

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

Gültig ab 12.07.2016

ODDSET-Sportwette

SPIELTEILNAHME NUR MIT KUNDENKARTE

(Technische Abwicklung über SBE)

Spielteilnahme unter 18 Jahren ist gesetzlich verboten!

Glücksspiel kann süchtig machen. Infos unter www.lotto.de.

BZgA-Hotline: 0800 137 27 00

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens 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, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden,
5. sowie Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs bei der Veranstaltung und dem Vertrieb von Sportwetten vorzubeugen.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die ODDSET-Sportwette mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

A. Generelle Regelungen

I. ALLGEMEINES

1. Organisation

- 1.1 Das Land Mecklenburg-Vorpommern Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“ veranstaltet die ODDSET-Sportwette 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; sie unterhält zu diesem Zweck zugelassene Annahmestellen (im Folgenden als Annahmestelle bezeichnet) und Bezirksstellen.

Die Zulassung der Annahmestellen erfolgt durch die nach § 19 des Glücksspielstaatsvertragsausführungsgesetzes (GlüStVAG M-V) zuständige Behörde.

- 1.2 Die ODDSET-Sportwette kann gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt werden.
- 1.3 Das Vertriebsgebiet ist das Land Mecklenburg-Vorpommern.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an der ODDSET-Sportwette sind allein die Teilnahmebedingungen von Lotto und Toto MV einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z.B. Sonderbestimmungen) maßgebend.
- 2.2 Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.
- 2.3 Der Spielteilnehmer erkennt die Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Spielscheines (Eingabebeleg) oder Tippabgabe auf einem anderen von Lotto und Toto MV zugelassenen Weg in der Annahmestelle oder bei Lotto und Toto MV als verbindlich an.
- 2.4 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
- 2.5 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen.
- 2.6 Lotto und Toto MV behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.
- 2.7 Die Teilnahmebedingungen gehen, bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf dem Wettschein und sonstigen werblichen Aussagen, vor.

3. Gegenstand der ODDSET-Sportwette

Gegenstand der ODDSET-Sportwette sind Wetten zu festen Quoten auf den Ausgang von Sportereignissen oder Abschnitten von Sportereignissen (Wett ereignisse). Der Spielteilnehmer kann im Rahmen einer ODDSET-Sportwette Tipps (Voraussagen) auf den Ausgang eines auf einer oder mehreren Sportveranstaltungen (Spiel, Rennen, Wettkampf oder sonstiges Sportereignis) basierenden Wett ereignisses Einzelwette) oder einer Kombination von Wett ereignissen (Kombinations- Wette) abgeben. Ein System

(auch Systemwette genannt), ist eine Sonderform der Kombinations-Wette, bei der der Spielteilnehmer eine Teilmenge der Tipps miteinander kombiniert und mehrere Kombinations-Wetten spielt. Die angebotenen Wettarten eines Wettereignisses und deren Ausgestaltung werden von Lotto und Toto MV im Wettprogramm festgelegt. Der Inhalt und die Durchführung der einzelnen Wettarten werden in diesen Teilnahmebedingungen und insbesondere in den sportartbezogenen Wettregeln des Teil B näher bestimmt.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Lotto und Toto MV wahrt im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen das Spielgeheimnis.
- 4.2 Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.3 Gesetzliche Auskunftspflichten von Lotto und Toto MV bleiben hiervon unberührt.

II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an der ODDSET-Sportwette teilnehmen, indem er mittels der von Lotto und Toto MV bereitgehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Wettvertrages abgibt.

Er erhält bei Abgabe seines Angebotes eine Spielquittung.

Der Wettvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und Lotto und Toto MV zustande.

5. Voraussetzungen für die Wettteilnahme

- 5.1 Die Spielteilnahme minderjähriger oder gesperrter Personen ist gesetzlich unzulässig. Ebenso unzulässig ist eine Spielteilnahme, wenn der Spielteilnehmer nicht selbst der wirtschaftlich Berechtigte ist.
- 5.2 Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme ausgeschlossen.
- 5.3 Alle Beteiligten, die direkt oder indirekt auf den Ausgang eines Wettereignisses Einfluss haben, sowie von diesen Personen beauftragte Dritte sind von einer Spielteilnahme auf das Wettereignis ausgeschlossen.
- 5.4 Der Spielteilnehmer oder der von dieser Person beauftragte Dritte erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Verlauf oder Ausgang des jeweiligen Wettereignisses keine Kenntnis zu haben.
- 5.5 Die Teilnahme an der ODDSET-Sportwette ist nur mit den von Lotto und Toto MV jeweils für die Wettteilnahme zugelassenen Spielscheinen oder anderen von Lotto und Toto MV angebotenen Medien oder durch die Eingabe des mündlich mitgeteilten Spielauftrages in das Terminal durch das Personal der Annahmestelle möglich.
- 5.6 Die Teilnahme an der ODDSET-Sportwette wird von den zugelassenen Annahmestellen des Lotto und Toto MV vermittelt.
- 5.7 Die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler ist ausgeschlossen.
- 5.8 Die Teilnahme an der ODDSET-Sportwette ist nur mit einer persönlichen

Kundenkarte gemäß Pkt. 9 möglich. Diese dient primär der Erfüllung der gesetzlichen Anforderungen an den Spieler- und Jugendschutz und der Einhaltung gesetzlicher Meldepflichten.

6. Teilnahme mittels Spielschein

- 6.1 Jeder Spielschein oder jede Tippabgabe auf einem anderen von Lotto und Toto MV zugelassenen Weg dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.
- 6.2 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für sein ordnungsgemäßes Ausfüllen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 6.3 Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein bei jedem von ihm ausgewählten Wettereignis einen der möglichen Wettausgänge durch ein Kreuz bzw. mehrere Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss. Gleiches gilt für andere vom Kunden durch Kreuze abzugebene Erklärungen, die auf dem jeweiligen Wettschein vorgesehen sind. Zur korrekten Ausfüllung der Spielscheine liegen in den Annahmestellen Ausfüllhilfen bereit.
- 6.4 Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.
- 6.5 Auch in Fällen der Korrektur sowie bei Eingabe des mündlich mitgeteilten Spielauftrages in das Terminal durch das Personal der Annahmestelle erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.
- 6.6 Der Spielteilnehmer kann Wettereignisse der ODDSET-Sportwette im System nach Maßgabe der nachfolgenden Systemübersicht tippen; aus der Systemübersicht ergeben sich alle Wettvarianten, die im Rahmen von Systemen mit bis zu 10 Wettereignissen kombiniert werden.

Anzahl der gewählten Tipps	Spielart Einzelwette	Spielart (Kombinations-Wette und Systemwette) / Anzahl Wetten										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	ALL	
1	1											1
2	2	1										3
3	3	3	1									7
4	4	6	4	1								15
5	5	10	10	5	1							31
6	6	15	20	15	6	1						63
7	7	21	35	35	21	7	1					127
8	8	28	56	70	56	28	8	1				255
9	9	36	84	126	126	84	36	9	1			511
10	10	45	120	210	252	210	120	45	10	1	1	1023

- 6.7 Lotto und Toto MV kann bei Systemwetten zulassen, dass der Kunde zusätzlich eine „Bank“ oder mehrere „Banken“ auswählen kann. Bei einer „Bank“ handelt es sich um einen Tipp, der in allen Wetten enthalten ist und somit richtig sein muss, um einen Gewinn zu erzielen.

7. Wetteinsatz, Höchstgrenzen und Bearbeitungsgebühr

- 7.1 Der Spielteilnehmer bestimmt seinen Wetteinsatz pro Wette im Rahmen der durch Lotto und Toto MV vorgegebenen Möglichkeiten selbst. Der Gesamteinsatz ergibt sich durch die gewählte Spielart (Einzelwette, Kombinationswette, Systemwette) und kann ein Vielfaches des Einsatzes pro Wette sein.
- 7.2 Der Mindestwetteinsatz beträgt pro Wette € 0,10 und pro Spielauftrag € 2,00.
- 7.3 Der Höchstwetteinsatz pro Spielauftrag beträgt € 1.500,00 pro Wette € 500,00.
- 7.4 Der maximal erzielbare und auszuzahlende Gewinnbetrag für eine Wette beträgt pro Spielteilnehmer € 100.000.
- 7.5 Für jeden Spielauftrag/Spielschein erhebt Lotto und Toto MV eine Bearbeitungsgebühr. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben. Der Spielteilnehmer hat den Wetteinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

8. Annahmeschluss, Änderung und Sperren

- 8.1 Für jedes in das Spielprogramm aufgenommene Wettereignis bestimmt Lotto und Toto MV den Zeitpunkt des Annahmeschlusses. Der Annahmeschluss für einen Spielauftrag richtet sich jeweils nach dem festgesetzten Annahmeschluss desjenigen vom Spielteilnehmer ausgewählten Wettereignisses, das innerhalb des Spielauftrages als erstes stattfindet.
- 8.2 Spielaufträge/Spielscheine, bei denen
- der Annahmeschluss für ein getipptes Wettereignis,
 - der maximale Wetteinsatz auf eine Wette oder einen Spielauftrag/Spielschein,
 - der maximal erzielbare Gewinnbetrag einer Wette
 - oder ein weiteres Limit überschritten ist, oder
 - der abgegebene Tipp, Kombinationen von Tipps, ein Wettereignis, ein oder mehrere Möglichkeiten des Ausgangs eines Wettereignisses bzw. eine Voraussagemöglichkeit durch Lotto und Toto MV gesperrt wurde, oder
 - die abgegebene Wette ein abgesagtes bzw. ein nicht aktuell angebotenes Wettereignis enthält,
- werden zurückgewiesen. Wird der Spielauftrag/Spielschein dennoch angenommen, ist Lotto und Toto MV zum Rücktritt vom Wettvertrag berechtigt.
- 8.3 Lotto und Toto MV behält sich vor, die festgesetzten Quoten, den jeweiligen Annahmeschluss eines Wettereignisses und das Wettprogramm zu ändern, zu korrigieren und zu aktualisieren sowie Wettereignisse, Kombinationen von Wettereignissen und einzelne Wettausgänge zu sperren. Ferner kann das gesamte Wettprogramm und die Wettannahme in einzelnen Annahmestellen gesperrt werden. Hiervon bleiben die bereits geschlossenen Wettverträge unter Berücksichtigung der Auswertungsregeln unberührt.

- 8.4 Des Weiteren behält sich Lotto und Toto MV vor, bei betroffenen Spielverträgen (z.B. Verwechslung von Quoten oder von Ergebnissen, Mannschaften etc.) gemäß §§ 119 ff. BGB anzufechten und bei Erfüllung der gesetzlichen Voraussetzungen die betroffenen Wetten auf die Quote von Eins (1,00) zu setzen.

9. Kundenkartenpflicht

Die Teilnahme an dem Wettangebot von Lotto und Toto MV ist nur mit einer persönlichen Kundenkarte von Lotto und Toto MV (siehe Teilnahmebedingungen Teil 1 Allgemeines -) und Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises möglich.

10. Beteiligung am Sperrsystem

- 10.1 Lotto und Toto MV beteiligt sich an dem gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem.
- 10.2 Danach sind von Lotto und Toto MV Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen. Formulare zur Selbstsperre sind in den Annahmestellen von Lotto und Toto MV erhältlich. Die Aufhebung einer Sperre kann frühestens nach einem Jahr beantragt werden.
- 10.3 Eine Fremdsperre ist von Lotto und Toto MV nach Anhörung des Betroffenen vorzunehmen, wenn sie
- auf Grund der Wahrnehmung seines 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
 - Wetteinsätze riskiert, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen.
- 10.4 In den Fällen der Absätze 2 und 3 werden noch offene Wetten zum Zeitpunkt der Sperre storniert und die betreffenden Einsätze dem Spielteilnehmer erstattet.

11. Spielquittung

- 11.1 Nach Einlesen des Spielscheines oder anderweitiger Erfassung der Daten des Spieldauftrages und der Übertragung der vollständigen Daten an die Zentrale wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale eine Quittungsnummer vergeben. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den gespeicherten Daten.
- 11.2 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in der Annahmestelle. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile:
- Annahmestelle und ggf. den Namen der Bedienungskraft
 - Tag und Uhrzeit der Wettannahme
 - pro Tipp, die Spielnummer, das Spiel/Wettereignis, die gewählte Wettart, das vorausgesagte Resultat, die Quote
 - die gewählten Spielarten (Einzelwette, Kombinations-Wette oder Systemwette)
 - die Anzahl der Wetten

- den Einsatz pro Wette
 - den möglichen Gewinn
 - den bezahlten Gesamtbetrag (Gesamteinsatz und mögliche Gebühren)
 - Kundenkartennummer und ggf. der Name des Spielteilnehmers
 - Kontaktdaten des Wettveranstalters
 - die Quittungsnummer
- 11.3 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob die o.g. wesentlichen Bestandteile richtig erfasst und wiedergegeben wurden.
- 11.4 Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielquittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Wettvertrages zu widerrufen bzw. vom Wettvertrag zurückzutreten. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem welcher Zeitpunkt früher eintritt,
- nur am Tag der Abgabe innerhalb einer Frist von 5 Minuten nach Speicherung der übertragenen Daten auf dem sicheren Speichermedium
 - oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
 - längstens bis zum Annahmeschluss für das erste stattfindende Wettereignis des Spielauftrages möglich.
- Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Ein Widerruf bzw. Rücktritt umfasst den gesamten Spielauftrag.
- Der Widerruf bzw. der Rücktritt ist bei Spielaufträgen, die an Sonderaktionen teilnehmen sowie bei Live-Wetten ausgeschlossen.
- 11.5 Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Wetteinsatz und mögliche Gebühren zurück.
- 11.6 Der Widerruf bzw. der Rücktritt ist erfolgt, wenn der Vorgang von Lotto und Toto MV anerkannt ist.
- 11.7 Nimmt der Spielteilnehmer keine Prüfung der Spielquittung vor oder macht er von der Möglichkeit des Widerrufs bzw. des Rücktritts in Kenntnis von Fehlern, Unstimmigkeiten oder Mängeln keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Wettvertrages die durch digitalen Verschluss gesicherten Daten oder die auf dem durch physischen Verschluss gesicherten Speichermedien abgespeicherten Daten maßgebend.
- 11.8 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

12. Abschluss und Inhalt des Wettvertrages

- 12.1 Der Wettvertrag wird zwischen Lotto und Toto MV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn Lotto und Toto MV das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Wettvertrages nach Maßgabe der folgenden Absätze annimmt.
- 12.2 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch Lotto und Toto MV angenommen wurde.
- 12.3 Der Spielteilnehmer bestätigt, dass er im eigenen Namen und auf eigene Rechnung handelt. Diese Regelung gilt nicht für gewerbliche Wettvermittler.

- 12.4 Der Wettvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind,
 - die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d.h. vor Beginn des ersten Wettereignisses des Tipps) gesichert ist.
- 12.5 Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Wettvertrag nicht zustande.
- 12.6 Für den Inhalt des Wettvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.
- 12.7 Abweichend hiervon sind ggf. die in den Teilnahmebedingungen in Pkt. 14 und insbesondere die in Teil B in Allgemeine Wettregeln, sportart-übergreifenden Wettregeln und sportspezifische Wettregeln bestimmten Regelungen für den Inhalt des Wettvertrages ergänzend zu berücksichtigen.
- 12.8 Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Wetteinsatz und ggf. entrichtete Gebühren.
- 12.9 Das Recht von Lotto und Toto MV, bei der Gewinnauszahlung nach Pkt. 17 Abs. 5 und 7 zu verfahren, bleibt unberührt.
- 12.10 Lotto und Toto MV ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Wettvertrages bei Vorliegen eines der in Pkt. 12.12 genannten Gründe abzulehnen.
- 12.11 Darüber hinaus kann aus wichtigen Gründen der Rücktritt vom Wettvertrag seitens Lotto und Toto MV erklärt werden.
- 12.12 Ein wichtiger Grund zur Ablehnung eines Angebots nach Pkt. 12.10 oder zum Rücktritt vom Wettvertrag nach Pkt. 12.11 liegt vor, wenn
- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer verfolgbaren Straftat vorliegen oder
 - gegen einen Teilnahmeausschluss (Pkt. 5) verstoßen würde bzw. wurde.
- 12.13 Ferner kann Lotto und Toto MV bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen den jeweiligen Spielteilnehmer von der Wettteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Wettverträgen zurücktreten.
- 12.14 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Wettvertrages von Lotto und Toto MV abgelehnt wurde bzw. das Lotto und Toto MV vom Wettvertrag zurückgetreten ist.
- 12.15 Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Wettvertrages bzw. der Rücktritt vom Wettvertrag durch Lotto und Toto MV ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach Punkt. 12.14 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- 12.16 Ist kein Wettvertrag zustande gekommen oder wurde vom Wettvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Wetteinsatzes und der ggf. erhobenen Gebühren gegen Rückgabe der Spielquittung in der Annahmestelle von Lotto und Toto MV geltend machen.
- 12.17 Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

13. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 13.1 Bei wetttypischen Risiken ist die Haftung von Lotto und Toto MV für Schäden ausgeschlossen, die von Lotto und Toto MV fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale von Lotto und Toto MV beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht worden sind (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB).
- 13.2 Wetttypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Wettgeschäftes für Lotto und Toto MV und/oder für die Spielteilnehmer besteht.
- 13.3 Pkt. 13.1 und 13.2 finden keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit wett- typischen Risiken stehen.
- 13.4 Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit wetttypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet Lotto und Toto MV dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).
- 13.5 Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet Lotto und Toto MV nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
- 13.6 Die Haftungsbeschränkungen in Pkt. 13.1 bis 13.5 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.
- 13.7 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich Lotto und Toto MV zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet Lotto und Toto MV nicht.
- 13.8 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 13.9 Lotto und Toto MV haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die es nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 13.10 In den Fällen, in denen eine Haftung von Lotto und Toto MV und seiner Erfüllungsgehilfen nach Pkt. 13.7 bis 13.9. ausgeschlossen wurde, werden der Wetteinsatz und ggf. erhobene Gebühren auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.
- 13.11 Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen von Lotto und Toto MV im Zusammenhang mit dem Wettvertrag.
- 13.12 Vereinbarungen Dritter sind für Lotto und Toto MV nicht verbindlich.
- 13.13 Mitglieder von Wettgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.
- 13.14 Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist.

- 13.15 Die Haftung von Lotto und Toto MV ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. GEWINNERMITTLUNG

14. Ermittlung und Wertung der Wettereignisse

- 14.1 Die Wertung der Wettereignisse richtet sich vorrangig nach den in Teil B aufgeführten Wettregeln. Sofern hierzu in Teil B keine abweichenden Regelungen bestehen, erfolgt die Ermittlung und Wertung auf Basis der offiziellen Ergebnisse der ersten sportlichen Instanz, die von Lotto und Toto MV für alle im Wettprogramm enthaltenen Veranstaltungen bekanntgegeben werden. Kann aus bereits veröffentlichten, offiziellen Ergebnissen ein für die Wertung relevantes Gesamtergebnis eindeutig ermittelt werden, ist bereits zu diesem Zeitpunkt auszuwerten, auch wenn die Sportveranstaltung noch nicht beendet ist.
- 14.2 Jedes Wettereignis wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung (z.B. Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw.) gewertet.
- 14.3 Wird eine Sportveranstaltung wiederholt, so wird/werden, sofern nicht anderweitig in Teil B geregelt, das/die Wettereignis/se der ersten und nicht der wiederholten Sportveranstaltung gewertet, gleichgültig, an welchem Tag die Sportveranstaltung ausgetragen wird.
- 14.4 Bei den im Wettprogramm veröffentlichten Zeiten und Terminen der Veranstaltungen handelt es sich um die geplanten Startzeiten („Beginn“) in mitteleuropäischer Zeit (MEZ/ MESZ).
- 14.5 Falls eine Veranstaltung mehr Sieger oder mehr Gleichplatzierte auf einem anderen Rang oder andere Platzierungen als angenommen hervorbringt (zum Beispiel „Totes Rennen“), werden die Quoten für jedes Gewinnergebnis gemäß den Regeln für die spezielle Wettart berechnet. Die an den Spielteilnehmer als Folge der bestehenden Regeln in Teil B auszahlenden Quoten können nicht weniger als 1,00 betragen.
- 14.6 Abweichend von den festgesetzten Quoten werden für ein Wettereignis die Quoten generell auf Eins (1,00) gesetzt, wenn
- Wetten für ungültig erklärt werden oder dies in den Wettregeln in Teil B ausdrücklich vorgesehen ist.
 - der Ausgang des Wettereignisses nicht festgestellt werden kann,
 - das Wettereignis abgesagt oder verschoben wird und es (nach der Ortszeit der Veranstaltung) erst nach dem Folgetag des im Wettprogramm angegebenen Datums (Datum der ursprünglichen Ankündigung) tatsächlich stattfindet (Beginn maßgeblich).
 - das Wettereignis unterbrochen wird und die von der Unterbrechung bis zum regulären Ende des Wettereignisses verbleibende Restspielzeit erst nach dem Folgetag des im Wettprogramm angegebenen Datums (Datum der ursprünglichen Ankündigung) fortgesetzt wird und es zum Zeitpunkt der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (d.h. einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn das Wettereignis fortgesetzt und abgeschlossen wird),
 - ein Wechsel des Austragungsortes stattfindet, es sei denn dieser Wechsel

wurde bei Abschluss des Wettvertrages bereits mit aktualisierten Quoten berücksichtigt,

- eine Änderung der Gegner stattfindet, es sei denn dieser Wechsel wurde bei Abschluss des Wettvertrages bereits mit aktualisierten Quoten berücksichtigt,
- das Wettereignis nicht in der von Lotto und Toto MV veröffentlichten Form zustande kommt,

es sei denn, in den sportartbezogenen Wettregeln des Teil B werden für die spezifische Wettart anderweitige Regelungen getroffen.

- 14.7 Sofern besondere Umstände, wie z.B. Hinweise auf Wettbetrug oder in ähnlicher Weise das Wettereignis manipulierende oder verfälschende Ereignisse dies erfordern, kann es darüber hinaus für bestimmte Wettereignisse die Quoten auf Eins (1,00) setzen.
- 14.8 Umfasst eine Kombinations-Wette dadurch weniger als zwei Wettereignisse, deren Quoten nicht auf Eins (1,00) gesetzt wurden, wird der auf diese Wette eingesetzte Spieleinsatz zurückgezahlt, es sei denn, dass der verbleibende nicht auf 1,00 gesetzte Tipp auch als Einzelwette hätte gespielt werden können; in diesem Fall wird das verbleibende Wettereignis wie eine Einzelwette behandelt. Auf Einzelwetten gesetzte Wetteinsätze werden ebenfalls zurückbezahlt, wenn deren Quoten auf Eins (1,00) gesetzt wurden. Auf die Rückzahlung findet Pkt. 17 entsprechende Anwendung.
- 14.9 Steht nicht fest, dass ein Wettvertrag vor dem tatsächlichen Beginn aller gewählten Wettereignisse abgeschlossen worden ist, werden die Quoten der davon betroffenen Wettereignisse (ausgenommen Live-Wetten) im Rahmen dieses Spielvertrages abweichend von den festgesetzten Quoten auf Eins (1,00) gesetzt und die weiteren Folgen richten sich nach den Bestimmungen in Pkt. 14 Abs. 8. Bei Live-Wetten werden die Quoten für Wettereignisse auf Eins (1,00) gesetzt, sofern deren Ergebnis bei Abschluss des Wettvertrages bereits feststand. Die weiteren Folgen richten sich wiederum nach Pkt. 14 Abs. 8.
- 14.10 Sofern im Zeitraum bis zum Annahmeschluss für ein Wettereignis Informationen öffentlich bekannt werden, aufgrund derer der Ausgang des Wettereignisses bestimmt werden kann, kann Lotto und Toto MV die Quoten für dieses Wettereignis auf Eins (1,00) setzen. Die weiteren Folgen richten sich nach den Bestimmungen in Pkt. 14 Abs. 8.
- 14.11 Die Quoten für ein Wettereignis werden ferner abweichend von den festgesetzten Quoten festgelegt, sofern dies in den sportartbezogenen Wettregeln des Teil B für eine spezifische Wettart geregelt ist. Die weiteren Folgen richten sich nach den Bestimmungen in Pkt. 14 Abs. 8.

15. Auswertung

- 15.1 Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten unter Berücksichtigung der in Pkt. 14 und in den sportartbezogenen Wettregeln des Teil B niedergelegten Grundsätze zur Ermittlung und Wertung der Wettergebnisse.
- 15.2 Die Auswertung erfolgt bei der ODDSET-Sportwette aufgrund der Ergebnisse der vom Spielteilnehmer ausgewählten Wettereignisse.

16. Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnwahrscheinlichkeiten

16.1 Die Höhe der möglichen Gewinnausschüttung ergibt sich aus der von Lotto und Toto MV für die betreffende Wette festgesetzten Quote.

Die (theoretische) Gewinnwahrscheinlichkeit entspricht bei Einzelwetten dem Verhältnis von 1: Anzahl der vorgegebenen Voraussagemöglichkeiten. Diese (theoretische) Gewinnwahrscheinlichkeit ergibt sich unter der Voraussetzung, dass jede der gegebenen Voraussagemöglichkeiten mit der gleichen Wahrscheinlichkeit eintreten kann.

Bei Kombinations-Wetten hängt die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns von der Anzahl der miteinander kombinierten Wettereignissen und der gewählten Spielform (Normal- oder Systemwette) ab. Die theoretische Gewinnwahrscheinlichkeit wird dabei mit jedem zusätzlich gewähltem Wettereignis niedriger. Nachstehende Werte der (theoretischen) Gewinnwahrscheinlichkeit bei Kombinations-Wetten ergeben sich unter der Voraussetzung, dass jeder Ausgang eines Wettereignisses mit der gleichen Wahrscheinlichkeit eintreten kann. Die (theoretische) Gewinnwahrscheinlichkeit bei einer Kombinations-Wette ergibt sich aus folgender Tabelle

Anzahl der miteinander kombinierten Wettereignisse (beispielhaft)	Theoretische Gewinnwahrscheinlichkeit bei drei möglichen Ergebnissen pro Wettereignis
2	1 : 9
3	1 : 27
4	1 : 81
5	1 : 243
6	1 : 729
7	1 : 2.187
8	1 : 6.561
9	1 : 19.683
10	1 : 59.049

16.2 Unabhängig von der theoretischen Gewinnausschüttung besteht bei jeder Wetteteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Wetteinsatzes und der ggf. erhobenen Bearbeitungsgebühr.

16.3 Ein Gewinn liegt vor, wenn

- bei einer Einzelwette der gewählte Tipp (Voraussage) des Kunden richtig ist, es sei denn die Quote dieser Voraussage wurde auf Eins (1,00) gesetzt
- bei einer Kombinations-Wette alle gewählten Tipps (Einzelvoraussagen) innerhalb der Kombinations-Wette richtig sind. In jeder Kombinations-Wette müssen mindestens 2 Voraussagen enthalten sein, deren Quoten nicht auf Eins (1,00) gesetzt wurden, es sei denn dass die verbleibende, nicht auf Eins (1,00) gesetzte Voraussage auch als Einzelwette hätte gespielt werden können.

16.4 Für jede angebotene Voraussagemöglichkeit des Ausgangs eines Wettereignisses bestimmt Lotto und Toto MV im Voraus feste Quoten mit einer Genauigkeit von zwei Dezimalstellen. Die Gesamtquote einer Kombinations-Wette errechnet sich aus der Multiplikation der einzelnen Quoten aller in der

jeweiligen Kombinations-Wette enthaltenen Tipps unter Berücksichtigung der nach Pkt. 14 oder den sportartbezogenen Wettregeln des Teil B auf Eins (1,00) gesetzten Quoten.

- 16.5 Der Gewinnbetrag einer Wette errechnet sich aus der Multiplikation des Wetteinsatzes mit der Gesamtquote für die gesamte Wette.
- 16.6 Ein System setzt sich aus mehreren Wetten zusammen. Der Gewinn errechnet sich daher aus der Summe der Gewinnbeträge der richtig vorhergesagten Wetten.
- 16.7 Der Gesamtauszahlungsbetrag pro Spelauftrag/Spielschein wird auf 2 Stellen nach dem Komma abgerundet.
- 16.8 Der maximal mögliche Gewinn des jeweiligen Spelauftrages wird auf der Spielquittung ausgewiesen. Sind auf dem jeweiligen Wettauftrag sich gegenseitig ausschließende Wetten enthalten, so kann sich der tatsächliche Gewinn von dem ausgewiesenen maximal möglichen Gewinn unterscheiden.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

17. Fälligkeit des Gewinnanspruchs, Gewinnbenachrichtigung und Gewinnauszahlung

- 17.1 Die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle erfolgt ohne schuldhaftes Zögern nach der Gewinn- und Quotenfeststellung.
- 17.2 Sofern ein Wettauftrag mehrere Wettereignisse umfasst, erfolgt die Gewinnauszahlung nach der planmäßigen Beendigung des zuletzt stattfindenden Wettereignisses des Spelauftrages.
- 17.3 Gewinnansprüche sind unter Vorlage und Rückgabe bzw. Übersendung der gültigen Spielquittung geltend zu machen. Ist die Quittungsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
- 17.4 War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
- 17.5 Der Gewinn wird gegen Rückgabe bzw. Übersendung der Spielquittung ausgezahlt.
- 17.6 Lotto und Toto MV kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, Lotto und Toto MV ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.
- 17.7 Gewinne einer Spielquittung bis einschließlich 500,- EUR können in der Annahmestelle bis 13 Wochen nach dem Tag des letzten Wettereignisses gegen Rückgabe der Spielquittung ausgezahlt werden. Ist die Quittungsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht mehr vollständig lesbar, entfällt der Anspruch auf Gewinnauszahlung in der Annahmestelle; es bedarf des schriftlichen Antrages auf Gewinnauszahlung.
- 17.8 Gewinne über 500,- EUR werden auf das im Kundenkartenantrag benannte

Konto mit befreiender Wirkung überwiesen; einer Zentralgewinnanforderung in der Annahmestelle bedarf es nicht. Sofern keine gültige Kontoverbindung auf dem Kundenkartenantrag angegeben wurde, wird ein Gewinn nur auf Antrag des Spielteilnehmers zur Auszahlung gebracht.

- 17.9 Werden Einzelgewinne einer Gewinnklasse, die unter die Regelung des Abs. 2 fallen, nicht binnen 13 Wochen nach dem Tag des letzten Wettereignisses in der Annahmestelle abgeholt, so werden die Gewinne ggf. mit weiteren noch nicht in der Annahmestelle abgeholt Einzelgewinnen auf das im Kundenkartenantrag benannte Konto mit befreiender Wirkung überwiesen.
- 17.10 Lotto und Toto MV kann für Gewinnauszahlungen bis einschließlich 500,- EUR, die nicht in der Annahmestelle vorgenommen werden, eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühren wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht.
- 17.11 Auf Antrag des Spielteilnehmers kann die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle gesperrt werden.
- 17.12 Bei Gewinnauszahlungen von mehr als € 1.000,00 kann vom Zahlungsempfänger verlangt werden, seine Identität offen zu legen.

VI. DATENSCHUTZ

18. Datenschutzregelung

- 18.1 Lotto und Toto MV beachtet die jeweils geltenden datenschutzrechtlichen Vorschriften.
- 18.2 Soweit die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung von bestimmten Daten im Rahmen der Wettteilnahme nicht schon gesetzlich erlaubt ist, willigt der Kunde mit seinem Antrag auf Erteilung einer Kundenkarte, spätestens mit seiner Wettteilnahme in die zur Wettabwicklung notwendige Nutzung, Erhebung und Verarbeitung seiner Daten auch an Dritte ein.

19. Änderung von Kundendaten, Zusendung von Erklärungen

- 19.1 Der Kunde hat unverzüglich Änderungen von persönlichen Daten und Anschriften- und, sofern solche Daten vom Kunden erhoben wurden, Änderungen von Konten (einschließlich Kontoschließungen), Änderungen in Zusammenhang mit zugelassenen und von ihm verwendeten Zahlungsarten (z. B. die Sperrung einer Kreditkarte) sowie Änderungen der E-Mail-Adresse mitzuteilen. Lotto und Toto MV behält sich die Prüfung der geänderten Daten vor.
- 19.2 Schriftliche Erklärungen von Lotto und Toto MV an die letzte Lotto und Toto MV bekannt gegebene Anschrift des Kunden gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

20. Geltendmachung und Verjährung von Ansprüchen

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

21. Gleichstellungsbestimmung

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

22. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen treten am 12.07.2016 in Kraft.

B. Wettregeln

Das Wettprogramm der ODDSET Sportwette kann grundsätzlich Wetten zu den Sportarten

- American Football
- Baseball
- Basketball
- Kampfsport (Boxen etc.)
- Darts
- Eishockey
- Fußball
- Futsal
- Golf
- Handball
- Leichtathletik
- Motorsport (Formel-1, MotoGP etc.)
- Radsport
- Rugby
- Schwimmen
- Tennis
- Tischtennis
- Volleyball
- Wintersport (Biathlon, Bobfahren, Nordische Kombination, Rodeln, Ski Alpin, Ski Langlauf, Skispringen, Snowboard etc.)

umfassen. Das Wettprogramm der ODDSET Sportwette kann darüber hinaus zu den Olympischen Sommerspielen oder zu den Olympischen Winterspielen weitere Sportarten des olympischen Programms (Sonderfälle) umfassen.]

I. Allgemeine Wettregeln

1. Das genaue Ergebnis einer Sportveranstaltung ist das Ergebnis in Toren oder Punkten oder Sätzen oder einer beliebigen anderen Form des gezählten Ergebnisses zum Ende der im Regelwerk festgelegten regulären Spielzeit. Unter besonderen Umständen, für die es nach Ansicht von Lotto und Toto MV besondere Gründe gibt, können Wettarten im Falle einer Unterbrechung separat für die verbleibende Spielzeit neu angeboten werden.
2. Alle Wettarten werden für die reguläre Spieldauer angeboten, die im Regelwerk festgelegt wurde. Dazu zählt die vom Schiedsrichter festgelegte Nachspielzeit, die sich z. B. aufgrund von Verletzungen oder Spielunterbrechungen ergibt. Etwaige Verlängerungen die sich z. B. durch Elfmeterschießen usw. ergeben, werden nur dann berücksichtigt, wenn dies in den „Sportartübergreifenden Wettregeln“ (unter II.), in den „Sportartspezifischen Wettregeln“ (unter III.) oder im Wettprogramm angegeben ist.
3. Bezüglich Mannschaftssportarten wird die Mannschaft, die von Lotto und Toto MV als Heimmannschaft bestimmt wurde, auf der linken Seite des Wettprogramms aufgeführt. Die Gastmannschaft wird dagegen auf der rechten Seite des Wettprogramms aufgeführt.

4. Das Ergebnis einer Wette auf einen Spieler („Torschützenkönig“, „Wer erzielt die meisten Tore?“ etc.) wird entsprechend den Wettbewerbsregeln des Sportveranstalters bestimmt. Wetten auf Sportler, Teilnehmer, Kandidaten, Fahrer oder Mannschaften, die aus irgendeinem Grund disqualifiziert werden oder nicht vollständig an einer Sportveranstaltung teilnehmen, gelten als verloren – soweit in den nachfolgenden Bestimmungen nichts Abweichendes geregelt wird.
5. Die von beiden Sportlern, Teilnehmern, Fahrern oder Mannschaften (oder einem bestimmten Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder Mannschaft) bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) erzielte und vom Sportveranstalter nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) offiziell als Ergebnis bekannte Gesamtzahl der Tore, Sätze, Punkte etc. ist die Summe der Tore, Sätze, Punkte etc., die von beiden Mannschaften oder von einer bestimmten Mannschaft erzielt bzw. gewonnen werden. Ist die Anzahl der erzielten Tore, Punkte, gewonnenen Sätze etc. gleich null (0), so handelt es sich um eine gerade Anzahl.
6. Die Qualifikation oder Nicht-Qualifikation von Sportlern, Teilnehmern, Fahrern oder Mannschaft/en an einer bestimmten Sportveranstaltung oder einem Teil der Sportveranstaltung wird gemäß den Bestimmungen des jeweiligen Sportveranstalters und gemäß der Ergebnisse, die sich im Rahmen der Sportveranstaltung entwickeln, festgelegt. Dies erfolgt unabhängig davon, wie sich diese Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder Mannschaft/en qualifiziert haben.
7. Falls eine Sportveranstaltung oder Wettart mehr Gleichplatzierte auf einem Rang oder einer Platzierung als angenommen hervorbringt, kommt, soweit in den einzelnen Wettregeln nichts Abweichendes geregelt ist, die Regel „Totes Rennen“ zur Anwendung. Hierbei werden die Quoten jedes Gewinnergebnisses durch die Anzahl Sieger/Gleichplatzierten dividiert. Die Quoten, die folglich an den Kunden ausbezahlt sind, können jedoch nicht weniger als Eins (1,00) betragen.
8. Abweichend von den festgesetzten Quoten werden für ein Wettereignis die Quoten generell auf Eins (1,00) gesetzt, wenn
 - der Ausgang der Sportveranstaltung oder des Wettereignisses nicht festgestellt werden kann.
 - die Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) abgesagt oder verschoben wird und sie (nach der Ortszeit der Sportveranstaltung) nicht spätestens 24 Stunden nach dem im Wettprogramm ursprünglich angegebenen Starttermin stattfindet. Ausgenommen davon ist die Sportart Tennis. Bei jener Sportart werden die Quoten für das Wettereignis auf Eins (1,00) gesetzt, wenn die Sportveranstaltung nicht spätestens innerhalb des Turniers begonnen und abgeschlossen wird.
 - die Sportveranstaltung unterbrochen wird und die von der Unterbrechung bis zum regulären Ende der Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) verbleibende Restspielzeit nicht spätestens 24 Stunden nach dem im Wettprogramm ursprünglich angegebenen Starttermin fortgesetzt wird und es zum Zeitpunkt der

Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (d. h. einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn die Sportveranstaltung fortgesetzt und abgeschlossen wird). Ausgenommen davon ist die Sportart Tennis. Bei jener Sportart werden die Quoten für das Wettereignis auf Eins (1,00) gesetzt, wenn die Sportveranstaltung nicht spätestens innerhalb des Turniers fortgesetzt und abgeschlossen wird und es zum Zeitpunkt der Unterbrechung kein Gewinnergebnis gibt (d. h. einen Ausgang oder ein Ergebnis, der bzw. das nicht geändert werden kann, selbst wenn die Sportveranstaltung fortgesetzt und abgeschlossen wird).

- die Sportveranstaltung oder das Wettereignis für ungültig erklärt wird.
- ein Wechsel des Austragungsortes stattfindet – es sei denn dieser Wechsel wurde bei Abschluss des Wettvertrags bereits mit aktualisierten Quoten berücksichtigt
- eine Änderung der Gegner stattfindet.
- die Sportveranstaltung oder das Wettereignis nicht in der von dem Unternehmen veröffentlichten Form zustande kommt.
- bevor die Sportveranstaltung beginnt, der Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder die Mannschaft an der bezeichneten Sportveranstaltung (z. B. Spiel, Rennen, Wettkampf, Wettbewerb, Turnier o. ä.) aus irgendeinem Grund nicht teilnimmt bzw. nicht antritt,
- bei Head-to-Head Wetten einer oder mehrere Teilnehmer nicht an der Sportveranstaltung teilnimmt/teilnehmen.

soweit in den nachfolgenden Bestimmungen nichts Abweichendes geregelt wird.

9. Lotto und Toto MV kann auch zusätzlich Wetten mit einem sogenannten Handicap anbieten.

Handicap-Wetten sind Wettereignisse, bei denen einem Sportler oder einer Mannschaft ein rechnerischer Vorteil (Handicap) in Form von Punkten, Toren etc. (in Dezimalzahlen oder natürlichen Zahlen) im Rahmen der angebotenen Wette gewährt wird. Zur Ermittlung des Gewinnergebnisses wird das zugewiesene Handicap berücksichtigt. Lotto und Toto MV behält sich das Recht vor, das Handicap für noch nicht angenommene Wetten zu jedem Zeitpunkt zu ändern. Die ursprünglich den Mannschaften zugewiesenen Handicaps werden im Wettprogramm veröffentlicht. Zur Auswertung der Wette wird das Handicap herangezogen, das zum Zeitpunkt des Abschlusses des Wettvertrages maßgebend war.

10. Es kann Wetten geben, bei dem Lotto und Toto MV beschließt eine „Mehrfache Chance“ (z. B. „Doppelte Chance“, „Dreifache Chance“ o. ä.) anzubieten. Eine Wette mit „Mehrfacher Chance“ liegt vor, wenn die Möglichkeit besteht, auf zwei oder mehrere Endergebnisse zu wetten (z. B. Wird eine der folgenden drei Mannschaften Sieger einer Sportveranstaltung?).

II. Sportartübergreifende Wettregeln

Exaktes Ergebnis

Es ist das exakte Endergebnis einer Sportveranstaltung (oder das exakte Teilergebnis eines bestimmten Abschnitts von ihr) vorauszusagen. Diese Wettregel kann im Zusammenhang mit Sportarten stehen, deren Ergebnisse in Toren oder Punkten oder Sätzen oder jeglicher anderen Form einer Zählung des Ergebnisses ermittelt werden.

Werden „Weniger“ oder „Mehr“ als eine bestimmte Vorgabe oder innerhalb eines bestimmten Wertebereichs oder einem bestimmten Zahlenwert entsprechend erzielt?

Es ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der erzielten Tore, Punkte, Sätze, Punkteinstufungen oder in beliebig anderer Form eines Zählergebnisses einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) „Weniger“ (W) oder „Mehr“ (M) betragen wird als ein bestimmter vorgegebener Wert, der im Wettprogramm veröffentlicht wird.

Die Tipps des Kunden können sich auch auf einen oder mehrere Sportler oder eine Mannschaft/en beziehen, welche das Ergebnis oder die Bilanz betreffen, welche von diesem/n Sportler oder dieser Mannschaft/en bei einer Sportveranstaltung erreicht werden. Dazu gehören – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – das Punkteergebnis, die Endposition, die Zeit etc. der Sportveranstaltung. Die festgelegten Grenzen, die Bereiche der Tipps oder die Zahlenwerte, denen entsprochen werden soll, werden im Wettprogramm veröffentlicht.

Ergebnis Halbzeit und Endergebnis

Es ist das Halbzeitergebnis einer Sportveranstaltung in Kombination mit dem Endergebnis derselben Sportveranstaltung vorauszusagen. Es handelt sich um Sportarten, bei denen die Sportveranstaltungen in zwei Halbzeiten ausgetragen werden.

Zeitraum (oder eine Halbzeit oder ein anderer Spielabschnitt) mit der höchsten erzielten Punktzahl

Es ist der Zeitraum (oder eine Halbzeit oder ein anderer Spielabschnitt) bei einer Sportveranstaltung vorauszusagen, in dem die meisten Tore oder Punkte etc. erzielt werden.

Siegvorsprung einer bestimmten Mannschaft

Es ist der Siegvorsprung vorauszusagen, mit dem eine bestimmte Mannschaft bei einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) gewinnt. Der Siegvorsprung entspricht entweder einer bestimmten Anzahl an Toren, Punkten, Sätzen etc. oder liegt in einem bestimmten Wertebereich.

Sieger / Wer gewinnt?

Es ist der Sieger oder ein Unentschieden einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) vorauszusagen.

Sieger / Wer gewinnt? – ohne Unentschieden

Es ist der Sieger einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) ohne Unentschieden vorauszusagen.

Wer gewinnt die Head-to-Head Wertung?

Es ist vorauszusagen, welcher von zwei Teilnehmern (Mannschaften, Spielern, Fahrern etc.) eine Sportveranstaltung in einer besseren Position beenden wird als der andere (Mannschaften, Spielern, Fahrern etc.).

Wette auf den Sieg eines Sportlers, Teilnehmers oder einer Mannschaft

Es ist vorauszusagen, welcher Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder welche Mannschaft eine Sportveranstaltung (oder einen bestimmten Abschnitt von ihr) gewinnen wird.

Wer wird Teilnehmer?

Es ist vorauszusagen, welche Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder Mannschaften an einer bestimmten Sportveranstaltung (oder einen bestimmten Abschnitt von ihr) teilnehmen.

Aus welcher Gruppe geht der Gewinner hervor?

Es ist aus einer bestimmten Anzahl von Gruppen diejenige vorauszusagen, aus welcher der Gewinner einer Sportveranstaltung hervorgeht.
Die Gruppe, aus der der Gewinner hervorgeht, ist diejenige, die der Sportveranstalter offiziell bekannt gibt. Sie wird gemäß den Wettkampfbregeln festgelegt.

Sportler oder Mannschaft, der bzw. die die höchste Medaillenzahl, die höchste Gewinnanzahl oder die höchste Punkteanzahl erreicht bzw. den Medaillenspiegel gewinnt

Es ist der Sportler, Teilnehmer, Fahrer oder die Mannschaft vorauszusagen, der bzw. die in einer Sportveranstaltung (oder in einem Abschnitt der Sportveranstaltung in einer oder mehreren Sportarten oder Disziplinen) die höchste Medaillenzahl, die höchste Medaillenzahl für eine bestimmte Kategorie, die höchste Anzahl an Gewinnen oder die höchste Punkteanzahl erzielt bzw. den Medaillenspiegel gewinnt.

Platzierung einer Mannschaft oder eines Teilnehmers auf einer bestimmten Position, in einem Positionsbereich, in einer Qualifikationsposition in einer Sportveranstaltung (oder eines Abschnitts von ihr)

Es ist vorauszusagen, ob sich eine oder mehrere Mannschaft/en oder ein oder mehrere Teilnehmer in einer Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) auf einer bestimmten Position (z. B. erste Mannschaft wird auf der 1. Position platziert, zweite Mannschaft auf der 2. Position platziert etc.), innerhalb

eines Positionsbereichs (z. B. die Mannschaft wird auf einer der Positionen 4 bis 6 platziert) oder auf einer Qualifikationsposition (z. B. die Mannschaft wird auf Position 1 bis 2 in der Gruppe platziert und für der nächsten Runde qualifiziert; die Positionen 1 und 2 sind Qualifikationspositionen) platziert.

Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden mögliche, auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Die Anzahl der Qualifikationspositionen in einem bestimmten Abschnitt (z. B. in der Gruppenphase) wird vom Sportveranstalter entschieden und kann nach Ermessen des Unternehmens im Wettprogramm bekannt gegeben werden.

Wer erreicht die beste Position in der Gruppe?

Es ist vorauszusagen, ob das Ergebnis einer Mannschaft in einer Gruppe bei einer bestimmten Sportveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) dazu führt, dass sie diese in einer besseren Position beendet als andere Mannschaften in dieser Gruppe. Statt einer Mannschaft kann es sich auch um einen einzelnen Sportler etc. handeln.

Teilnehmer in einem Finale einer Sportveranstaltung

Es ist vorauszusagen, welche Mannschaften oder Teilnehmer das Finale einer bestimmten Sportveranstaltung erreichen werden.

III. Sportartspezifische Wettregeln

Die „Sportartspezifischen Wettregeln“ gelten für die im Folgenden genannten Sportarten vorrangig.

Fußball

Sieger der ersten Halbzeit?

Es ist der Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen.

Sieger der zweiten Halbzeit?

Es ist der Sieger oder ein Unentschieden der zweiten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels vorauszusagen.

Sieger der ersten Halbzeit und des Spiels?

Es ist der Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit eines bestimmten Fußballspiels und des gesamten Spiels vorauszusagen.

Erzielen beide Mannschaften mindestens ein Tor?

Es ist vorauszusagen, ob „keine oder nur eine Mannschaft“ (Nein) oder „beide Mannschaften“ (Ja) in einem Fußballspiel (oder in einer bestimmten Halbzeit oder in einem bestimmten Abschnitt) zumindest ein Tor erzielen oder nicht.

Anzahl der erzielten Tore?

Es ist vorauszusagen, ob eine bestimmte Anzahl von Toren, die in einem Fußballspiel (oder in einer bestimmten Halbzeit oder in einem bestimmten Abschnitt) von einer oder beiden Mannschaften erzielt werden, innerhalb eines bestimmten Wertebereichs liegt.

In welcher Halbzeit werden mehr Tore erzielt?

Es ist vorauszusagen, in welcher Halbzeit eines Fußballspiels mehr Tore erzielt werden.

2-Weg Sieger Spezial (Einsatz zurück)

„Auswärtssieg oder Unentschieden“:

Es ist vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Auswärtssieg oder Unentschieden“ enden wird. Im Falle eines Heimsiegs wird die Wette auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

„Heimsieg oder Auswärtssieg“:

Es ist vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Heimsieg oder Auswärtssieg“ enden wird. Im Falle eines Unentschieden wird die Wette auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

„Heimsieg oder Unentschieden“:

Es ist vorauszusagen, ob ein Fußballspiel (oder eine bestimmte Halbzeit) mit „Heimsieg oder Unentschieden“ endet. Im Falle eines Auswärtssiegs wird die Wette auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

„Heimsieg zu null“ oder „Auswärtssieg zu null“?

Es ist vorauszusagen, ob ein Fußballspiel als „Heimsieg“ oder als „Auswärtssieg“ enden wird, ohne dass die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielen wird.

„Welche Mannschaft gewinnt die erste Halbzeit oder das Spiel“ oder „Welche Mannschaft gewinnt die erste Halbzeit oder die zweite Halbzeit eines Spiels“?

Es ist vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft entweder die erste Halbzeit oder das gesamte Fußballspiel gewinnen wird oder vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft entweder die erste Halbzeit oder die zweite Halbzeit eines Fußballspiels gewinnen wird.

„Erzielt die Heimmannschaft in beiden Halbzeiten eines oder mehrere Tore“ oder „Erzielt die Auswärtsmannschaft in beiden Halbzeiten eines oder mehrere Tore“?

Es ist vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft in beiden Halbzeiten eines Fußballspiels ein oder mehrere Tore erzielen wird.

„Gewinnt die Heimmannschaft beide Halbzeiten“ oder „Gewinnt die Auswärtsmannschaft beide Halbzeiten“?

Es ist vorauszusagen, ob eine bestimmte Mannschaft beide Halbzeiten eines Fußballspiels gewinnen wird.

Mit welcher Tordifferenz gewinnt eine bestimmte Mannschaft ein Fußballspiel (oder einen bestimmten Abschnitt von ihm)?

Es ist die Tordifferenz (d. h. mit wie vielen Toren Vorsprung eine bestimmte Mannschaft ein Fußballspiel oder einen Teil eines Fußballspiels gewinnen wird) vorauszusagen.

**Torschützenkönig bei einem Fußballwettbewerb
Torschützenkönig in einer Mannschaft**

Es ist vorauszusagen, welcher Fußballspieler bei einem bestimmten Fußballwettbewerb (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) die meisten Tore erzielen wird. Oder es ist darüber hinaus vorauszusagen, welcher Fußballspieler unter allen Spielern einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Fußballwettbewerb (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) die meisten Tore erzielen wird.

Bei der Bestimmung des Torschützenkönigs des Wettbewerbs oder des Torschützenkönigs in einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einem bestimmten Wettbewerb oder bei einem Teil dieses Wettbewerbs werden die in der Verlängerung erzielten Tore berücksichtigt, die beim Elfmeterschießen (nach der Verlängerung) erzielten Tore und Eigentore jedoch nicht.

Gruppe, in der die meisten Tore erzielt werden

Es ist aus einer bestimmten Zahl von Gruppen die Gruppe vorauszusagen, in der die meisten Tore erzielt werden.

Abschneiden einer Mannschaft bei einem Fußballwettbewerb

Es ist vorauszusagen, wie eine bestimmte Mannschaft in einem Fußballwettbewerb abschneidet (z. B. Aus in der Vorrunde, Aus im Viertelfinale etc.).

Basketball

Alle Wettarten bei Basketballspielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen angeboten. Verlängerungen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn

- a) Wetten auf das Endergebnis des Basketballspiels angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- b) Wetten auf Halbzeit-/Endergebnisse ohne Handicap angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird

- c) Wetten auf das Endergebnis des Basketballspiels angeboten werden, bei denen „Doppelte Chance“ angeboten wird

Es kann darüberhinaus ein Tipp auf das Halbzeit-/Endergebnis eines bestimmten Basketballspiels, bei dem die Möglichkeit eines Unentschiedens nicht angeboten wird, abgegeben werden.

Wer gewinnt die Halbzeit und das Spiel?

Es ist der Sieger oder ein Unentschieden der ersten Halbzeit (erstes und zweites Viertel) eines bestimmten Basketballspiels und des gesamten Spiels vorauszusagen.

„Sieger erste/zweite Halbzeit“, „Sieger erstes/zweites/drittes/viertes Viertel“ in einem Basketballspiel

Es ist vorauszusagen, welche Mannschaft „Sieger erste/zweite Halbzeit“ oder Sieger erstes/zweites/drittes/viertes Viertel“ eines Basketballspiels, sein wird.

Gesamtzahl der Punkte, die innerhalb eines bestimmten Wertebereichs erzielt werden

Es ist vorauszusagen, ob die in einem Basketballspiel (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) von beiden Mannschaften erzielte Gesamtzahl der Punkte oder die von einer bestimmten Mannschaft erzielte Gesamtzahl der Punkte oder die von einem bestimmten Basketballspieler erzielte Gesamtzahl der Punkte innerhalb eines Wertebereichs, welcher im Wettprogramm veröffentlicht ist, liegen wird.

Ist die Gesamtpunktzahl ungerade oder gerade?

Es ist vorauszusagen, ob die gesamte Punktzahl, die von beiden Mannschaften (oder einer bestimmten Mannschaft) in einem Basketballspiel (oder einem bestimmten Abschnitt von ihm) erzielt werden wird, eine ungerade oder gerade Zahl ergibt.

Erfolgreichster Korbwerfer, bester Rebounder oder Spieler mit den meisten Assists bei einer Basketballveranstaltung oder bei einem Teil dieser Veranstaltung

bzw.

Spieler mit den meisten Punkten, Rebounds oder Assists einer Mannschaft

Es ist vorauszusagen, welcher Basketballspieler bei einer bestimmten Basketballveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) die meisten Punkte, Rebounds oder Assists erzielen wird. Es ist darüber hinaus vorauszusagen, welcher Basketballspieler einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einer bestimmten Basketballveranstaltung (oder einem bestimmten Abschnitt von ihr) die meisten Punkte, Rebounds oder Assists erzielen wird.

Bei der Ermittlung des besten Korbwerfers, Rebounders oder Assistgebers eines Wettbewerbs (oder einer Mannschaft oder einer Gruppe von Mannschaften oder Spielern bei einer bestimmten Veranstaltung oder einem bestimmten Abschnitt

dieser Veranstaltung) werden die Punkte, die in einer möglichen Verlängerung erzielt werden, ebenfalls berücksichtigt.

Tennis

Alle Wetten werden erst gültig, sobald der erste Ball des Tennismatches gespielt wurde. Sollte einer der Teilnehmer (durch Verletzung, Aufgabe, Disqualifikation etc.) vor dem Tennismatch aufgeben, werden die Quoten für alle angebotenen Wettereignisse des Tennismatches auf Eins (1,00) gesetzt. Ändert sich die Gesamtzahl der gespielten Sätze gegenüber der ursprünglich angegebenen Anzahl, dann werden alle Wetten auf das Tennismatch auf die Quote Eins (1,00) gesetzt. Bei allen Wetten, die sich auf die Anzahl der gespielten Spiele beziehen, zählt ein "Tiebreak" als ein Spiel.

Für den Champions Tiebreak (der Tiebreak wird nicht auf 7 Punkte, sondern bis 10 Punkte gespielt) gilt eine abweichende Sonderregel: Wird ein Spiel durch einen „Champions Tiebreak“ anstatt durch einen Entscheidungssatz entschieden, zählt der „Champions Tiebreak“ für alle Wetten als Satz und nicht als „Tiebreak“.

Satzwette – korrektes Ergebnis in Sätzen?

Es ist das korrekte Ergebnis eines Tennismatches nach gewonnenen Sätzen vorauszusagen, z. B. 2:1 oder 3:0 etc.

Ist die Zahl der Spiele gerade oder ungerade?

Es ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der Spiele in einem bestimmten Tennismatch gerade oder ungerade sein wird.

Gesamtzahl der Sätze?

Es ist die Anzahl der Sätze, die in einem bestimmten Tennismatch gespielt werden, vorauszusagen.

Gewinnt der Spieler einen Satz oder nicht?

Es ist vorauszusagen, ob ein bestimmter Spieler einen Satz in einem Tennismatch gewinnen wird. Der Kunde kann auch voraussagen, ob ein bestimmter Spieler keinen Satz in einem Tennismatch gewinnen wird.

Ist die Zahl der gespielten Spiele in einem bestimmten Satz gerade oder ungerade?

Es ist vorauszusagen, ob die Gesamtzahl der Spiele in einem bestimmten Satz eines Tennismatches gerade oder ungerade sein wird.

Wer gewinnt die meisten Spiele?

Es ist vorauszusagen, welcher Tennisspieler die meisten Spiele in einem Tennismatch gewinnen wird.

American Football

Alle Wettarten bei American Football-Spielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen angeboten. Verlängerungen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn Wetten auf „Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel“ angeboten werden.

Zudem werden alle Wetten auf „Sieger/Wer gewinnt“ (ohne Handicap) auf die Quote Eins (1,00) gesetzt, wenn das Spiel nach der Verlängerung unentschieden endet.

Wer gewinnt die erste Halbzeit und das Spiel?

Es ist der Gewinner der ersten Halbzeit (erstes und zweites Viertel) eines American Football-Spiels und den Gewinner desselben Spiels vorauszusagen.

Motorsport

Für die Bestimmung der Pole-Position-Ergebnisse wird die offizielle Ergebnisliste, die durch den Sportveranstalter bekanntgegeben wurde, herangezogen. Nach Bekanntgabe der ersten offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Für die Ergebnisermittlung eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye gilt: die Endplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die bei der offiziellen Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt.

Als Start eines Grand-Prix-Rennens bei Formel 1 oder MotoGP gilt der Start der Aufwärmrunde. Folglich gilt jeder Fahrer, der seine Position für die Aufwärmrunde bzw. für die Boxengasse (z.B. Start aus der Boxengasse) einnimmt, als Teilnehmer des Rennens.

Sieger / Wer gewinnt?

Es ist vorauszusagen, welcher Fahrer die Pole-Position eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye einnehmen wird oder bei einem Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye den ersten Platz belegen wird (z. B. Formel 1, MotoGP, WRC etc.).

Wer belegt die ersten beiden Plätze?

Es ist vorauszusagen, welche Fahrer bei einem Rennen zur Ermittlung der Pole-Position eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye oder bei einem Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye den ersten und den zweiten Platz belegen werden (z. B. Formel 1, MotoGP, WRC etc.).

Wer gewinnt die Head-to-Head-Wertung?

Es ist vorauszusagen, welcher von zwei Fahrern ein Rennen zur Ermittlung der Pole-Position (z. B. Qualifying), einen Grand Prix, ein Rennen oder eine Rallye in einer besseren Position beenden wird als der andere.

Falls einer der beiden Fahrer auf Basis der von ihm erreichten Zeit oder anderer Faktoren nicht klassifiziert wird, gilt der Tipp für diesen Fahrer als verloren, während der Tipp auf den anderen Fahrer als gewonnen gilt.

Falls beide Fahrer nicht klassifiziert sind, werden die Wetten auf beide Fahrer auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

Falls ein Fahrer nicht am Rennen zur Ermittlung der Pole-Position (z. B. Qualifying) teilnimmt, werden die Wetten auf beide Fahrer auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

Exakte Platzierung eines Fahrers?

Es ist vorauszusagen, ob sich ein Fahrer in einem Rennen zur Ermittlung der Pole-Position eines Grand Prix oder einem Rennen oder einer Rallye (z. B. Formel 1, MotoGP, WRC etc.) auf einer der ersten zwei Positionen (oder der ersten drei oder der ersten vier oder der ersten sechs oder der ersten acht Positionen) platzieren wird oder ob ein Fahrer auf einer der ersten zwei Positionen (oder der ersten drei oder der ersten vier oder der ersten sechs oder der ersten acht Positionen) eines Grand Prix oder eines Rennens oder einer Rallye platzieren wird.

Welcher Fahrer belegt die bessere Platzierung?

Es ist vorauszusagen, welcher Fahrer, der sich in einer Gruppe von Fahrern befindet, ein Grand-Prix-Rennen oder ein Rennen oder eine Rallye in einer Position beenden wird, die eine bessere ist, als die Position, die die anderen Fahrer dieser Gruppe belegen werden.

Falls keiner der Fahrer der Gruppe klassifiziert wird, gilt derjenige Fahrer als Gewinner, der die meisten Runden beendet hat. Falls alle Fahrer dieselbe Anzahl von Runden absolviert haben, werden alle Wetten auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

Wer gewinnt die meisten Rennen?

Es ist vorauszusagen, wie viele Siege ein Fahrer oder ein Team bei einer Motorsport Meisterschaft (z. B. Formel 1 oder MotoGP oder WRC) erringen wird.

Golf

In Turnieren, in denen die Anzahl der zu spielenden Runden reduziert wird, werden Wetten auf den Gewinner des Turniers gemäß dem offiziellen Ergebnis gewertet – unabhängig von der Anzahl der gespielten Runden. Der Spieler, der den Siegerpokal erhält, gilt als offizieller Sieger.

Ein Spieler gilt dann als offizieller Teilnehmer eines Turniers, sobald er einen Abschlag ("tee-off") ausgeführt hat. Scheidet ein Spieler nach dem Abschlag aus, werden Wetten auf Gesamtsieg-, Gruppen-, Sportveranstaltung- und „18-Loch-Wetten“ als verloren gewertet.

Wer erreicht die bessere Platzierung?

Es ist vorauszusagen, welcher Spieler die bessere Platzierung am Ende der

Golfveranstaltung erreichen wird.

Wenn ein Spieler den Cut nicht erreicht, gilt der andere Spieler als Gewinner. Wenn beide Spieler den Cut nicht erreichen, wird der Spieler zum Sieger bestimmt, dessen Punktzahl dem Cut am nächsten war. Wenn beide Spieler eine bestimmte Runde nicht abschließen, so gilt der Spieler als Sieger, der in der vorherigen Runde die niedrigste Punktzahl erzielt hat.

Sollte ein Spieler disqualifiziert werden – entweder vor Abschluss von zwei Runden oder nachdem beide Spieler den Cut gemacht haben – gilt der andere Spieler als Sieger. Wenn beide Spieler disqualifiziert werden, gilt der Spieler, der am weitesten im Turnier vorangekommen ist, als Sieger. Wenn ein Spieler entweder während der dritten oder vierten Runde disqualifiziert wird, wenn sein Gegner bereits den Cut verpasst hat, gilt der disqualifizierte Spieler als Gewinner.

Eishockey

Alle Wettarten bei Eishockey-Spielen werden einschließlich möglicher Verlängerungen und Penaltyschießen ausgewertet. Verlängerungen und Penaltyschießen werden nur dann nicht berücksichtigt, wenn

- (a) Wetten auf das Endergebnis des Eishockeyspiels angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- (b) Wetten auf das Endergebnis des Spiels mit Handicap angeboten werden, bei denen ein Unentschieden angeboten wird
- (c) Wetten auf das Endergebnis des Spiels angeboten werden, bei denen „Doppelte Chance“ angeboten wird

Wintersport

Bei Weltcup-Rennen werden alle Wetten nach dem offiziellen Rennergebnis zum Zeitpunkt der Siegerehrung ausgewertet.

Bei Turnieren werden alle Wetten nach dem offiziellen Rennergebnis zum Zeitpunkt der ersten Ehrung der Sieger (erste Blumen-Zeremonie) ausgewertet.

Nach der ersten Blumen-Zeremonie, Siegerehrung oder der Bekanntgabe des offiziellen Endergebnisses werden mögliche auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Radrennen

Die Schlussplatzierungen der Fahrer sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A §14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden möglicherweise auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Es muss mindestens ein Radrennfahrer/eine Mannschaft des Rennens das Rennen abschließen, ansonsten werden alle Wetten auf die Quote Eins (1,00) gesetzt.

Kampfsport

Wenn ein Kämpfer zu einer Runde nicht antritt, dann gilt die zuvor beendete Runde als die letzte Runde des Kampfes.

Leichtathletik

Platzierung eines Sportlers auf den ersten beiden (oder auf den ersten drei, den ersten vier, den ersten sechs oder den ersten acht) Positionen

Es ist vorauszusagen, ob sich ein Sportler auf einer der ersten beiden Positionen (oder der ersten drei, der ersten vier, der ersten sechs oder der ersten acht) Positionen in einer Sportveranstaltung platzieren wird.

Die Schlussplatzierungen sind diejenigen Positionen, die während der Siegerehrung gültig sind. Wenn keine Siegerehrung stattfindet, wird die Auswertung auf Basis der ersten sportlichen Instanz nach Teil A Punkt 14 Abs. 1 durchgeführt. Nach der Siegerehrung oder der Bekanntgabe der offiziellen Schlussplatzierungen werden mögliche auftretende Änderungen nicht mehr berücksichtigt.

Der Startzeitpunkt einer Leichtathletik-Sportveranstaltung ist der erste Qualifikationswettbewerb während der Sportveranstaltung. Ein Sportler hat an der Sportveranstaltung teilgenommen, sobald er am ersten Qualifikationswettbewerb – oder einer späteren Runde – teilgenommen hat.

