3.4 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

Die durch LOTTO UND TOTO MV nach Punkt 3.3 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

Abweichend davon können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A Nummer 14.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

- 3.5 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IV. Die Sieger-Chance

24

IV. Die Sieger-Chance

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der Sieger-Chance

- 1.1 Im Rahmen der Sieger-Chance wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag (Sonnabend) durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstags- (Sonnabend-)ziehung/en wählen (Spielzeitraum). Alle Spieldaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.2 Die Teilnahme an den Ziehungen der Sieger-Chance (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der vom Unternehmen durchgeführten Hauptlotterie GlücksSpirale.
- 1.3 Gegenstand (Spielformel) der Sieger-Chance ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999.
- 1.4 Bei jeder Spielteilnahme vergibt LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 3,00 €.
- 2.2 Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.
- 2.3 Vor Abgabe des jeweiligen Spieldauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspeleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spieldauftrag angezeigt.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1 Für die Sieger-Chance findet jeden Samstag (Sonnabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

- 3.2 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 36,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch gerundet angegeben.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IV. Die Sieger-Chance

25

3.3 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es werden zwei verschiedene 5-stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

10.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 50 000.

Gewinnklasse 2

(„Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang oder Sofortbetrag in Höhe von 600.000,00 €“)

Es wird eine 6-stellige Gewinnzahl gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je eine

Zahlung in Höhe von 5.000,00 € monatlich 10 Jahre lang oder einen Sofortbetrag in Höhe von 600.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1 000 000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist je Ziehung auf 9.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 15 Gewinner ermittelt, wird Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 15 x 600.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Entsprechend mindert sich die monatliche Zahlung in Höhe von 5.000,00 €.

Der Gewinner hat LOTTO UND TOTO MV innerhalb von 4 Wochen nach Gewinnanfall mitzuteilen, ob er die monatliche Zahlung in Höhe von 5.000,00 € oder den Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

Eine Kombination aus der monatlichen Zahlung und dem Sofortbetrag ist ausgeschlossen.

Die Entscheidung ist LOTTO UND TOTO MV schriftlich mitzuteilen.

Gewinnklasse 3

Es werden drei verschiedene 7stellige Gewinnzahlen gezogen.

Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

1.000.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 3 333 333.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 5.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 5 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 3 in Höhe von 5 x 1.000.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

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

Die durch LOTTO UND TOTO MV nach Punkt 3.3 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IV. Die Sieger-Chance

26

Abweichend davon können sich die Gewinnquoten von mehr als 100.000,00 € und die monatlichen Zahlungsbeträge ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A Nummer 14.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 2 oder 3 festgestellt werden.

- 3.5 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

V. KENO

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von KENO

- 1.1 Im Rahmen von KENO wird täglich eine Ziehung durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Ziehungen wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages- Ziehung zur Zentrale von LOTTO UND TOTO MV fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen – vorbehaltlich einer Vordatierung - an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2 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);
- 1.3 Bei jeder Spielteilnahme vergibt LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 5-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz für ein Spiel beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers je Ziehung 1,00 €, 2,00 €, 5,00 € oder 10,00 €.
- 2.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3 Für jeden Spielauftrag erhebt die LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Gewinnplan, KENO-Typen und Gewinnklassen

- 3.1 Der Gewinnplan ist in neun KENO-Typen (von KENO-Typ "2" bis "10") untergliedert.
- 3.2 Der KENO-Typ bestimmt sich anhand der Anzahl gewählter Voraussagen (von 2 bis 10) je Spiel.
- 3.3 Für jeden KENO-Typ gibt es definierte Gewinnklassen, die sich jeweils aus der Anzahl der richtigen Voraussagen ergeben. Dabei ist nicht bei jedem KENO-Typ jeder Anzahl richtiger Voraussagen eine Gewinnklasse zugeordnet.
- 3.4 Bei den KENO-Typen 8 bis 10 gibt es auch Gewinnklassen für 0 richtige Voraussagen.
- 3.5 Hieraus ergibt sich folgender Gewinnplan:

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

28

4. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

4.1 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 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.

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.

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

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

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

4.4 Der jeweilige Gewinnbetrag ergibt sich aus der für den Spieleinsatz entsprechenden Tabelle.

4.5 Die Gewinne bei 1,00 € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

29

	6	100,--
	5	12,--
	4	1,--
6	6	500,--
	5	15,--
	4	2,--
	3	1,--
5	5	100,--
	4	7,--
	3	2,--
4	4	22,--
	3	2,--
	2	1,--
3	3	16,--
	2	1,--
2	2	6,--

4.6 Die Gewinne bei 2,00 € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

	2	2,--
2	2	12,--

4.7 Die Gewinne bei 5,00 € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

4.8 Die Gewinne bei 10,00 € Einsatz pro Spiel verteilen sich wie folgt:

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

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

4.10 Gewinne

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

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

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

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

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

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

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

4.13 Wird eine Ziehung gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnsummen der beteiligten Unternehmen für die Berechnung nach Nummer 4.11. und 4.12. zusammengezählt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

4.14 Für jeden KENO-Typ gilt, dass der Gewinnbetrag einer Gewinnklasse den Gewinnbetrag einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen darf. Tritt in Folge von Nummer 4.11. und 4.12. dennoch ein derartiger Fall ein,

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

4.15 Das Ergebnis von Nummer 4.14. ist in beiden Gewinnklassen ein gleich hoher Quotient.

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

4.17 Sollte die nach Nummer 4.11. und 4.12. errechnete Quote keine ganze Zahl sein, wird die Quote auf einen durch 1,00 Euro teilbaren Betrag abgerundet.

4.18 Die durch LOTTO UND TOTO MV nach den 4.10 bis 4.17 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn und Quotenfeststellung).

Abweichend können sich die Gewinnquoten von mehr als 100.000,- EUR ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A Nummer 14.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in diesen Gewinnklassen festgestellt werden.

4.19 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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

V. KENO

33

- 4.20 Der Gewinnplan oder einzelne KENO-Typen und/oder Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

VI. Spiel 77

34

VI. Spiel 77

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel des Spiel 77

- 1.1 Im Rahmen des Spiel 77 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) durchgeführt.
- 1.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag nach A. Nummer 9 zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3 Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags-Ziehungen bzw. an einer oder mehreren Samstags-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4 Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags-Ziehung des Spiel 77 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an den von der LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien.
- 1.5 An der Mittwochs-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- 1.6 An der Samstags-Ziehung des Spiel 77 können nur die Teilnehmer der von der LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
- 1.7 In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags-/Sonnabendziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags-/Sonnabendziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.8. Abweichend gilt für die Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme am Spiel 77 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß A.9. (Allgemeiner Teil) vorliegen, an der jeweiligen Samstagsziehung des Spiels 77 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen des Spiels 77 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.
- 1.9 Spielformel von Spiel 77 ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 2,50 €.
- 2.2 Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1 Für Spiel 77 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 7-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

VI. Spiel 77

35

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

- 3.2 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 42,40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

- 3.3 Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

im Mindestfall € 177.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 10.000.000.

Für die Gewinnklasse 1 werden 7,11 % des Gesamtbetrages der jeweiligen Einsätze als Gewinnausschüttung bereitgestellt.

Die Gewinnausschüttung wird auf die Gewinne dieser Klasse gleichmäßig verteilt und abgerundet, und zwar derart, dass der Gewinn 177.777,00 €, 277.777,00 €, 377.777,00 € usw. (d. h. jeweils volle € 100.000,-- mehr) beträgt; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt 3.8.

Werden in der Gewinnklasse 1 keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen (Jackpot).

Werden in der Gewinnklasse 1 nach 12 aufeinander folgenden Ziehungen (6 Wochen) auch in der nächstfolgenden Ziehung keine Gewinne ermittelt, so wird in dieser Ziehung die Gewinnausschüttung der nächst niedrigeren Gewinnklasse, in der ein oder mehrere Gewinne festgestellt werden, zugeschlagen und die Gewinnausschüttung wird innerhalb dieser Gewinnklasse gleichmäßig auf die Gewinne verteilt ; soweit eine Aufteilung auf die Gewinne nach 6.3 möglich ist, gilt 6.3.

Werden mehr als 50 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 1 auf 50 x € 177.777,-- oder - wenn diese höher ist - auf die gemäß Nummer 3.3. Sätze 3 und 6 festgestellte Gewinnausschüttung begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt; soweit eine Aufteilung auf die Gewinne nach Satz 4 möglich ist, gilt Satz 4.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit den 6 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.111.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

VI. Spiel 77

36

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 7.777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 777,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 77,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 17,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 7

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 5,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- 3.4 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 3.6 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttungen beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 3.7 Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet; für die verbleibenden Rundungsbeträge gilt 3.9.
- 3.8 Die durch LOTTO UND TOTO MV öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- Abweichend können sich die Gewinnquoten von mehr als 100.000,- EUR ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil A Nummer 14.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in der Gewinnklasse 1 festgestellt werden.
- 3.9 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg - Vorpommern

B. Besonderer Teil

VII. SUPER 6

37

VII. SUPER 6

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel der SUPER 6

- 1.1 Im Rahmen der SUPER 6 werden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag durchgeführt.
- 1.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- oder Samstags-Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3 Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Mittwochs- und / oder Samstags-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4 Die Teilnahme an der Mittwochs- oder Samstags-Ziehung der SUPER 6 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der Teilnahme an der von LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien.
- 1.5 An der Mittwochs-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Mittwoch oder am folgenden Donnerstag oder Freitag beginnt.
- 1.6 An der Samstags-Ziehung der SUPER 6 können nur die Teilnehmer der von der LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterien teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Samstag oder am folgenden Sonntag, Montag oder Dienstag beginnt.
- 1.7 In diesen Fällen nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Mittwochs- bzw. Samstags-/Sonnabendziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Mittwochsziehung/en bzw. Samstags-/Sonnabendziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.8. Abweichend gilt für die Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot folgendes: Bei der ersten Teilnahme an der SUPER 6 zusammen mit der Hauptlotterie Eurojackpot nehmen - unabhängig vom Zeitpunkt der Abgabe des Spielauftrags - alle Spielaufträge, soweit die Voraussetzungen gemäß A.9. (Allgemeiner Teil) vorliegen, an der jeweiligen Samstagsziehung der SUPER 6 teil, die dem Annahmeschluss der gewählten Ziehung der Hauptlotterie Eurojackpot folgt. Im Übrigen richtet sich die Teilnahme an den Ziehungen der SUPER 6 nach dem jeweils ausgewählten Spielzeitraum. Bei der erstmaligen Teilnahme des Spielauftrages in der Zukunft (Vordatierung) gilt Satz 1 entsprechend.
- 1.9 Spielformel von SUPER 6 ist die Voraussage einer 6-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 1,25 €.
- 2.2 Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1 Für SUPER 6 finden wöchentlich zwei Ziehungen, eine am Mittwoch und eine am Samstag (Sonnabend) statt; bei jeder Ziehung wird jeweils eine 6-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 000 000 bis 999 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg - Vorpommern

B. Besonderer Teil

VII. SUPER 6

38

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

- 3.2 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 44,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

- 3.3 Die Gewinnausschüttung wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 6 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 100.000,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1: 1.000.000.

Werden mehr als 100 Gewinne ermittelt, wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 1 auf 100 x 100.000,00 € begrenzt und auf die Gesamtzahl der Gewinne aufgeteilt.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit den 5 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6.666,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 666,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 66,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

€ 6,--

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg - Vorpommern

B. Besonderer Teil

VII. SUPER 6

39

Gewinnklasse 6

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

€ 2,50

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

- 3.4 Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.
- 3.5 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 3.6 Tritt ein derartiger Fall ein, so wird die Gewinnausschüttung beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 3.7 Der einzelne Gewinn wird auf einen durch 0,10 € teilbaren Betrag abgerundet.
- 3.8 Die durch das Unternehmen nach öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 3.9 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

VIII. plus 5

40

VIII. plus 5

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel von plus 5

- 1.1 Im Rahmen von plus 5 wird täglich eine Ziehung durchgeführt.
- 1.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Tages- Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.
- 1.3 Die Teilnahme erfolgt an einer oder mehreren Tages-Ziehungen (Spielzeitraum).
- 1.4 Die Teilnahme an den Ziehungen von plus 5 (Zusatzlotterie) und der Spielzeitraum richten sich nach der von LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterie KENO.
- 1.5 An der Ziehung von plus 5 (Zusatzlotterie) können nur die Teilnehmer der von LOTTO UND TOTO MV durchgeführten Hauptlotterie KENO teilnehmen, deren Gewinnermittlung in der Regel am selben Tag erfolgt.
- 1.6 Spielformel von plus 5 ist die Voraussage einer 5-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 00 000 bis 99 999.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz beträgt je Ziehung 0,75 €.
- 2.2 Eine gesonderte Bearbeitungsgebühr wird nicht erhoben.

3. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 3.1 Für plus 5 findet täglich eine Ziehung statt; bei jeder Ziehung wird eine 5-stellige Zahl aus dem Zahlenbereich von 00 000 bis 99 999 als Gewinnzahl ermittelt.

Hierfür wird ein Ziehungsgerät mit einem Zufallszahlengenerator für den Zahlenbereich 00000 bis 99999 verwendet.

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

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn die gezogene 5-stellige Zahl erfolgreich auf dem Display des Zufallszahlengenerators visualisiert wurde.

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

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

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

- 3.2 Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 48,67 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

VIII. plus 5

41

3.3 Die Gewinnausschüttung wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

Gewinnklasse 1

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 5 Endziffern mit der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5.000,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

Gewinnklasse 2

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 4 Endziffern mit den 4 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

500,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.111.

Gewinnklasse 3

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 3 Endziffern mit den 3 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

50,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.111.

Gewinnklasse 4

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in den 2 Endziffern mit den 2 Endziffern der gezogenen Gewinnzahl in der richtigen Reihenfolge übereinstimmt

5,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 111.

Gewinnklasse 5

Es gewinnen die teilnehmenden Spielverträge, deren Losnummer in der Endziffer mit der Endziffer der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt

2,-- €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 11.

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

3.5 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Tipp

42

IX. TOTO 13er Tipp

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel TOTO 13er Tipp

- 1.1 Im Rahmen des TOTO 13er Tipps wird wöchentlich eine Tipprunde – in der Regel von Samstag bis Sonntag – durchgeführt.
- 1.2 Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Tipprunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an dieser Tipprunde teil.
- 1.3 Spielformel des TOTO 13er Tipps (Spielformel: 13er-Tipp) ist die Voraussage von 13 Fußballspielen (Spielplan), wobei zwischen dem Sieg des in den Spielpaarungen erstgenannten Vereins, dem unentschiedenen Ergebnis und dem Sieg des in den Spielpaarungen zweitgenannten Vereines zu wählen ist (1-0-2).
- 1.4 Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Tipprunde ausgeschlossen.
- 1.5 Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspiels keine Kenntnis zu haben.
- 1.6 Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme auf den Ausgang eines Tippereignisses oder auf Personen, die auf den Ausgang eines Tippereignisses Einfluss haben, sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die LOTTO UND TOTO MV den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- 1.7 Bei jeder Spielteilnahme vergibt die LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.
- 1.8 Der Spielplan einer jeden Tipprunde wird von LOTTO UND TOTO MV festgelegt und ist auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.
- 1.9 Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Tipprunde 0,50 €.
- 2.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Tipps gespielt werden.
- 2.3 Für jeden Spielauftrag erhebt die LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Ermittlung der Gewinntippreihen

- 3.1 Bei dem TOTO 13er Tipp wird die Gewinntippreihe in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele entschieden.
- 3.2 Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.
- 3.3 Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Tipp

43

- 3.4 Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
- 3.5 Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei dem Ergebnistipp ohne Bedeutung.
- 3.6 Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
- 3.7 Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
- 3.8 Für Spiele, die vor dem für die jeweilige Tipprunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben, vor Ablauf der Spielzeit gemäß Nummer 3.2. abgebrochen worden sind, sowie für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Tipprunde nicht stattgefunden haben, gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung ("1", "0" oder "2").
- 3.9 Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der LOTTO UND TOTO MV bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

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

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“).

Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

4. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei dem TOTO 13er Tipp

- | | |
|-------------------|---|
| in der Klasse I | die Spielteilnehmer,
die eine Tippreihe mit 0 Fehlern, |
| in der Klasse II | die Spielteilnehmer,
die eine Tippreihe mit 1 Fehler, |
| in der Klasse III | die Spielteilnehmer,
die eine Tippreihe mit 2 Fehlern, |
| in der Klasse IV | die Spielteilnehmer,
die eine Tippreihe mit 3 Fehlern |

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Tipp

44

erzielt haben.

5. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

5.1 Von den Spieleinsätzen werden grundsätzlich 60 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

5.2 Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen bei dem Ergebnistipp wie folgt:

Klasse I	(0 Fehler)	35 %
Klasse II	(1 Fehler)	20 %
Klasse III	(2 Fehler)	20 %
Klasse IV	(3 Fehler)	25 %

5.3. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1: 1.594.323
Klasse II	1: 61.320
Klasse III	1: 5.110
Klasse IV	1: 697

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

5.5 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Tipprunde zugeschlagen (Jackpot).

5.6 Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen 5.5. der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Tipprunde zugeschlagen.

5.7 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.

5.8 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.

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

5.10 Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die durch das Unternehmen nach der Ermittlung der Gewinntippreihen öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).

5.11 Abweichend von 5.10 können sich die Gewinnquoten der Gewinnklasse I von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. 14.1. weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

5.12 Wird eine Tipprunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.

5.13 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

IX. TOTO 13er Tipp

45

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von LOTTO UND TOTO MV zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von LOTTO UND TOTO MV in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahltipp

46

X. TOTO 6aus45 Auswahltipp

1. Teilnahmezeitpunkt und Spielformel TOTO 6aus45 Auswahltipp

- 1.1 Im Rahmen des TOTO 6aus45 Auswahltipps wird wöchentlich eine Tipprunde – in der Regel von Samstag (Sonnabend) bis Sonntag – durchgeführt. Der Spielteilnehmer kann die ausschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Tipprunden wählen (Spielzeitraum). Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss des ersten Spieltages der Tipprunde zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden und für die ein Spielvertrag zu Stande gekommen ist, nehmen an der/den Tipprunde/n teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.
- 1.2 Spielformel des TOTO 6aus45 Auswahltipps (Spielformel: 6 aus 45) ist die Voraussage des unentschiedenen Ausgangs von 6 Fußballspielen, die aus einer festgesetzten Reihe von 45 Spielen (Spielplan) auszuwählen sind.
- 1.4 Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Fußballspieles Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von der Spielteilnahme an der entsprechenden Tipprunde ausgeschlossen.
- 1.5. Der Spielteilnehmer erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Fußballspiels keine Kenntnis zu haben.
- 1.6 Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme auf den Ausgang eines Tippereignisses oder auf Personen, die auf den Ausgang eines Tippereignisses Einfluss haben, sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die LOTTO UND TOTO MV den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- 1.7 Bei jeder Spielteilnahme vergibt LOTTO UND TOTO MV eine vom Spielteilnehmer veränderbare 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999.
- 1.8 Der Spielplan einer jeden Tipprunde wird von der LOTTO UND TOTO MV festgelegt und ist auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.
- 1.9 Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Spielausfälle sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht.

2. Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

- 2.1 Der Spieleinsatz für einen Tipp beträgt je Tipprunde 0,65 €.
- 2.2 Pro Spielauftrag kann jeweils nur die maximal vorgegebene Anzahl von Spielen gespielt werden.
- 2.3 Für jeden Spielauftrag erhebt die LOTTO UND TOTO MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 2.4 Vor Abgabe des jeweiligen Spielauftrags werden dem Spielteilnehmer sowohl die Höhe des Gesamtspieleinsatzes als auch die jeweilige Bearbeitungsgebühr für den Spielauftrag angezeigt.

3. Ermittlung der Gewinnspiele

- 3.1 Bei dem TOTO 6aus45 Auswahltipp werden die Gewinnspiele in der Regel durch den Ausgang der betreffenden Fußballspiele ermittelt.
- 3.2 Maßgebend für die Wertung ist das nach Ablauf der Spielzeit festgestellte Ergebnis.
- 3.3 Eine eventuelle Verlängerung der Spielzeit sowie ein eventuelles Elfmeterschießen werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahltipp

47

- 3.4 Wird ein Fußballspiel wiederholt, so wird das erste Fußballspiel und nicht das Wiederholungsspiel gewertet, gleichgültig an welchem Tag es ausgetragen wird.
- 3.5 Eine nachträgliche Änderung oder Annullierung von Spielergebnissen durch sportliche Instanzen ist für die Wertung bei dem Auswahltipp ohne Bedeutung.
- 3.6 Jedes Fußballspiel wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung als Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw. gewertet.
- 3.7 Alle Fußballspiele werden ohne Rücksicht auf einen etwaigen Platzwechsel zwischen dem erstgenannten und dem zweitgenannten Verein oder eine sonstige Verlegung des Austragungsortes stets so gewertet, wie sie auf dem Spielplan stehen.
- 3.8 Bei dem TOTO 6aus45 Auswahltipp werden sechs Fußballspiele als Gewinnspiele und ein weiteres Fußballspiel als Zusatzspiel gewertet. Die zu wertenden Fußballspiele werden aus den unentschiedenen Fußballspielen und, wenn diese nicht ausreichen, aus den Fußballspielen mit dem geringsten Torunterschied ermittelt, wobei Fußballspiele mit höherer Gesamt-Torzahl (z. B. 5:5 vor 4:4 vor 3:3 usw., bzw. 5:4 oder 4:5 vor 4:3 oder 3:4 vor 3:2 oder 2:3 usw.) und bei gleichen Torzahlen die Fußballspiele mit der niedrigeren Nummer (Nummer der Reihenfolge auf dem Spielplan) den Vorrang haben.
- 3.9 Für Spiele, die vor dem für die jeweilige Tipprunde festgelegten Annahmeschluss begonnen haben, vor Ablauf der Spielzeit gemäß Nummer 3.2 abgebrochen worden sind, sowie für Spiele, die an den Spieltagen der betreffenden Tipprunde nicht stattgefunden haben, gilt - gleichwertig den Ergebnissen ausgetragener Spiele - eine durch Auslosung unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte ermittelte Ersatzwertung ("1", "0" oder "2").
- 3.10 Es gelten die Spiele
- mit der Ersatzwertung "1" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "1:0",
 - mit der Ersatzwertung "0" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "0:0",
 - mit der Ersatzwertung "2" wie ein Fußballspiel mit dem Ergebnis "0:1".
- 3.11 Die Ersatzauslosung erfolgt in der Weise, dass die von der LOTTO UND TOTO MV bekannt gegebene Wahrscheinlichkeit des Spielausganges (Tendenz) unter angemessener (in der Regel prozentualer) Berücksichtigung aller Möglichkeiten zugrunde gelegt wird, wobei jeder Spielausgang (Heimsieg, unentschieden, Auswärtssieg) einer Zahl von 0 bis 9 nach der festgelegten Wahrscheinlichkeit zugeordnet wird und deshalb der wahrscheinlichste Ausgang bei der Auslosung am häufigsten vertreten ist.

Für die Auslosung werden ein Ziehungsgerät und 10 gleichartige Kugeln, die insgesamt die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

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

Eine Auslosung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelauslosungsvorgangs in der Ziehungstrommel 10 Kugeln vorhanden sind.

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

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Auslosung und die Feststellung der gezogenen Zahlen und des diesen Zahlen zugeordneten Spielausgangs („1“ oder „0“ oder „2“).

Diese Feststellung (Ersatzwertung) ist dann die Grundlage für die Gewinnauswertung.

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

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahltipp

48

4. Gewinnplan / Gewinnklassen

Es gewinnen bei dem TOTO 6aus45 Auswahltipp

in der Klasse I die Spielteilnehmer,
die 6 Gewinnspiele,

in der Klasse II die Spielteilnehmer,
die 5 Gewinnspiele und das Zusatzspiel,

in der Klasse III die Spielteilnehmer,
die 5 Gewinnspiele,

in der Klasse IV die Spielteilnehmer,
die 4 Gewinnspiele,

in der Klasse V die Spielteilnehmer,
die 3 Gewinnspiele und das Zusatzspiel,

in der Klasse VI die Spielteilnehmer,
die 3 Gewinnspiele

in einem Tipp richtig vorausgesagt haben.

5. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

5.1 Von den Spieleinsätzen werden 50 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

5.2 Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes.

5.3 Die Gewinnausschüttung verteilt sich auf die Gewinnklassen des Auswahltipps wie folgt:

Klasse I	(6 Gewinnspiele)	40 %
Klasse II	(5 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)	5 %
Klasse III	(5 Gewinnspiele)	7,5 %
Klasse IV	(4 Gewinnspiele)	15 %
Klasse V	(3 Gewinnspiele u. Zusatzspiel)	7,5 %
Klasse VI	(3 Gewinnspiele)	25 %

5.4 Die Gewinnwahrscheinlichkeiten betragen bei kaufmännischer Rundung auf ganze Zahlen in den einzelnen Gewinnklassen:

Klasse I	1:	8.145.060
Klasse II	1:	1.357.510
Klasse III	1:	35.724
Klasse IV	1:	733
Klasse V	1:	579
Klasse VI	1:	48

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

5.6 Werden in einer Gewinnklasse keine Gewinne ermittelt, so wird die Gewinnausschüttung der gleichen Gewinnklasse der nächstfolgenden Tipprunde zugeschlagen (Jackpot).

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

B. Besonderer Teil

X. TOTO 6aus45 Auswahltipp

49

- 5.7 Werden in der Gewinnklasse II keine Gewinne ermittelt und werden in der Gewinnklasse I ein oder mehrere Gewinne festgestellt, so wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse II entgegen Nummer 5.6 der Gewinnausschüttung der Gewinnklasse I in derselben Tipprunde zugeschlagen.
- 5.8 Die Gewinnausschüttung wird innerhalb der Gewinnklassen gleichmäßig auf die Gewinne verteilt.
- 5.9 Der Einzelgewinn einer Gewinnklasse darf den Einzelgewinn einer höheren Gewinnklasse nicht übersteigen.
- 5.10 Tritt ein derartiger Fall ein, so werden die Gewinnausschüttung beider Gewinnklassen zusammengelegt und gleichmäßig auf die Gewinne beider Gewinnklassen verteilt.
- 5.11 Einzelgewinne werden auf durch 0,10 € teilbare Beträge abgerundet. Die durch das Unternehmen nach der Ermittlung der Gewinnspiele öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung).
- 5.12 Abweichend können sich Gewinnquoten der Gewinnklasse I von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß A. Nummer 14.1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.
- 5.13 Wird eine Tipprunde gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt, so werden die Gewinnausschüttungen der beteiligten Unternehmen zusammengelegt und nach Errechnung gemeinsamer Gewinnquoten auf die Gewinne dieser Unternehmen verteilt.
- 5.14 Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden.

6. Ergänzende Bedingungen für das Systemspiel

Für den Abschluss von Systemspielen kann sich der Spielteilnehmer nur einer von LOTTO UND TOTO MV zugelassenen verkürzten Schreibweise bedienen, die von LOTTO UND TOTO MV in den Bestimmungen für Systeme festgelegt sind. Die Bestimmungen für Systeme sind auf den Internetseiten von LOTTO UND TOTO MV einzusehen und ausdrückbar.

INTERNET-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern

C. Gleichstellungsbestimmung

D. Inkrafttreten

50

C. GLEICHSTELLUNGSBESTIMMUNG

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für alle Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

D. INKRAFTTRETEN

Diese Teilnahmebedingungen gelten ab dem 23. September 2020 und sind erstmals gültig für alle Ziehungen ab dem 23. September 2020.

Wichtiger Hinweis!

Allgemeine Informationspflicht gemäß § 36 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG)

Gemäß seiner Verpflichtung aus § 36 VSBG informiert LOTTO UND TOTO MV hiermit den Verbraucher und damit den Spielteilnehmer darüber, dass das Unternehmen nicht bereit und nicht verpflichtet ist, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.