

LOTTO UND TOTO MECKLENBURG-VORPOMMERN
Staatliche Lotterie des Landes Mecklenburg-Vorpommern
Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“

Erich-Schlesinger-Straße 36 · 18059 Rostock
Telefon: 0381 40555-0 · Telefax: 0381 40555-780

www.lottomv.de

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Teil 1

Besondere Bestimmungen

A II

GlücksSpirale

Gilt erstmals für die Ziehung am Samstag, 3. Januar 2015

SPIELTEILNAHME UNTER 18 JAHREN IST GESETZLICH VERBOTEN!

Glücksspiel kann süchtig machen. Infos unter www.lotto.de,
BZgA-Hotline: 0800 137 27 00

1. Gegenstand und Zeitpunkt der Lotterie

Gegenstand der GlücksSpirale ist die Übereinstimmung der Losnummer in der bzw. den Endziffern mit den ausgelosten Gewinnzahlen. Es wird wöchentlich eine Ziehung und zwar am Samstag durchgeführt.

2. Spielscheine

- 2.1 Die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale ist nur mit den von Lotto und Toto MV zugelassenen Spielscheinen oder mittels Quick-Tipp möglich. Bei Spielteilnahme mittels Quick-Tipp ohne Spielschein wird eine Losnummer durch Lotto und Toto MV vergeben. Je Quick-Tipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
- 2.2 Die Spielscheine sind mit einer Losnummer im Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.
- 2.3 Es können gespielt werden:
 - Normalscheine mit einer Losnummer und
 - Sonderscheine mit einer Losnummer.Das Unternehmen ist berechtigt, die Lotterie GlücksSpirale als Zusatzlotterie anderer Spiele anzubieten.
- 2.4 Auf dem Spielschein ist die Teilnahme an den Zusatzlotterien (durch „Ja“- oder „Nein“-Kästchen) und die gewünschte Laufzeit eindeutig durch Kreuze zu kennzeichnen.

3. Spieleinsatz

Der Spieleinsatz für die GlücksSpirale beträgt 5,- EUR je Ziehung unbeschadet weiterer Spieleinsätze für Zusatzlotterien.

4. Annahmeschluss

- 4.1 Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses bestimmt Lotto und Toto MV.
- 4.2 Der Annahmeschluss ist in der Regel am Tag der Ziehung.
- 4.3 Ist der Annahmeschluss für die GlücksSpirale auf den Samstag festgelegt, so gilt als Tag der Ziehung für die bis zum Annahmeschluss zur Zentrale fehlerfrei übertragenen Daten bei der GlücksSpirale dieser Samstag.
Wird der Annahmeschluss von Lotto und Toto MV vorverlegt, so gilt als Tag der Ziehung bei der GlücksSpirale der Samstag, der dem vorverlegten Annahmeschluss folgt.
- 4.4 Auf Anforderung des Spielteilnehmers ist eine Verzögerung des Teilnahmebeginns (Vordatierung) um 1 bis 5 Wochen möglich.

5. Gewinnermittlung

- 5.1 Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.
- 5.2 Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.
- 5.3 Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.
- 5.4 Die Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.
- 5.5 Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen. Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach Nummer 5.8 Satz 2.
- 5.6 Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.
- 5.7 Ort und Zeitpunkt der Ziehung bestimmt Lotto und Toto MV. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt. Die Gewinnzahlen der GlücksSpirale werden durch Aushang in den Annahmestellen sowie ggf. durch Presse, Hörfunk und Fernsehen bekannt gemacht.
- 5.8 Grundlage der Gewinnfeststellung sind die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.
- 5.9 An der Gewinnfeststellung nehmen nur die Losnummern teil, für die der maßgebliche Spieleinsatz entrichtet worden ist. Innerhalb der Gewinnklassen schließt der Gewinn in einer Gewinnklasse den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

6. Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten

Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % als Gewinnsumme 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.

Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan :

6.1 Gewinnklassen 1 bis 5

Gewinnklasse 1

Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je 10,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

Gewinnklasse 2

Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je 20,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

Gewinnklasse 3

Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je 50,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

Gewinnklasse 4

Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je 500,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

Gewinnklasse 5

Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

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

je 5.000,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

6.2 Gewinnklasse 6

Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

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

je 100.000,- EUR bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,- EUR begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000,- EUR auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Dieses gilt, sofern eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit ande-

ren Unternehmen durchgeführt wird, bezogen auf alle Gewinner aller Unternehmen dieser Gewinnklasse.

- 6.3 Gewinne der Gewinnklasse 6 können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil 1 Allgemeines Nummer 11 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden und mehr als 100 Gewinne der Gewinnklasse 6 gegeben sind.
- 6.4 Gewinnklasse 7 (Monatliche Sofortrente von 7.500,- EUR)
Es werden zwei verschiedene 7-stellige Gewinnzahlen gezogen.
Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei einem Versicherungsunternehmen von zurzeit 7.500,- € monatlich bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

a) Lotto und Toto MV zahlt mit befreiender Wirkung 2.010.000,- EUR an ein von ihm benanntes Versicherungsunternehmen zugunsten des Gewinners.
Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 20.100.000,- EUR begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner ermittelt, wird die befreiende Zahlung an das Versicherungsunternehmen in Höhe von 10 x 2.010.000,- EUR auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Dieses gilt, sofern eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchgeführt wird, bezogen auf alle Gewinner aller Unternehmen dieser Gewinnklasse.

Entsprechend mindert sich die in Nummer 6.4 Absatz 1 genannte Sofortrente. Die Verpflichtung ist auf die Zahlung des Betrages gemäß Nummer 6.4 a) Satz 1 oder 6.4 a) Satz 2 beschränkt. Der Gewinner erhält von dem Versicherungsunternehmen ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages. Lotto und Toto MV ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners dem Versicherungsunternehmen mitzuteilen.

b) Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an das Versicherungsunternehmen gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist dem Versicherungsunternehmen schriftlich mitzuteilen.

- 6.5 Gewinne der Gewinnklasse 7 können sich ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß Teil 1 Allgemeines Nummer 11 weitere berechnete Gewinnansprüche festgestellt werden und mehr als 10 Gewinne der Gewinnklasse 7 gegeben sind.
- 6.6 Lotto und Toto MV ist berechtigt, die Gewinnklassen für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis zu erweitern.