



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.mvlotto.de

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Gültig ab 01.01.2009

Teil 2

ODDSET Top-Wette

SPIELTEILNAHME NUR MIT KUNDENKARTE

Spielteilnahme ab 18 Jahren!

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

Regionale Hotline: 0800 260 35 48, BZgA-Hotline: 0800 137 27 00

Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen.
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern.
3. den Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten.
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die ODDSET Top-Wette zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt.

I. ALLGEMEINES

1. Organisation

- 1.1 Das Land Mecklenburg-Vorpommern Sondervermögen „Staatslotterien Lotto und Toto“ veranstaltet die ODDSET Top-Wette 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 Top-Wette kann gemeinsam mit anderen Unternehmen durchgeführt werden.
- 1.3 Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Mecklenburg-Vorpommern.

2. Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

- 2.1 Für die Teilnahme an der ODDSET Top-Wette sind allein die Teilnahmebedingungen des Lotto und Toto MV einschließlich deren Anhänge und etwaiger Sonderbedingungen in ihrer jeweils gültigen Fassung 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 mit Abgabe des Spielscheines (Eingabebeleg) in der Annahmestelle oder beim Lotto und Toto MV als verbindlich an.
- 2.4 Dies gilt auch dann, wenn das Lotto und Toto MV eine gemeinsame Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung mit anderen Unternehmen durchführt.
- 2.5 Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich.
- 2.6 Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen.
- 2.7 Die Bekanntgabe in anderer Form bleibt vorbehalten.

3. Gegenstand und Zeitpunkt der ODDSET Top-Wette

- 3.1 Gegenstand der ODDSET Top-Wette ist die Wahl der richtigen Voraussage (Einzelwette) des Ausganges (Ergebnis nach Ablauf der regulären Spielzeit) eines aus dem Spielplan auszuwählenden Spieles, Wettkampfes oder sonstigen Sportereignisses (TOP-Ereignis).
- 3.2 Der von Lotto und Toto MV für die ODDSET Top-Wette festgelegte Spielplan umfasst dabei pro TOP-Ereignis bis zu 36 Voraussagemöglichkeiten mit den dazu gehörigen Quoten.
- 3.3 Der Spielplan kann bis zu 24 TOP-Ereignisse aus unterschiedlichen Sportarten enthalten.
- 3.4 Auf einem Spielschein können nach Maßgabe von Lotto und Toto MV mehrere, voneinander unabhängige Einzelwetten gespielt werden, die sich auch auf dasselbe TOP-Ereignis beziehen können.
- 3.5 Bei jeder Einzelwette ist zu dem ausgewählten TOP-Ereignis eine der von Lotto und Toto MV angebotenen Voraussagemöglichkeiten sowie der Spieleinsatz zu wählen.
- 3.6 Die Zuordnung der im jeweils aktuellen Spielplan veröffentlichten TOP-Ereignisse sowie der Voraussagemöglichkeiten zu dem Spielschein erfolgt durch die auf dem Spielschein aufgedruckten TOP-Ereignisnummern und Voraussage-Nummern.

- 3.7 Im Rahmen der ODDSET Top-Wette ist der Gewinner eines TOP-Ereignisses, sei es eines einzelnen Wettkampfes oder eines Wettbewerbs/Turniers, oder das genaue Ergebnis/der Ausgang eines TOP-Ereignisses vorauszusagen.
- 3.8 Darüber hinaus können weitere Wettformen (Sonderwetten) angeboten werden, deren Einzelheiten hinsichtlich der möglichen Voraussagen/Wettausgänge für die TOP-Ereignisse sowie hinsichtlich deren Wertung jeweils ergänzend festgelegt und bekannt gegeben werden.
- 3.9 Lotto und Toto MV behält sich das Recht vor, bestimmte Möglichkeiten des Ausgangs eines TOP-Ereignisses zu sperren und hierfür keine Quoten festzusetzen.
- 3.10 Für jede angebotene Voraussagemöglichkeit eines TOP-Ereignisses setzt Lotto und Toto MV im Rahmen des Spielplans im Voraus eine Quote fest.
- 3.11 Das Produkt aus dem Spieleinsatz und der Quote für die einzelne Voraussagemöglichkeit ergibt den von vornherein feststehenden erzielbaren Gewinnbetrag einer Einzelwette.
- 3.12 In der Regel wöchentlich am Dienstag werden von Lotto und Toto MV die für den jeweils aktuellen Spielplan vorgesehenen TOP-Ereignisse veröffentlicht, wobei die dazugehörigen Voraussagemöglichkeiten und Quoten auch später bekannt gegeben werden können.
- 3.13 Für jedes TOP-Ereignis wird von Lotto und Toto MV ein eigener Einzahlungszeitraum, in dem die Einzelwette angenommen wird, sowie ein eigener Annahmeschluss festgelegt.
- 3.14 Der Einzahlungszeitraum kann von Lotto und Toto MV (auch mehrmals) unterbrochen werden, so dass zu diesen Zeiten eine Wettannahme ausgeschlossen ist.
- 3.15 Der Einzahlungszeitraum kann sich über einen längeren Zeitraum erstrecken, so dass das TOP-Ereignis in diesem Fall in mehreren, hintereinander folgenden Spielplänen aufgenommen wird.
- 3.16 Der Spielplan wird von Lotto und Toto MV bekannt gegeben und ggf. geändert, korrigiert oder aktualisiert.
- 3.17 Eine Verpflichtung zur Veröffentlichung bekannt gewordener Ausfälle von angebotenen TOP-Ereignissen sowie Änderungen des Austragungsortes oder Austragungszeitpunktes besteht nicht. Das Unternehmen ist berechtigt, den Gegenstand der ODDSET Top-Wette durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen Erlaubnis zu erweitern.

4. Spielgeheimnis

- 4.1 Lotto und Toto MV wahrt das Spielgeheimnis.
- 4.2 Insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
- 4.3 Personenbezogene Daten werden bei Lotto und Toto MV
 - unter Beachtung der jeweils gültigen gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz
 - ausschließlich in dem Umfang gespeichert, wie es die Durchführung des Spielbetriebes erfordert. Der Spielteilnehmer willigt insofern in die Speicherung der personenbezogenen Daten ein.

II. SPIELVERTRAG

5. Spielteilnahme

- 5.1 Die Spielteilnahme minderjähriger oder gesperrter Personen ist gesetzlich verboten. Die ODDSET Top-Wette richtet sich ausschließlich an volljährige und nicht gesperrte Personen, d. h. Angebote von minderjährigen und gesperrten Personen auf Abschluss von Spielverträgen werden vom Unternehmen nicht angenommen.

Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

- 5.2 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.
- 5.3 Der Spielteilnehmer oder der von dieser Person beauftragte Dritte erklärt mit Abgabe des Spielauftrags, vom Ausgang des jeweiligen Wettereignisses keine Kenntnis zu haben.
- 5.4 Die Teilnahme an der ODDSET Top-Wette ist nur mit den von Lotto und Toto MV jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Spielscheinen möglich. Der Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten.
- 5.5 Die Teilnahme an der ODDSET Top-Wette wird von den Annahmestellen vermittelt.
- 5.6 Die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler ist ausgeschlossen.

6. Spieleinsatz, Bearbeitungsgebühr und Höchstgrenzen

- 6.1 Der Spieleinsatz für eine Einzelwette beträgt entsprechend den Vorgaben auf dem Spielschein 2,50 EUR, 5,- EUR, 10,- EUR, 15,- EUR, 20,- EUR, 30,- EUR, 50,- EUR, 100,- EUR, 250,- EUR oder 500,- EUR.
- 6.2 Lotto und Toto MV kann für den Spielschein festlegen, dass nur eine bestimmte Anzahl von Einzelwetten gespielt werden kann, außerdem kann das Unternehmen personenbezogene Spieleinsatzlimits festlegen.
- 6.3 Der Gesamtspeleinsatz für einen Spielschein (Spielauftrag) errechnet sich aus der Addition der auf dem Spielschein angekreuzten Spieleinsätze für die gespielten Einzelwetten.
- 6.4 Die maximale Gesamtquote einer Einzelwette beträgt 1000 : 1.
- 6.5 Der maximal erzielbare und von Lotto und Toto MV auszuzahlende Gewinnbetrag für eine Einzelwette beträgt 50.000,- EUR.
- 6.6 Für jeden eingelesenen Spielschein erhebt Lotto und Toto MV eine Bearbeitungsgebühr.
- 6.7 Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird in den Annahmestellen bekannt gegeben.
- 6.8 Der Spielteilnehmer hat den Gesamtspeleinsatz und die Bearbeitungsgebühr vor Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

7. Eintragungen auf dem Spielschein

- 7.1 Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
- 7.2 Die Annahmestelle ist nicht verpflichtet, die Richtigkeit des Spielscheines sowie die Ordnungsmäßigkeit der Eintragungen zu prüfen.
- 7.3 Vertragliche Beziehungen zwischen dem Spielteilnehmer und der Annahmestelle bzw. dem Lotto und Toto MV hinsichtlich des Ausfüllens eines Spielscheines sind ausgeschlossen, selbst wenn der Spielteilnehmer der Annahmestelle das Ausfüllen des Spielscheines überlässt.
- 7.4 Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein pro Einzelwette ein von ihm ausgewähltes TOP-Ereignis sowie eine dazu ausgewählte Voraussage durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Zahlenkästchens liegen muss.

- 7.5 Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl des Spieleinsatzes sowie für die Wahl des/der TOP-Ereignisse(s).
- 7.6 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.
- 7.7 Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

8. Annahmeschluss, Annahme, Änderungen und Sperren

- 8.1 Für jedes in den Spielplan aufgenommene TOP-Ereignis bestimmt das Lotto und Toto MV den Zeitpunkt des Annahmeschlusses.
- 8.2 Der Annahmeschluss für einen Spielauftrag richtet sich jeweils nach dem festgesetzten Annahmeschluss desjenigen vom Spielteilnehmer ausgewählten TOP-Ereignisses, das innerhalb des Spielauftrages als erstes stattfindet.
- 8.3 Lotto und Toto MV und die Annahmestellen sind zur Entgegennahme der Spielscheine nicht verpflichtet.
- 8.4 Insbesondere werden Spielscheine zurückgewiesen, bei denen
- der Annahmeschluss für ein getipptes TOP-Ereignis,
 - der maximal von Lotto und Toto MV auszahlende Gewinnbetrag einer Einzelwette überschritten ist,
 - oder eine abgegebene Einzelwette, ein einzelnes TOP-Ereignis oder eine Voraussagemöglichkeit eines TOP-Ereignisses durch das Lotto und Toto MV gesperrt wurde,
 - oder sich eine abgegebene Einzelwette auf ein abgesagtes bzw. nicht aktuell angebotenes TOP-Ereignis bezieht,
 - oder die Wettabgabe außerhalb des Einzahlungszeitraums erfolgt,
 - oder der Spielschein fehlerhaft ausgefüllt ist.
- 8.5 Lotto und Toto MV behält sich vor, die festgesetzten Quoten, den jeweiligen Annahmeschluss/Einzahlungszeitraum eines TOP-Ereignisses und den Spielplan zu ändern, zu korrigieren und zu aktualisieren sowie TOP-Ereignisse, einzelne Voraussagemöglichkeiten und Kombinationen von TOP-Ereignissen und/oder Voraussagemöglichkeiten innerhalb eines Spielauftrages zu sperren.
- 8.6 Ferner können sämtliche TOP-Ereignisse eines veröffentlichten Spielplanes und die Spielannahme in einzelnen Annahmestellen gesperrt werden.

8.7 Hiervon bleiben die bereits angenommenen Spielaufträge sowie geschlossenen Spielverträge unter Berücksichtigung der Auswertungsregeln in Pkt. 14 unberührt.

9. Kundenkarte, Spielersperren

9.1 Eine Teilnahme an den Wettrunden ist ausschließlich unter Verwendung einer Kundenkarte möglich.

9.2 Die einzelnen Regelungen für die Kundenkarte und das Sperrsystem sind unter VI. aufgeführt.

10. Spielquittung

10.1 Nach Einlesen des Spielscheines 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 Quittungsnummer vergeben.

10.2 In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck einer Spielquittung in der Annahmestelle.

10.3 Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die vom Spielteilnehmer gewählten TOP-Ereignisse mit der TOP-Ereignisnummer und die dazu gewählten Voraussagen und Quoten,
- den Spieleinsatz pro Einzelwette, den Gesamtspeleinsatz pro Spielauftrag sowie den Gesamtbetrag inkl. der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Lotto und Toto MV vergebene Quittungsnummer und
- den Namen des Kundenkarteninhabers sowie die jeweilige Kartenummer.

10.4 Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten.

10.5 Bei einer Spielquittung, die keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer enthält, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.

10.6 Ist die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar, so erhält er gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag den Spieleinsatz zurück.

10.7 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

10.8 Nach Bezahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr wird dem Spielteilnehmer die Spielquittung ausgehändigt.

10.9 Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckten Voraussagen und Quoten seinem

Wettabgabewillen entsprechen,

- die zu den einzelnen Voraussagen zugehörigen TOP-Ereignisse richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz pro Einzelwette sowie
- der Gesamtspieleinsatz pro Spielauftrag und der Gesamtbetrag inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine lesbare Quittungsnummer aufweist und die Quittungsnummer nicht offensichtlich unvollständig ist,
- seine Kartenummer sowie sein Name korrekt aufgedruckt sind.

10.10 Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten (Stornierung).

10.11 Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt (eine Stornierung) ist jedoch, je nachdem welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 10 Minuten nach Registrierung seines Vertragsangebotes in der Zentrale des Lotto und Toto MV oder
- bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss für das zuerst stattfindende TOP-Ereignis des Spielauftrages möglich.

10.12 Der Widerruf bzw. der Rücktritt (die Stornierung) hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist.

10.13 Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts (der Stornierung) erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

10.14 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

10.15 Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. Pkt. 12 Abs. 5 und 6).

11. Spielgemeinschaften

11.1 Die Bildung von Spielgemeinschaften durch den Leiter der Annahmestelle oder seine Gehilfen ist verboten.

11.2 Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

12. Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

12.1 Der Spielvertrag wird zwischen dem Lotto und Toto MV und dem Spielteilnehmer abgeschlossen.

- 12.2 Vereinbarungen Dritter sind für Lotto und Toto MV nicht verbindlich.
- 12.3 Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn
- die übertragenen Daten sowie die von der Zentrale des Lotto und Toto MV vergebenen Daten in der Zentrale aufgezeichnet, auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeichert sowie die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und
 - die erstellte Spielquittung die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten aufweist.
- 12.4 Fehlt eine dieser Voraussetzungen, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.
- 12.5 Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (siehe Absatz 3).
- 12.6 Abweichend hiervon sind ggf. die in Pkt. 14 Abs. 12 bis 21 aufgeführten Fälle für den Inhalt des Spielvertrages zu berücksichtigen.
- 12.7 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Lotto und Toto MV angenommen wurde.
- 12.8 Ist kein Spielvertrag zustande gekommen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag erstattet.
- 12.9 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
- 12.10 Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.
- 12.11 Das Recht des Lotto und Toto MV, nach Pkt. 17 Abs. 3 bis 8 zu verfahren, bleibt unberührt.
- 12.12 Das Lotto und Toto MV ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen.
- 12.13 Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.
- 12.14 Ein wichtiger Grund liegt unter anderem vor, wenn der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht, wenn die Sicherheit des Spielgeschäftes nicht gewährleistet oder die ordnungsgemäße Abwicklung nicht möglich ist oder gegen einen Teilnahmeausschluss verstoßen wurde, insbesondere die Teilnahme über

einen gewerblichen Spielvermittler nicht den gesetzlichen Anforderungen entspricht.

- 12.15 Bei Verdacht von Manipulationen bzw. bei Manipulationen oder sonst rechtswidriger Einflussnahme sowie bei Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann die Gesellschaft den jeweiligen Spielteilnehmer von der Spielteilnahme ausschließen und von bereits geschlossenen Verträgen zurücktreten.
- 12.16 Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von Lotto und Toto MV abgelehnt wurde bzw. das Lotto und Toto MV vom Spielvertrag zurückgetreten ist.
- 12.17 Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Lotto und Toto MV ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach dem vorhergehenden Satz – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.
- 12.18 Der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr werden gegen Rückgabe der Spielquittung auf Antrag erstattet.
- 12.19 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.

III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

13. Umfang und Ausschluss der Haftung

- 13.1 Die Haftung von dem Lotto und Toto MV für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Lotto und Toto MV beauftragten Stellen, schuldhaft vor Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und dem digitalen oder physischen Verschluss des sicheren Speichermediums verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b BGB ausgeschlossen.
- 13.2 Nach der Abspeicherung der Daten auf dem sicheren Speichermedium und dem digitalen oder physischen Verschluss des sicheren Speichermediums in der Zentrale haftet Lotto und Toto MV dem Spielteilnehmer nur für Schäden, die von seinen gesetzlichen Vertretern oder Erfüllungsgehilfen grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht werden.
- 13.3 Die Haftungsregelungen der Abs. 1 und 2 gelten nicht in Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder der Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.
- 13.4 In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Lotto und Toto MV zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Lotto und Toto MV nicht.
- 13.5 Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind.
- 13.6 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 das Lotto und Toto MV nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.
- 13.7 In den Fällen, in denen eine Haftung des Lotto und Toto MV und seiner Erfüllungsgehilfen nach den Abs. 4 bis 6 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet. Der Antrag ist an das Lotto und Toto MV zu richten.
- 13.8 Weitergehende Ansprüche des Spielteilnehmers sind ausgeschlossen.
- 13.9 Ein Vertragsverhältnis zwischen Spielteilnehmer und Annahmestelle kommt nicht zustande.

13.10 Die Annahmestelle haftet nur für Vorsatz.

13.11 Abs. 10 gilt nicht in den Fällen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder der Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

IV. GEWINNERMITTLUNG

14. Ermittlung und Wertung der Spielergebnisse bzw. der sonstigen Ergebnisse für die ODDSET Top-Wette

14.1 Bei der ODDSET Top-Wette wird die Richtigkeit der einzelnen Voraussagen durch das Ergebnis/den Ausgang des betreffenden TOP-Ereignisses entschieden.

14.2 Maßgebend für die Wertung des der Einzelwette jeweils zu Grunde liegenden TOP-Ereignisses ist das festgestellte Ergebnis des einem TOP-Ereignis zu Grunde liegenden Sportereignisses bzw. das festgestellte Eintreffen/der Ausgang des der jeweiligen Voraussage zu Grunde liegenden TOP-Ereignisses im Rahmen eines Sportereignisses.

14.3 Es gilt die erste Entscheidungsfindung der ersten sportlichen Instanz.

14.4 Dies gilt auch, wenn das TOP-Ereignis durch Verletzung, Aufgabe, Disqualifikation oder Ähnlichem entschieden wird.

14.5 Jede spätere Änderung oder Annullierung (z. B. auf Grund von Protesten, Disqualifikation, Regelverstößen oder Ähnlichem) ist für die Wertung ohne Belang.

14.6 Eine Verlängerung der Spielzeit sowie andere Verfahren zur Entscheidungsfindung (z. B. beim Fußball ein eventuelles Elfmeterschießen) werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.

14.7 Dies gilt nicht für Wetten, bei denen der Gewinner eines Turniers oder Titels vorauszusagen ist.

14.8 Jedes TOP-Ereignis wird ohne Rücksicht auf seine Bezeichnung (z.B. Meisterschaftsspiel, Pokalspiel, Freundschaftsspiel usw.) gewertet.

14.9 Wird ein TOP-Ereignis wiederholt, so wird das erste und nicht das wiederholte TOP-Ereignis gewertet, gleichgültig, an welchem Tag es ausgetragen wird.

14.10 Wird ein laufendes TOP-Ereignis nicht vor 8.00 Uhr Vormittag beendet oder liegt zu diesem Zeitpunkt kein Ergebnis vor, wird die Auswertung auf den nächsten Tag verschoben.

- 14.11 Alle Angaben von Uhrzeiten und Tagen beziehen sich auf die MEZ/MESZ.
- 14.12 Abweichend von den festgesetzten Quoten werden alle Quoten der Voraussagemöglichkeiten für ein TOP-Ereignis, das
- nicht gespielt wird oder nicht stattfindet,
 - abgebrochen wird, sofern nicht die Aufgabe, Verletzung, Disqualifikation oder Ähnliches gerade die Entscheidung darstellt,
 - ausgelost wird,
 - bis 8.00 Uhr Vormittag des Tages, der dem fünften Tage nach dem planmäßigen Ende der Austragung folgt, noch nicht beendet ist oder für das bis zu diesem Zeitpunkt noch kein Ergebnis vorliegt oder für das bzw. dessen angebotenen Voraussagemöglichkeiten eine Wertung einer sportlichen Instanz nicht vorgenommen wird oder
 - über den vorgenannten Zeitraum hinaus verlegt wird, generell auf 1,00 gesetzt.
- 14.13 Ebenfalls auf 1,00 werden alle Quoten einer Einzelwette gesetzt, wenn
- keiner der von Lotto und Toto MV ausgewählten Sportler oder Mannschaften (Teilnehmer) das TOP-Ereignis beendet bzw. das angegebene Ziel erreicht oder in die offizielle Wertung aufgenommen wird,
 - keiner der für das jeweilige TOP-Ereignis genannten Teilnehmer an den „Start“ geht (beim Rennen ist an den Start gegangen, wer die Startposition vor dem ersten Startsignal eingenommen hat, beim Tennis oder anderen Wettkämpfen/Spielen, wer die Aufstellung einnimmt),
 - das TOP-Ereignis nicht in der von Lotto und Toto MV veröffentlichten Form zustande kommt,
 - das Ergebnis des TOP-Ereignisses keiner der angegebenen Voraussagemöglichkeiten zugeordnet werden kann.
- 14.14 Lotto und Toto MV setzt ferner die Quoten derjenigen Voraussagemöglichkeiten eines TOP-Ereignisses auf 1,00, bei denen der zugehörige Teilnehmer nicht an den Start gegangen oder angetreten ist; wenn nicht feststeht, ob der jeweilige Teilnehmer an den Start gegangen oder angetreten ist, kann Lotto und Toto MV die zugehörigen Quoten auf 1,00 setzen.
- 14.15 Steht nicht fest, dass ein Spielauftrag vor dem tatsächlichen Spielbeginn aller gewählten TOP-Ereignisse abgeschlossen worden ist, werden alle Quoten der davon betroffenen TOP-Ereignisse im Rahmen dieses Spielauftrages abweichend von den festgesetzten Quoten auf 1,00 gesetzt.
- 14.16 Gleiches gilt für alle Quoten der Voraussagemöglichkeiten im Rahmen der Spielaufträge, bei denen im zu Grunde liegenden TOP-Ereignis der Heimvorteil getauscht wurde.

- 14.17 Hiervon unberührt bleiben die Spielaufträge, die mit den aktualisierten, den getauschten Heimvorteil bereits berücksichtigenden Quoten abgeschlossen wurden.
- 14.18 Bei sonstigen Änderungen des Spielortes bleibt es stets bei den im Zeitpunkt des Spielvertragsabschlusses/der Spielauftragsannahme geltenden Quoten.
- 14.19 Bei sonstigen zeitlichen Verlegungen eines TOP-Ereignisses oder des Annahmeschlusses eines TOP-Ereignisses werden die dazugehörigen Voraussagen des Spielteilnehmers mit der festgesetzten Quote berücksichtigt, solange der Spielvertragsabschluss vor dem tatsächlichen Beginn dieses TOP-Ereignisses liegt, es sei denn, es liegt ein Fall des Abs. 12, letzter Spiegelstrich, vor.
- 14.20 Für Voraussagen des Spielteilnehmers, die auf 1,00 gesetzt wurden, erhält dieser den entsprechenden Spieleinsatz dieser Einzelwette zurückerstattet.
- 14.21 Sind sämtliche Spieleinsätze eines Spielauftrages zurückzuzahlen, wird auch die Bearbeitungsgebühr erstattet.
- 14.22 Die Auszahlung der zu erstattenden Spieleinsätze und Bearbeitungsgebühren richtet sich nach den Vorschriften über die Gewinnauszahlung (Pkt. 17).
- 14.23 Weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
- 14.24 Werden außer dem Endergebnis auch die Ergebnisse von Teilabschnitten gewertet, so gelten bei einem ausgefallenen TOP-Ereignis sowohl für das Endergebnis als auch für Teilabschnitte die Regeln in Pkt. 14.
- 14.25 Sind nicht alle in den Spielplan aufgenommenen Teilabschnitte gespielt oder ist das TOP-Ereignis in einem zweiten oder weiteren Teilabschnitt abgebrochen worden, so wird das Ergebnis der zu Ende gespielten Teilabschnitte gewertet; für das Endergebnis und das Ergebnis der nicht zu Ende gespielten Teilabschnitte gelten in diesen Fällen die Regeln in Pkt. 14.
- 14.26 Lotto und Toto MV kann in begründeten Fällen abweichende oder klarstellende Wertungsregelungen für bestimmte TOP-Ereignisse festlegen.

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 niedergelegten Grundsätze zur Ermittlung und Wertung der Spielergebnisse und sonstigen Ergebnisse.
- 15.2 Die Auswertung erfolgt bei der ODDSET Top-Wette aufgrund der Ergebnisse der vom Spielteilnehmer ausgewählten TOP-Ereignisse.

16. Ermittlung der Gewinne, Gewinnwahrscheinlichkeiten

- 16.1 Die theoretische Gewinnausschüttung beträgt grundsätzlich 60 v. H. der Wett-einsätze.

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

Die (theoretische) Gewinnwahrscheinlichkeit bei der ODDSET Top-Wette entspricht dem Verhältnis von 1 : Anzahl der vorgegebenen Voraussagemöglichkeiten.

Diese (theoretische) Gewinnwahrscheinlichkeit ergibt sich unter der Voraussetzung, dass jede der vorgegebenen Voraussagemöglichkeiten mit der gleichen Wahrscheinlichkeit eintreten kann.

- 16.2 Ein Gewinn liegt vor, wenn die gewählte Voraussage hinsichtlich des Ausgangs eines vom Spielteilnehmer ausgewählten TOP-Ereignisses (Einzelwette) richtig ist.
- 16.3 Es gewinnen daher in der ODDSET Top-Wette alle Spielteilnehmer, die im Rahmen eines Spielauftrages mindestens eine Einzelwette richtig vorhergesagt haben.
- 16.4 Eine Voraussage gilt auch dann als richtig, wenn zwei ausgewählte Teilnehmer, die innerhalb eines TOP-Ereignisses gegeneinander antreten, dieselbe vorausgesagte Platzierung einnehmen („totes Rennen“).
- 16.5 In jeder gewinnenden Einzelwette darf die Quote nicht auf 1,00 gesetzt worden sein (vgl. Pkt. 14).
- 16.6 Für jede angebotene Voraussagemöglichkeit eines TOP-Ereignisses bestimmt das Lotto und Toto MV im Voraus feste Quoten.
- 16.7 Die Quoten werden mit 2 Dezimalstellen ausgewiesen.
- 16.8 Der Gewinnbetrag einer Einzelwette errechnet sich aus der Multiplikation der Quote der richtig gewählten Voraussage mit dem gewählten Spieleinsatz – abgerundet auf einen durch 0,05 EUR teilbaren Betrag.
- 16.9 In Fällen eines „totes Rennens“ (Abs. 4) wird ab einer Anzahl von drei Gleichplatzierten eines TOP-Ereignisses die Quote dieser „richtigen“ Voraussage des Spielteilnehmers auf 1,00 gesetzt, wobei die Auszahlung nach Pkt. 14 vorgenommen wird.
- 16.10 Der Gesamtgewinnbetrag eines Spielauftrages errechnet sich aus der Summe der Gewinnbeträge der richtig vorhergesagten Einzelwetten.

V. GEWINNAUSZAHLUNG

17. Gewinnauszahlung

- 17.1 Die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle erfolgt unverzüglich nach der Gewinn- und Quotenfeststellung – in der Regel ab dem 1. bundesweiten Werktag, der dem letzten Spieltag der getippten Wettereignisse folgt, ab 12.00 Uhr.
- 17.2 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. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung. 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.
- 17.3 Die Gewinnauszahlung erfolgt mit befreiender Wirkung an den Inhaber der Spielquittung. Eine Verpflichtung, die Berechtigung des Inhabers der (Spiel-) Quittung zu prüfen, besteht nicht.
- 17.4 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.
- 17.5 Bei Gewinnen über 5.000,- EUR und bei Sachgewinnen wird der Spielteilnehmer unverzüglich unter der im Kundenkartenantrag genannten Adresse informiert; einer Zentralgewinnanforderung in der Annahmestelle bedarf es nicht.
- 17.6 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.
- 17.7 Das 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.
- 17.8 Auf Antrag des Spielteilnehmers kann die Gewinnauszahlung in der Annahmestelle gesperrt werden.

VI. KUNDENKARTE UND SPERRSYSTEM

18. Erwerb

- 18.1. Die Kundenkarte kann jeder volljährige Spielteilnehmer mit dem Formular „Bestellung Kundenkarte“ in der Annahmestelle beantragen. Für die Erstellung einer Kundenkarte kann eine Bearbeitungsgebühr erhoben werden. Die Höhe dieser Bearbeitungsgebühr wird durch Aushang in den Annahmestellen bekannt gemacht. Nach Identitätsüberprüfung mittels amtlichen Ausweises und Einlesen des ausgefüllten Formulars erhält der Spielteilnehmer einen Beleg über die Bestellung der Kundenkarte. Dieser Beleg, der die Kundenkartennummer aufweist, dient – nach Abgleich mit der Sperrdatei –, für einen Zeitraum von maximal 14 Tagen als zeitlich befristete (vorläufige) Berechtigung.
- 18.2. Die Kundenkarte wird dem Spielteilnehmer vom Lotto und Toto MV zugesandt, sofern Lotto und Toto MV nicht die Ausstellung einer Kundenkarte ablehnt.

19. Gültigkeit

Die Kundenkarte hat eine Gültigkeit von 4 Jahren ab Ausstellungsdatum. Das Lotto und Toto MV ist jederzeit, insbesondere nach Eintrag des Spielteilnehmers in die Sperrdatei berechtigt, die Kundenkarte von der Spielteilnahme auszuschließen.

20. Spielteilnahme

- 20.1 Die Spielteilnahme an Spielen, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung einer Kundenkarte vorgeschrieben ist, ist nur bei Vorlage der Kundenkarte bzw. der vorläufigen Berechtigung mit Kundenkartennummer möglich. Die vorgenannten Spiele (Lotterien und Sportwetten) dürfen nur von Kundenkartenspielern gespielt werden, die keinen Eintrag in der Sperrdatei aufweisen. Bei Übereinstimmung der Kundenkartendaten mit der Sperrdatei ist daher eine Spielteilnahme nicht möglich. Mit Abgabe des Spielscheines ist die Kundenkarte bzw. vorläufige Berechtigung an die Annahmestelle zu übergeben.
- 20.2 Die Kundenkartennummer und der Name des Kundenkarteninhabers werden auf der Spielquittung ausgedruckt.
- 20.3 Der Spieldauftrag wird mit der Kundenkartennummer beim Lotto und Toto MV gespeichert. Es wird eine Zuordnung der in der Zentrale gespeicherten Spieldauftragsdaten zu den persönlichen Daten des jeweiligen Spielteilnehmers mittels Kundenkarte vorgenommen.

21. Sperrung der Kundenkarte

- 21.1 Auf Antrag des Spielteilnehmers kann die Kundenkarte von der Spielteilnahme ausgeschlossen werden.
- 21.2 Das Lotto und Toto MV erstattet im Fall der Sperrung der Kundenkarte die Gebühr für die Ausstellung der Kundenkarte nicht.

22. Anschriften- und Kontoänderung

Der Spielteilnehmer hat dem Lotto und Toto MV Anschriften- und Kontoänderungen unverzüglich schriftlich mitzuteilen.

23. Sperrsystem

- 23.1 Lotto und Toto MV beteiligt sich am gesetzlich vorgeschriebenen Sperrsystem. Danach sind Personen auf eigenen Antrag zu sperren (Selbstsperre) oder Fremdsperren zu verfügen. Eine Fremdsperre ist vom Unternehmen vorzunehmen, wenn es auf Grund der Wahrnehmung des Personals 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.
- 23.2 Jeder Spieler kann sich durch schriftliche Mitteilung an die Gesellschaft von der Spielteilnahme mit Kundenkarte aussperren. Die schriftliche Mitteilung muss als Mindestangaben enthalten: Name, Vorname, Anschrift und Geburtsdatum.
- 23.3 Diese Sperre wird nur wirksam, wenn sie in der Zentrale von Lotto und Toto MV eingeht. Geht die Sperrerklärung an einem Werktag bis 12 Uhr in der Zentrale von Lotto und Toto MV ein, tritt sie am folgenden Werktag in Kraft, ansonsten am nächstfolgenden Werktag. Die Sperre beträgt mindestens ein Jahr.
- 23.4 Die Gesellschaft ist berechtigt, nach billigem Ermessen, einen Spieler von der Spielteilnahme mit Kundenkarte auszusperrern.
- 23.5 Die Sperre gilt für alle Spielteilnahmen, bei der eine Identifizierung des Spielteilnehmers vor dessen Spielteilnahme notwendig oder die Verwendung der Kundenkarte vorgeschrieben ist.

VII. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

24. Erlöschen von Ansprüchen

Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 26 Wochen nach dem Tag der planmäßigen Beendigung des zuletzt stattfindenden TOP-Ereignisses eines Spielauftrages gerichtlich geltend gemacht werden.

Ebenfalls erlöschen alle Schadenersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruchs geltend gemacht werden können sowie alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Bezirks- und Annahmestellen, wenn sie nicht innerhalb von 26 Wochen nach dem Tag der planmäßigen Beendigung des zuletzt stattfindenden TOP-Ereignisses eines Spielauftrages gerichtlich geltend gemacht werden.

Der vorstehende Satz gilt nicht für Schadenersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

25. Löschungsberechtigung

Lotto und Toto MV ist ohne Rechtsnachteile für sich berechtigt, die Datenbestände zu den Spielaufträgen nach Ablauf von 26 Wochen nach dem Tag der Veranstaltungsteilnahme zu löschen. Gesetzliche Aufbewahrungsfristen bleiben hiervon unberührt.

26. 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.

27. Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten erstmals für die am 30. Dezember 2008 beginnende Wettrunde.

