

Liite sisäasiainministeriön asetukseen SMDno/2016/764

# **VEIKKAUS OY:N RAHAPELIEN SÄÄNNÖT**

## Sisältö

LOTON SÄÄNNÖT .....	3
LOTON LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT .....	8
KESTOLOTON JA KESTOLAUANTAI-JOKERIN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT .....	10
VIKING LOTON SÄÄNNÖT .....	11
EUROJACKPOT-PELIN SÄÄNNÖT .....	17
JOKERIPELIT -SÄÄNNÖT .....	22
LOMATONNI – SÄÄNNÖT .....	28
KENON SÄÄNNÖT .....	32
NAAPURIT -PELIN SÄÄNNÖT .....	40
EBINGO - SÄÄNNÖT .....	43
TEEMAPELI - SÄÄNNÖT .....	46
SYKE-PELIN SÄÄNNÖT .....	50
PORE-PELIN SÄÄNNÖT .....	52
MONIVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT .....	54
VAKIOVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT .....	61
VEDONLYÖNTIPELIEN SÄÄNNÖT .....	72
TAPAHTUMA-AIKAISEN VEDONLYÖNNIN (LIVE-VETO) SÄÄNNÖT .....	85
RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT .....	89
RAHAPIKA-ARPOJEN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT .....	91
ELEKTRONISTEN RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT .....	95

## LOTON SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Lotto on numeroveikkaus, jossa arvotaan seitsemän (7) numeroa ja kaksi (2) lisänumeroa kolmestakymmenestäyhdeksästä (39) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero kolmestakymmenestäyhdeksästä (39) numerosta niin sanotuksi Tuplausnumeroksi.

2. Lottoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.

3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.

4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut ja Tuplauksen kertoimet.

5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.

6. Lottoa voi pelata myös Tuplauksena lisämaksua vastaan.

7. Lottoa ja Tuplausta voi myös pelata järjestelmä- tai haravapelinä.

Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Järjestelmän enimmäiskoko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.

Harava on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Siinä on vähemmän pelirivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä. Haravaan osallistuvat pelirivit ja haravien koot on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.

Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään tai haravaan, on itsenäinen veikkaus.

8. Lotossa ja Tuplauksessa voi osallistua yhdestä kolmeen (1 – 3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Lottoa ja Tuplausta voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.

9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.

10. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.

11. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.

13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.

14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä tai pankkitililtä.

15. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.

16. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan joko itsepalveluna pelatuista peleistä pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

17. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## **II ARVONTA**

18. Loton arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontalaitteistolla.

Tuplausnumeron arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontajärjestelmällä tai arvontalaitteistolla.

19. Jos arvontaa ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä, se suoritetaan virallisten valvojen valvonnassa käsin nostoarvontana.

20. Jos arvonta keskeytyy, arvotut numerot jäävät voimaan. Numero katsotaan arvotuksi, kun se on siirtynyt kokonaan arvontarummun ulkopuolelle.

Jos arvontalaitteistoon tullutta teknistä vikaa ei voida viipymättä korjata, loput numerot arvotaan virallisen valvojan valvonnassa käsin nostoarvontana.

## **III VOITTOLUOKAT JA VOITTO-OSUUDET**

21. Loton voittoluokat ovat:

1. voittoluokka seitsemän (7) oikein.
2. voittoluokka kuusi (6) ja yksi lisännumero oikein.
3. voittoluokka kuusi (6) oikein.
4. voittoluokka viisi (5) oikein.
5. voittoluokka neljä (4) oikein.

Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

Loton päävoitto-osuus maksetaan korotettuna yhtiön ennalta määräämillä kierroksilla niille Loton päävoittoon oikeutetuille, joiden varsinaiseen arvontaan osallistuneella päävoittotositteella pelatulla jokerinumerolla on voitettu mikä tahansa Lauantai-Jokerin voitto, samalla kierroksella millä päävoittotosite on oikeutettu Loton korotettuun päävoittoon. Yhtiön on ilmoitettava kirjallisesti 14 vuorokautta etukäteen Poliisihallitukselle, millä pelikierroksilla korotus on voimassa ja minkä suuruinen korotus on.

22. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan kiinteä kymmenen (10) euron voitto voittoluokassa neljä (4) oikein (5. voittoluokka).

23. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta jaetaan voittoluokille seuraavat jako-osuudet:

seitsemän (7) oikein (1. voittoluokka)	17,0 %
kuusi (6) ja yksi lisänumero oikein (2. voittoluokka)	4,6 %
kuusi (6) oikein (3. voittoluokka)	2,8 %
viisi (5) oikein (4. voittoluokka)	3,4 %

Loton jako-osuuksia laskettaessa kierroskohtaisessa kokonaisvaihdossa ei huomioida Tuplausesta kertynyttä lisävaihtoa

24. Jos voittoluokkien 1-4 voitto olisi alle kymmenen (10) euroa, kyseisessä voittoluokassa maksetaan kiinteä kymmenen (10) euron voitto.

25. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosummat ja voitot jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa.

26. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta siirretään 2,0 prosenttia maksettavaksi Loton myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

27. Jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tämän voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma siirtyy jaettavaksi Loton myöhemmin ilmoitettaville kierroksille yhtiön määräämällä tavalla.

28. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään voittoon oikeuttavaa tulosta jossakin voittoluokassa 2 - 4, kyseisen voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketut jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi kyseisen voittoluokan voittoon oikeuttavien tulosten kesken.

29. Ensimmäiseen ja/tai toiseen voittoluokkaan voidaan vahvistaa kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta riippumaton vähimmäisjakosumma.

30. Ensimmäisen voittoluokan kierroskohtainen vähimmäisjakosumma voidaan jakaa tietyllä kierroksella ylimmän voittavan voittoluokan jakosummana, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta.

31. Tuplauksen voiton korotettu osuus maksetaan Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta.
32. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa korotetun voiton Tuplausnumeron sisältyessä Lotossa voittavaan peliriviin:

Loton ensimmäisen voittoluokan voitto tuplattuna tai triplattuna.  
Loton voittoluokkien 2 - 5 voittoluokittainen voitto tuplattuna, triplattuna tai nelinkertaisena.  
Korotetun voiton kerroin voi vaihdella voittoluokittain.

Tuplauksessa voittaa varsinaisen lottovoiton kaksinkertaisena. Triplauksessa voittaa varsinaisen lottovoiton kolminkertaisena ja nelinkertaistuksessa voittaa varsinaisen lottovoiton nelinkertaisena. Korotettu voitto triplattuna tai nelinkertaisena on käytössä yhtiön ennalta määräämillä kierroksilla.

#### **IV VOITONMAKSU**

33. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
34. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
35. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
36. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
37. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
38. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojien tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojien tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.
39. Loton voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

#### **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

40. Lottoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
41. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

42. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

43. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

44. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

45. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

46. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanous veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

47. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 33 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

## **LOTON LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT**

### **I LISÄARVONNAN MÄÄRITTELY**

1. Lisäarvonnalla tarkoitetaan tässä yhteydessä ylimääräisen päävoiton arvontaa, jolla jaetaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) maksamattomiin pelitoiminnan varoihin kertyneitä varoja sekä Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta kertyvää 2,0 prosentin osuutta pelaajien kesken.

### **II OSALLISTUMISOIKEUS JA LISÄARVONTA**

2. Lisäarvonta suoritetaan yhtiön ilmoittamalla pelikierroksella.
3. Lisäarvontaan osallistutaan yhtiön ilmoittamalla pelikierroksella Loton varsinaiseen arvontaan osallistuneilla peliriveillä.
4. Ylimääräisen päävoiton arvonnassa arvotaan seitsemän (7) numeroa kolmestakymmenestäyhdeksästä (39) numerosta.
5. Lisäarvonnassa Tuplausnumeroksi arvotaan yksi numero kolmestakymmenestäyhdeksästä (39) numerosta.
6. Loton lisäarvonnassa arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä.

Jos arvontaa ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä, se suoritetaan virallisten valvojen valvonnassa käsin nostoarvontana.

Jos arvontalaitteistolla suoritettava arvonta keskeytyy, arvotut numerot jäävät voimaan. Numero katsotaan arvotuksi, kun se on siirtynyt kokonaan arvontarummun ulkopuolelle.

Jos arvontalaitteistoon tullutta teknistä vikaa ei voida viipymättä korjata, loput numerot arvotaan virallisen valvojan valvonnassa käsin nostoarvontana.

### **III VOITONJAKO**

7. Ylimääräisen päävoittoarvonnassa jakosumma jaetaan ylimääräisessä arvonnassa seitsemän (7) oikein veikkanneiden pelirivien kesken.
8. Jos ylimääräisessä päävoiton arvonnassa ei ole yhtään seitsemän (7) oikein tulosta, jakosumma siirretään kokonaisuudessaan jaettavaksi Loton myöhemmin ilmoitettaville kierroksille yhtiön määräämällä tavalla.

### **IV POLIISIHALLITUKSELLE ANNETTAVA ILMOITUS LISÄARVONNASTA**

9. Yhtiön on ilmoitettava toimeenpantavasta lisäarvonnasta Poliisihallitukselle kirjallisesti viimeistään neljätoista (14) vuorokautta ennen lisäarvonnassa suorittamista. Yhtiöllä on oikeus



peruuttaa antamansa ilmoitus viimeistään kuusi (6) vuorokautta ennen lisäarvonnan suorittamista.

10. Ilmoituksessa tulee mainita, millä pelikierroksella lisäarvonta suoritetaan ja käytettävän jakosumman suuruus.

## **KESTOLOTON JA KESTOLAUANTAI-JOKERIN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT**

### **I LISÄARVONNAN MÄÄRITTELY**

1. Lisäarvonnalla tarkoitetaan kestolottoon ja/tai kestolauantai-jokeriin osallistuneiden pelirivien osallistumisoikeuden jatkamista yhdellä pelikierröksellä.
2. Kestolottoon osallistuneet pelirivit osallistuvat varsinaiseen arvontaan, jossa voitonjakoon lisätään Veikkaus Oy:n (yhtiön) maksamattomiin pelitoiminnan varoihin kertyneitä varoja sekä loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta kertynyttä 2,0 prosentin osuutta.
3. Kestolauantai-jokeriin osallistuneet pelirivit osallistuvat varsinaiseen arvontaan, jossa voitonjakoon lisätään maksamattomiin pelitoiminnan varoihin kertyneitä varoja.

### **II OSALLISTUMISOIKEUS LISÄARVONTAAN**

4. Lisäarvonta suoritetaan yhtiön ilmoittamalla pelikierröksellä.
5. Lisäarvontaan osallistutaan kymmenen kierroksen kestopeleinä pelatuilla Loton peliriveillä ja/tai kymmenen kierroksen kestopeleinä pelatuilla Lauantai-jokerinumeroilla.

### **III LISÄARVONTA**

6. Arvonta ja arvontatuloksen vahvistaminen tapahtuu Loton ja Jokeripelien säännöissä määritellyllä tavalla.

### **IV VOITONJAKO**

7. Loton ja Lauantai-Jokerin voitonjakoihin lisätään arvontakierroksella käytettävä ylimääräinen summa.

### **V POLIISIHALLITUKSELLE ANNETTAVA ILMOITUS LISÄARVONNASTA**

8. Yhtiön on ilmoitettava toimeenpantavasta lisäarvonnasta Poliisihallitukselle kirjallisesti viimeistään 14 vuorokautta ennen arvonnän suorittamista.
9. Ilmoituksessa tulee mainita, millä kierroksella ostettuja pelejä osallistumisoikeus koskee ja millä kierroksella arvonta suoritetaan sekä voitonjaossa käytettävät summat.

## VIKING LOTON SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Viking Lotto on useamman eri maissa toimivien peliyhtiöiden yhteinen numeroveikkaus, jossa arvotaan kuusi (6) numeroa ja kaksi (2) lisänumeroa neljästäkymmenestä-kahdeksasta (48) numerosta. Näiden lisäksi arvotaan yksi (1) numero neljästäkymmenestäkahdeksasta (48) numerosta ns. Onnenumeroiksi.
2. Viking Lottoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty (yhtiön pelijärjestelmästä) virallisten valvojen tietojärjestelmään.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut ja Tuplauksen kertoimet.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamalla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
6. Viking Lottoa voi pelata myös Tuplauksena lisämaksua vastaan. Tuplausmahdollisuus koskee kaikkia Viking Loton pelitapoja ja pelaamismuotoja.
7. Viking Lottoa voi myös pelata järjestelmä- tai haravapelinä.

Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Järjestelmän enimmäiskoko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.

Harava on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Siinä on vähemmän pelirivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä. Haravaan osallistuvat pelirivit on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.

Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään tai haravaan, on itsenäinen veikkaus.

8. Pelaaja voi osallistua yhdestä kolmeen (1 - 3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Viking Lottoa voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana ikipelinä.
9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
10. Pelitositteesta ilmenee arvonta/arvonnat, joihin peli osallistuu.

11. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
15. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.
16. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojien tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut.

Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelatuista peleistä pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

17. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## **II ARVONTA**

18. Viking Loton arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten varatulla arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä. Arvonnat suorittaa Viking Lotto - yhteistyösopimuksen allekirjoittaneiden veikkausyhtiöiden keskuudestaan valitsema veikkausyhtiö. Paikalla on aina paikallisen valvontaviranomaisen edustaja.
19. Jos arvontoja ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä, ne suoritetaan paikallisen valvontaviranomaisen edustajan valvonnassa nostoarvontana.
20. Arvonnassa numeroa pidetään arvottuna, kun valvontaviranomaisen edustaja on vahvistanut sen.

## **III VOITTOLUOKAT JA VOITTO-OSUUDET**

21. Viking Loton voittoluokat ovat:
  1. voittoluokka kuusi (6) oikein.
  2. voittoluokka viisi (5) ja yksi lisänumero oikein.
  3. voittoluokka viisi (5) oikein.

- 4. voittoluokka neljä (4) oikein.
- 5. voittoluokka kolme (3) oikein.

Lisäksi Tuplauksen sisältävillä peliriveillä on seuraava voittoluokka:

- 6. Voittoluokka kaksi (2) ja Onnenumero oikein

Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

- 22. Viking Loton kokonaisvaihdosta laskettu palautusprosentti on kalenterivuositain 40 - 55 prosenttia.
- 23. Viking Loton 1. voittoluokka on yhteinen osallistuville veikkausyhtiöille. Tämä voittoluokka muodostuu siten, että kukin veikkausyhtiö suorittaa yhteiseen 1. voittoluokkaan 0,055 euroa jokaisesta pelatusta pelirivistä.
- 24. Onnenumero-pottiin suoritetaan 0,055 euroa jokaisesta pelatusta pelirivistä. Niillä kierroksilla, joilla Onnenumero osuu myös varsinaiseksi voitonumeroksi, kertynyt Onnenumero-potti jaetaan kuusi (6) oikein tulosten kesken.
- 25. Yhteisen 1. voittoluokan jakosumma jaetaan tasan kuusi (6) oikein tulosten kesken.
- 26. Viking Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:  
  
Kolme (3) oikein (5. voittoluokka) seitsemän (7) euroa.  
Lisäksi maksetaan Tuplauksen sisältäville peliriveille seuraava kiinteä voitto:  
Kaksi (2) ja Onnenumero oikein (6. Voittoluokka) kolme (3) euroa.
- 27. Viking Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta jaetaan voittoluokille 2 - 4 seuraavat jako-osuudet:

Voittoluokka	Tulos	Osuus
2.	viisi (5) ja yksi lisänumero oikein	3,70 %
3.	viisi (5) oikein	2,50 %
4.	neljä (4) oikein	3,90 %

Voittoluokkien jako-osuuksia laskettaessa kierroskohtaisessa kokonaisvaihdossa ei huomioida Tuplauksesta kertynyttä lisävaihtoa.

- 28. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosummat ja voitot jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa. Jakosummien yhdistäminen koskee voittoluokkia 2 - 4.
- 29. Voittoluokkien 2 - 4 voitto-osuutena maksetaan aina vähintään seitsemän (7) euroa.

30. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään kuusi (6) oikein tulosta, ensimmäisen voittoluokan jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan jaettaviksi 1. voittoluokkaan seuraavalla kierroksella, jolla löytyy kuusi (6) oikein tulos.
31. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella Onnennumero ei osu varsinaiseksi voitonumeroksi, Onnennumero-pottiin kertyneet varat siirretään kokonaisuudessaan jaettaviksi seuraavalla kierroksella, jolla Onnennumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi ja kuusi (6) oikein tulos löytyy.
32. Jos Onnennumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi sellaisella kierroksella, jolloin kuusi oikein tulosta ei löydy, Onnennumero-pottiin kertyneet varat siirretään kokonaisuudessaan jaettaviksi seuraavalla kierroksella, jolla Onnennumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi ja kuusi (6) oikein tulos löytyy.
33. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään voittavaa tulosta jossain voittoluokista 2 - 4, kyseisen voittoluokan jakosumma siirretään kokonaisuudessaan seuraavan kierroksen vastaavan voittoluokan jakosummaan. Vastaava siirto toteutetaan kierroksittain kunnes kyseessä olevassa voittoluokassa löytyy voitto.
34. Yhtiö voi erikseen määräämillään kierroksilla maksaa pelin voiton korotettuna. Voiton korotettu osuus maksetaan pelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta. Ajanjaksolla 17.1.2013 - 2.9.2015 jokaisesta pelatusta pelirivistä on suoritettu 0,016 euroa jaettavaksi voitoina pelattujen pelirivien kesken. Niin kauan kuin näitä varoja on jäljellä, käytetään niitä ensisijaisesti voiton korotetun osuuden maksamiseen kierroskohtaiseen kokonaisvaihtoon nähden.
35. Tuplauksen voiton korotettu osuus maksetaan Viking Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta.
36. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa korotetun voiton Onnennumeron sisältyessä Viking Lotossa voittavaan peliriviin.

Viking Loton ensimmäisen voittoluokan voiton voittaa tuplattuna, triplattuna tai nelinkertaisena. Korotus ei koske ensimmäisen voittoluokan Onnennumero-potin osuutta.

Viking Loton voittoluokkien 2 - 5 voiton voittaa tuplattuna, triplattuna tai nelinkertaisena.

Korotetun voiton kerroin voi olla eri ensimmäisen voittoluokan ja voittoluokkien 2 - 5 välillä.

Jos voittoluokkien 2 - 5 voitot on triplattu, voittoluokan 6 voitto on kuusi (6) euroa. Jos voittoluokkien 2 - 5 voitot on nelinkertaistettu, voittoluokan 6 voitto on yhdeksän (9) euroa.

Tuplauksessa voittaa varsinaisen voiton kaksinkertaisena. Triplauksessa voittaa varsinaisen voiton kolminkertaisena ja nelinkertaistuksessa voittaa varsinaisen voiton nelinkertaisena. Korotettu voitto triplattuna tai nelinkertaisena on käytössä yhtiön ennalta määräämillä kierroksilla. Korotukset eivät koske ensimmäisen voittoluokan Onnennumero-potin osuutta.

#### **IV VOITONMAKSU**

37. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on vähintään satatuhatta (100 000) euroa, maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
38. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
39. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
40. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
41. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
42. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojien tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojien tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.
43. Viking Loton voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

#### **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

44. Viking Lottoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
45. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.  
  
Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.
46. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

47. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
48. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
49. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
50. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.
51. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 37 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.



## EUROJACKPOT-PELIN SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Eurojackpot-peli on useamman eri maissa toimivien peliyhtiöiden yhteinen numeroveikkaus, jossa arvotaan viisi (5) päänumeroa viidestäkymmenestä (50) numerosta ja kaksi (2) tähtinumeroa kymmenestä (10) numerosta.
  2. Eurojackpot-peliin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
  3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
  4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
  5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
  6. Eurojackpot-peliä voi pelata myös järjestelmäpelinä.
- Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Järjestelmän enimmäiskoko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.
- Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään, on itsenäinen veikkaus.
7. Pelaaja voi osallistua yhdestä kolmeen (1-3) tai viiteen (5) perättäiseen arvontaan. Eurojackpot-peliä voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.
  8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
  9. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
  10. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
  11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
  12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.

13. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.

14. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.

15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut.

Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelatuista peleistä pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

16. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## **II ARVONTA**

17. Eurojackpot-pelin arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontalaitteistolla.

18. Jos arvontoja ei voida suorittaa arvontalaitteistolla, ne suoritetaan virallisen valvojan valvonnassa käsin nostoarvontana.

19. Arvonnassa numeroa pidetään arvottuna, kun virallinen valvoja on vahvistanut sen.

## **III VOITTOLUOKAT JA VOITTO-OSUUDET**

20. Eurojackpot-pelin voittoluokat ovat:

1. voittoluokka viisi (5) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
2. voittoluokka viisi (5) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
3. voittoluokka viisi (5) päänumeroa oikein
4. voittoluokka neljä (4) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
5. voittoluokka neljä (4) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
6. voittoluokka neljä (4) päänumeroa oikein
7. voittoluokka kolme (3) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
8. voittoluokka kaksi (2) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
9. voittoluokka kolme (3) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
10. voittoluokka kolme (3) päänumeroa oikein
11. voittoluokka yksi (1) päänumero ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
12. voittoluokka kaksi (2) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein

Eurojackpot-pelin voittoluokat ovat yhteisiä osallistuville veikkausyhtiöille. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

21. Eurojackpot-pelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma on 50 prosenttia. Eurojackpot-pelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma jakautuu voittoluokkien 1.-12. jakosummien ja monikansallisen voittorahaston kesken seuraavasti:

Voittoluokka	Tulos	Osuus
1.	5+2	36,00 %
2.	5+1	8,50 %
3.	5	3,00 %
4.	4+2	1,00 %
5.	4+1	0,90 %
6.	4	0,70 %
7.	3+2	0,60 %
8.	2+2	3,10 %
9.	3+1	3,00 %
10.	3	4,30 %
11.	1+2	7,80 %
12.	2+1	19,10 %
Monikansallinen voittorahasto		12,00 %
Yhteensä		100 %

22. Pelaajille maksettava ensimmäisen voittoluokan jakosumma on vähintään kymmenen (10) miljoonaa euroa. Pelaajille maksettava jakosumma ensimmäisessä ja toisessa voittoluokassa on enintään yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa.

23. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosta, ensimmäisen voittoluokan jakosumat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosten kesken.

24. Jos ensimmäisen voittoluokan jakosumma ylittää jollakin kierroksella yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa, yhdeksänkymmenen (90) miljoonan euron ylittävä osuus siirretään toisen voittoluokan jakosummaan kyseisellä kierroksella.

25. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään toisen voittoluokan (5+1) tulosta, toisen voittoluokan jakosumat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi toisen voittoluokan (5+1) tulosten kesken.

26. Jos toisen voittoluokan jakosumma ylittää jollakin kierroksella yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa, kyseisellä kierroksella yhdeksänkymmenen (90) miljoonan euron ylittävä osuus jaetaan seuraavan alemman voittoluokan tulosten kesken, jossa löytyy voitto.

27. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään voitettavaa tulosta jossain voittoluokista 3.-12., siirretään kyseisen voittoluokan jakosumma kokonaisuudessaan seuraavan kierroksen vastaavan voittoluokan jakosummaan. Vastaava siirto toteutetaan kierroksittain kunnes kyseessä olevassa voittoluokassa löytyy voitto.

28. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosumat ja voitot jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa.

29. Jos jollakin kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosumma on alle kymmenen (10) miljoonaa euroa, täydennetään kyseisellä kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosumma kymmeneen (10) miljoonaan euroon. Täydennys suoritetaan pelin monikansallisesta voittorahastosta.

30. Jos pelin monikansalliseen voittorahastoon kertynyt kokonaissumma ylittää jollakin kierroksella kaksikymmentä (20) miljoonaa euroa, ylimenevä osuus siirretään seuraavan kierroksen ensimmäisen voittoluokan jakosummaan.

#### **IV VOITONMAKSU**

31. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.

32. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

33. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

34. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

35. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

36. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojien tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojien tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

37. Eurojackpot-pelin voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

#### **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

38. Eurojackpot-peliä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

39. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

40. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin

porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

41. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

42. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

43. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

44. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanoksen veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

45. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 31 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

## JOKERIPELIT -SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Jokeripelit ovat veikkauspelejä. Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta annetun valtioneuvoston asetuksen (1288/2011) mukaan jokeripelien kokonaisvaihdosta laskettu palautusprosentti on kalenterivuositain 40 – 55 prosenttia. Jokeripelejä ovat Keskiviikko-Jokeri, Perjantai-Jokeri ja Lauantai-Jokeri.
2. Viikossa on kolme jokerikierrosta. Keskiviikko-Jokerin osalta kierros päättyy Viking Loton kierroksen päättyessä, Perjantai-Jokerin osalta kierros päättyy Eurojackpot-pelin kierroksen päättyessä ja Lauantai-Jokerin osalta kierros päättyy Loton kierroksen päättyessä.
3. Jokeripeleihin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
6. Jokeripeleihin osallistutaan pelitositteeseen osallistuvaksi tulostetulla seitsennumeroisella numerosarjalla, pelaajan itse valitsevilla numeroilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä tai pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
7. Jokeripelejä voi pelata myös Tuplauksena lisämaksua vastaan. Tuplausmahdollisuus koskee kaikkia jokeripelien pelitapoja ja pelaamismuotoja. Tuplaukseen osallistutaan samalla seitsennumeroisella numerosarjalla. Numerosarjan Tuplausnumero on numerosarjan viimeinen numero.
8. Pelaaja voi osallistua erikseen Keskiviikko-Jokeriin, Perjantai-Jokeriin, Lauantai-Jokeriin taikka mihin tahansa edellä mainittujen jokeripelien yhdistelmään.
9. Jokeripeliä voi pelata myös Loton, Viking Loton tai Eurojackpot-pelin oheispelinä. Oheispelinä pelattaessa pelaaja ei voi itse valita numeroita. Loton oheispelinä voi pelata Lauantai-Jokeria, Viking Loton oheispelinä voi pelata Keskiviikko-Jokeria ja Eurojackpot-pelin oheispelinä voi pelata Perjantai-Jokeria.
10. Jokeripelejä voi pelata myös järjestelmänä. Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Järjestelmän suurin sallittu koko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä. Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään, on itsenäinen veikkaus.
11. Pelaaja voi pelata Keskiviikko-Jokeria, Perjantai-Jokeria ja Lauantai-Jokeria kertapelin lisäksi myös kestopelinä (kestonä). Pelaajan pelatessa valitsemaansa jokeripeliä kestonä, hän osallistuu

valitsemansa jokeripelin kahteen (2), kolmeen (3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) peräkkäiseen arvontaan.

Pelaaja voi pelata jokeripelejä itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana ikipelinä.

12. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.

13. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.

14. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

15. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen ei ole tämän jälkeen mahdollista.

16. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.

17. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.

18. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.

19. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojien tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan itsepalveluna pelatuista peleistä joko pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

20. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## **II ARVONTA**

21. Jokeripelien arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.

22. Arvonnassa arvotaan seitsemän (7) voitonumeroa väliltä 0-9. Esimerkki 1234567.

## **III VOITTOLUOKAT JA VOITONJAKO**

23. Jos pelaajan arvontaan osallistuvassa seitsennumeroisessa numerosarjassa ovat samat numerot samassa paikassa kuin arvotut numerot arvonnassa tuloksena saatavassa numerosarjassa, pelaaja osallistuu voittojen jakoon seuraavasti:

1. voittoluokka  
seitsemän numeroa oikein oikealla paikalla (1234567)
2. voittoluokka  
kuusi numeroa oikein oikealla paikalla (esimerkiksi 123456\* tai 12\*4567)
3. voittoluokka  
viisi numeroa oikein oikealla paikalla (esimerkiksi \*\*34567 tai 1\*34\*67)
4. voittoluokka  
neljä numeroa oikein oikealla paikalla (esimerkiksi 1234\*\*\* tai 12\*4\*\*7)
5. voittoluokka  
kolme numeroa oikein oikealla paikalla (esimerkiksi \*234\*\*\* tai 1\*\*4\*\*7)
6. voittoluokka  
kaksi numeroa oikein oikealla paikalla (esimerkiksi 12\*\*\*\*\* tai \*\*3\*\*\*7)

24. Pelaajan arvontaan osallistuvalla seitsennumeroisella numerosarjalla voi voittaa yhden voiton kierroksella.

25. Ensimmäiseen voittoluokkaan vahvistetaan kierroksittain kokonaisvaihdosta riippumaton jakosumma. Ensimmäisen voittoluokan jakosumma maksetaan jokeripelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta.

Jos ensimmäisessä voittoluokassa ei ole löytynyt voittoon oikeuttavaa tulosta ennen 7.6.2015, tämän voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma siirtyy jaettavaksi Keskiviikko-Jokerin, Perjantai-Jokerin tai Lauantai-Jokerin myöhemmin ilmoitettaville kierroksille yhtiön määräämällä tavalla. Niin kauan kuin näitä varoja on jäljellä, käytetään niitä ensisijaisesti kierroskohtaiseen kokonaisvaihtoon nähden maksettaessa ensimmäisen voittoluokan jakosummaa.

26. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

kuusi numeroa oikein oikealla paikalla (2. voittoluokka)	20 000 euroa
viisi numeroa oikein oikealla paikalla (3. voittoluokka)	500 euroa
neljä numeroa oikein oikealla paikalla (4. voittoluokka)	50 euroa
kolme numeroa oikein oikealla paikalla (5. voittoluokka)	6 euroa
kaksi numeroa oikein oikealla paikalla (6. voittoluokka)	3 euroa

27. Jos voittoluokassa kuusi numeroa oikein oikealla paikalla (2. voittoluokka) löytyy voittoja enemmän kuin 50 kappaletta, 2. voittoluokan jakosummana maksetaan miljoona (1 000 000) euroa. Toisen voittoluokan voitto on tällöin miljoona (1 000 000) euroa jaettuna toisen voittoluokan voittojen kappalemäärällä.

28. Ensimmäisen voittoluokan kierroskohtainen jakosumma voidaan jakaa tietyllä kierroksella ylimmän voittavan voittoluokan jakosummana, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta. Jakosummasta laskettu voitto-osuus maksetaan tällöin kyseessä olevassa voittoluokassa kiinteän voiton sijaan.

29. Tuplaukseen osallistuvalla ja jokeripelissä voittavalla pelirivillä voittaa korotetun voiton oikean Tuplausnumeron sisältyessä oikealla paikalla jokeripelin arvonnän tuloksena saatavaan



numerosarjaan. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa tällöin varsinaisen jokerivoiton kaksinkertaisena.

30. Tuplauksen voiton korotettu osuus maksetaan jokeripelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta.

31. Yhtiön ennalta määräämällä jokerikierroksella voidaan Tuplaukseen osallistuvan seitsennumeroisen numerosarjan Tuplausnumeroina käyttää numerosarjan kahta viimeistä numeroa. Tuplaukseen osallistuvalla ja jokeripelissä voittavalla pelirivillä voittaa korotetun voiton oikean Tuplausnumeron sisältyessä oikealla paikalla jokeripelin arvonnassa tuloksena saatavaan numerosarjaan. Molempien Tuplausnumeroiden sisältyminen oikealla paikalla jokeripelin arvonnassa tuloksena saatavaan numerosarjaan antaa samansuuruisen korotetun voiton kuin yhden oikean Tuplausnumeron sisältyminen oikealla paikalla jokeripelin arvonnassa tuloksena saatavaan numerosarjaan. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa tällöin varsinaisen jokerivoiton kaksinkertaisena.

#### **IV VOITONMAKSU**

32. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on yli neljäkymmentätuhatta (40 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.

33. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

34. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

35. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.

36. Pelitosite on mitätön, jos sen luottavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

37. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojien tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojien tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

38. Jokeripelien voitot on lunastettava yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

#### **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

39. Jokeripelejä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

40. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

41. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

42. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

43. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

44. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

45. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

46. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 32 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

## LOMATONNI – SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Lomatonnipelit ovat veikkauspelejä. Lomatonnipelejä ovat Keskiviikko-Lomatonni, Perjantai-Lomatonni ja Lauantai-Lomatonni.
  2. Viikossa on kolme lomatonnikierrosta. Keskiviikko-Lomatonnin osalta kierros päättyy Viking Loton kierroksen päättyessä, Perjantai-Lomatonnin osalta kierros päättyy Eurojackpot-pelin kierroksen päättyessä ja Lauantai-Lomatonnin osalta kierros päättyy Loton kierroksen päättyessä.
  3. Lomatonnipeleihin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
  4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
  5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut ja arvonnin kohteena olevat kaupungit. Eri kaupunkeja on kuusikymmentä (60) kappaletta.
  6. Lomatonnipeleihin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän arpomalla tai pelaajan itse valitsemalla pelirivillä. Pelaajan mahdollisuus itse valita pelirivi voi vaihdella myyntikanavittain. Pelirivi koostuu kaupungista ja välille 1 - 100 sijoittuvasta numerosta. Pelirivi on esimerkiksi "Rooma 22".
  7. Pelaaja voi osallistua erikseen Keskiviikko-Lomatonniin, Perjantai-Lomatonniin, Lauantai-Lomatonniin taikka mihin tahansa edellä mainittujen lomatonnipelien yhdistelmään.
  8. Lomatonnipelejä voi pelata myös Loton, Viking Loton tai Eurojackpot-pelin oheispelinä. Oheispelinä pelattaessa pelaaja ei voi itse valita peliriviään. Loton oheispelinä voi pelata Lauantai-Lomatonnia, Viking Loton oheispelinä voi pelata Keskiviikko-Lomatonnia ja Eurojackpot-pelin oheispelinä voi pelata Perjantai-Lomatonnia.
  9. Pelaaja voi pelata Keskiviikko-Lomatonnia, Perjantai-Lomatonnia ja Lauantai-Lomatonnia kertapelin lisäksi myös kestopelinä (kestonä). Pelaajan pelatessa valitsemaansa lomatonnipeliä kestonä, hän osallistuu valitsemaansa lomatonnipelin kahteen (2), kolmeen (3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) peräkkäiseen arvontaan.
- Pelaaja voi pelata lomatonnipelejä itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana ikipelinä.
10. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
  11. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
  12. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä

sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen ei ole tämän jälkeen mahdollista.

14. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.

15. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.

16. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.

17. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojien tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan itsepalveluna pelatuista peleistä joko pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

18. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## **II ARVONTA**

19. Lomatonnipelien arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.

20. Arvonnassa arvotaan yksi kaupunki ja yksi numero väliltä 1 - 100. Lomatonnipelien arvontatulokset koostuu edellä kuvatuista arvonnoista. Arvontatulokset kokonaisuudessaan on esimerkiksi "Rooma 22".

## **III VOITTOLUOKAT JA VOITONJAKO**

21. Jos pelaajan arvontaan osallistuvassa pelirivissä on arvonnassa arvottu kaupunki oikein, pelaaja osallistuu voittojen jakoon seuraavasti:

1. voittoluokka

kaupunki ja numero oikein

2. voittoluokka

kaupunki oikein

22. Pelaajan arvontaan osallistuvalla pelirivillä voi voittaa yhden voiton pelikierröksellä.

23. Lomatonnipelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

kaupunki ja numero oikein (1. voittoluokka) 1 000 euroa

kaupunki oikein (2. voittoluokka) 5 euroa

#### **IV VOITONMAKSU**

24. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä.

25. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

26. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

27. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.

28. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

29. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

30. Lomatonnipelien voitot on lunastettava yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

#### **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

31. Lomatonnipelejä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

32. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

33. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

34. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
35. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
36. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
37. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.
38. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

## KENON SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Keno on kolme kertaa päivässä arvottava numeroveikkaus. Päivän ensimmäinen arvonta on nimeltään Päiväarvonta, päivän toinen arvonta on nimeltään Ilta-arvonta ja päivän kolmas arvonta on nimeltään Myöhäisillan arvonta.
2. Kenoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelaaja voi osallistua yhteen tai useampaan päivän arvonnoista.
3. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty virallisten valvojen tietojärjestelmään.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty Keno-tasot, pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, pelipanokset sekä Kenon, KuningasKenon, pikapelipakettien ja järjestelmäpelien panosrajoitukset.
6. Kenoa voi pelata kymmenellä eri vaikeustasolla (Keno-tasolla), joilla jokaisella on oma voitonjakonsa. Kuhunkin pelaamaansa ruudukkoon pelaaja merkitsee vähintään kaksi (2) ja enintään kymmenen (10) numeroa. Kahden numeron pelistä käytetään nimitystä Keno-2, kolmen numeron pelistä Keno-3 jne. Keno-10 saakka.

Kenon pikapelipaketeissa voi pelata Kenoa myös Keno-tasolla 11.

Keno-tason numero ilmaisee, kuinka monta pelinumeroa yksittäiseen peliriviin tulee sisältyä. Voittoon oikeuttavat tulokset ja voittokertoimet määritellään kohdassa 22.

Kenoa voi pelata myös KuningasKenona panoksen suuruista lisämaksua vastaan. Voittoon oikeuttavat tulokset ja voittokertoimet määritellään kohdassa 22.

7. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.

Pikapelejä voi pelata myös pelipaketteina, jotka sisältävät pelirivejä eri Keno-tasoilta.

Täyskenossa pelaaja saa kymmenen peliriviä, yhden jokaiselta Keno-tasolta 2-11.

TuplaTäyskenossa pelaaja saa 20 peliriviä, kaksi peliriviä jokaiselta Keno-tasolta ja

SuperTäyskenossa 15 peliriviä, kaksi peliriviä Keno-tasoilta 7-11 ja yhden pelirivin Keno-tasoilta 2-6.

8. Järjestelmäpeliä voi pelata Keno-tasoilla 2-9. Järjestelmäpelissä on aina vähintään yksi numero enemmän kuin perusrivissä, kuitenkin yhteensä enintään kymmenen (10) numeroa. Kaikkia järjestelmäpelejä voi pelata myös KuningasKenona.



9. Kenossa tai KuningasKenossa voi osallistua yhdestä seitsemään (1 – 7) tai neljääntoista (14) perättäiseen Päiväarvonnassa ja/tai Ilta-arvonnassa arvontaan ja/tai Myöhäisillan arvontaan.

Pelattaessa kestonä Kenon tai KuningasKenon Päiväarvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Päiväarvonnassa arvontaan, kuin mihin se on pelattu. Pelattaessa kestonä Kenon tai KuningasKenon Ilta-arvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Ilta-arvonnassa arvontaan, kuin mihin se on pelattu. Pelattaessa kestonä Kenon tai KuningasKenon Myöhäisillan arvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Myöhäisillan arvontaan arvontaan, kuin mihin se on pelattu.

Kenoa tai KuningasKenoa voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.

10. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.

11. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.

12. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi tositteen tulostuttua.

13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.

14. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön tietojärjestelmään.

15. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.

16. Jokainen pelirivi, joka sisältyy yksittäis- tai järjestelmäveikkaukseen, on itsenäinen veikkaus.

17. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.

18. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja valvonnan tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut.

Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelatuista peleistä pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

19. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## II ARVONTA

20. Kenon arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.

21. Kenossa arvotaan kaksikymmentä (20) numeroa seitsemästäkymmenestä (70) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero jo arvotuista kahdestakymmenestä (20) numerosta KuningasKeno -numeroksi.

## III VOITTOLUOKAT JA VOITTOKERTOIMET

22. Voittoon oikeuttavat tulokset ja niiden antamat voittokertoimet ilmenevät alla olevasta voittoluokkataulukosta. Voittosumma saadaan kertomalla Kenon pelipanos vastaavasta sarakkeesta ilmenevällä kertoimella. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

KuningasKenon kertoimet ovat voimassa, jos peli on pelattu KuningasKenona ja pelirivillä on arvottu KuningasKeno -numero, muutoin pelin voitto määräytyy Kenon voittotaulukon mukaisesti.

### Voittoluokat ja voittokertoimet

Keno

Keno-taso	Voittoluokat	Kerroin
Keno-11(=11 rastia)	11 oikein	1 000 000
	10	25 000
	9	500
	8	50
	7	6
	6	2
	5	1
	0	1
Keno-10 (=10 rastia)	10 oikein	200 000
	9	5 000
	8	200
	7	20
	6	4
	5	1
	0	1
Keno-9 (=9 rastia)	9 oikein	50 000
	8	1 200
	7	50
	6	10
	5	2

Keno-8 (=8 rastia)	8 oikein	10 000
	7	240
	6	20
	5	3
	4	1

Keno-7 (=7 rastia)	7 oikein	2 400
	6	100
	5	10
	4	1

Keno-6 (=6 rastia)	6 oikein	420
	5	20
	4	3
	3	1

Keno-5 (=5 rastia)	5 oikein	200
	4	9
	3	1

Keno-4 (=4 rastia)	4 oikein	32
	3	2
	2	1

Keno-3 (=3 rastia)	3 oikein	18
	2	1

Keno-2 (=2 rastia)	2 oikein	7
--------------------	----------	---

#### KuningasKeno

Keno-taso	Voittoluokat	Kerroin
Keno-11 (=11 rastia)	11 oikein	3 000 000
	10	50 000
	9	1 200
	8	100
	7	20
	6	4
	5	3
	4	2
	3	2
	2	2
	1	5

Keno-10 (=10 rastia)	10 oikein	500 000
	9	10 000

	8	500
	7	50
	6	10
	5	4
	4	2
	3	2
	2	2
	1	4
Keno-9 (=9 rastia)	9 oikein	150 000
	8	3 000
	7	100
	6	20
	5	6
	4	2
	3	2
	2	2
	1	4
Keno-8 (=8 rastia)	8 oikein	30 000
	7	800
	6	60
	5	6
	4	4
	3	2
	2	2
	1	6
Keno-7 (=7 rastia)	7 oikein	6 000
	6	300
	5	30
	4	6
	3	2
	2	2
	1	6
Keno-6 (=6 rastia)	6 oikein	2 000
	5	90
	4	10
	3	4
	2	2
	1	6
Keno-5 (=5 rastia)	5 oikein	600
	4	34
	3	6

	2	4
	1	6
Keno-4 (=4 rastia)	4 oikein	200
	3	14
	2	6
	1	6
Keno-3 (=3 rastia)	3 oikein	100
	2	10
	1	6
Keno-2 (=2 rastia)	2 oikein	50
	1	10

Jokaisen Keno-tason jokaisen voittoluokan voittojen summa arvontaa kohden voi olla enintään kaksi ja puoli miljoonaa (2 500 000) euroa. Tämän rajan ylittyessä voittajille jaetaan kaksi ja puoli miljoonaa (2 500 000) euroa suhteessa pelipanoksiin, joilla tulos saavutettiin. Keno-tason voittoluokan voittokattoa sovelletaan myös niihin KuningasKenoon osallistuviin peliriveihin, joissa ei ole KuningasKeno -numeroa.

Jokaisen KuningasKenon jokaisen voittoluokan voittojen summa arvontaa kohden voi olla enintään kolme miljoonaa (3 000 000) euroa. Tämän rajan ylittyessä voittajille jaetaan kolme miljoonaa (3 000 000) euroa suhteessa pelipanoksiin, joilla tulos saavutettiin.

Jos edellä mainittujen voittoluokakohtaisten voittokattojen soveltamisen jälkeen Kenossa ja KuningasKenossa maksettavien yhteenlaskettujen voittojen summa ylittäisi viisitoista miljoonaa (15 000 000) euroa, kaikkia voittoja leikataan voittoluokakohtaisten voittokattojen soveltamisen lisäksi samassa suhteessa siten, että kaikkien maksettavien voittojen summa on yhteensä enintään viisitoista miljoonaa (15 000 000) euroa.

#### **IV VOITONMAKSU**

23. Voittojen maksu alkaa, kun kierroksen tulos on arvottu ja voittojen etsintä tehty.

24. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

25. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

26. Itsepalveluna pelatuista peleistä voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.

27. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

28. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, pätevät valvonnan tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

29. Kenon voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

## **V PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

30. Kenoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

31. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista. Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

32. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

33. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

34. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

35. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

36. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

37. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

## NAAPURIT -PELIN SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Naapurit-peli on raha-arpajainen. Pelaajan pelin pelitieto perustuu Väestörekisterikeskuksen väestötietojärjestelmässä olevaan pelaajan osoitteen koordinaattitietoon, joka on siirretty Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmään.
  2. Naapurit-peliin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä joko asiamiespisteessä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
  3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
  4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, peliajat, pelitilausten veloitustiedot ja veloitusaikataulut, pelien voimassaoloajat sekä osallistumismaksut.
  5. Pelaaja voi osallistua Naapurit-peliin, jos pelaaja on rekisteröitynyt Veikkauksen pelaajaksi ja pelaajalla on Väestörekisterikeskuksen väestötietojärjestelmässä määritelty koordinaattitieto, joka on siirretty yhtiön pelijärjestelmään.
  6. Naapurit-pelin osallistuminen koskee seitsemän (7) päivän mittaista jaksoa. Naapurit-peliä voi pelata myös kestonä, joka on voimassa kaksi (2), kolme (3) tai neljä (4) peräkkäistä seitsemän (7) päivän mittaista jaksoa.
  7. Itsepalveluna Naapurit-peliä voi pelata myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä (pelitilaus).
  8. Asiamiespisteessä pelattaessa yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
  9. Pelitositteesta ilmenee arvonnat, joihin pelaajan pelit osallistuvat, sekä pelaajan osoite- ja koordinaattitieto.
  10. Asiamiespisteessä pelattaessa pelaaja voi osallistua aikaisintaan seuraavan päivän arvontaan. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
- Jos pelaajan koordinaattitieto on virheellinen, pelaajalla on mahdollisuus peruuttaa pelinsä pelipäivänä pelitositetta vastaan samassa asiamiespisteessä, jossa peli on pelattu. Pelaaja voi peruuttaa pelinsä myös pelipäivää seuraavana päivänä ennen puoltapäivää yhtiön asiakaspalvelun välityksellä. Yhtiö palauttaa asiakaspalvelun välityksellä perutun pelin pelipanoksen pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille taikka pelaajan pankkitilille.
11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
  12. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden (1) vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
  13. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä tai pankkitililtä.



14. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.

15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan joko pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille taikka pelaajan pankkitilille.

16. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## II ARVONTA

17. Naapurit-pelin arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä arvontajärjestelmällä.

18. Naapurit-pelissä on Aluearvontoja ja Aluearvontojen lisäarvontoja.

19. Aluearvonnassa arvotaan yksi (1) tai useampi ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluva peli arvontaan osallistuneiden pelien joukosta. Aluearvonnan lisäarvonta suoritetaan tarvittaessa, jos kahdella tai useammalla arvontaan osallistuneella pelillä on sama koordinaattitieto tai koordinaattitietoon perustuva etäisyys ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluvaan peliin.

## III VOITTOLUOKAT JA VOITONJAKO

20. Aluearvonta suoritetaan yhden kerran päivässä. Aluearvonnassa arvotaan yksi (1) tai useampia päävoittoja ja niihin liittyviä alempien voittoluokkien voittoja.

21. Aluearvonnoissa on yhtiön ilmoituksen perusteella kolmesta (3) seitsemään (7) voittoluokkaa. Kullekin voittoluokalle on yhtiön ilmoituksen perusteella määritetty voittoluokan voittosumma sekä voittojen kappalemäärä.

22. Aluearvonnassa ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluu Aluearvonnassa arvottu peli. Muille arvontaan osallistuneille peleille määritellään koordinaattitietoon perustuva etäisyys voittavan pelin koordinaattitietoon.

Pelit järjestetään edellä määritetyn etäisyyden perusteella nousevaan etäisyysjärjestykseen ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluvan pelin koordinaattitiedosta.

Edellä muodostetun järjestyksen perusteella määritetään alempiin voittoluokkiin kuuluvat pelit.

23. Aluearvonnassa toiseen voittoluokkaan kuuluu edellä muodostetun järjestyksen mukaisesti yhtä monta peliä kuin, mitä toiseen voittoluokkaan on voittoja kappalemääräisesti määritetty. Vastaavasti kolmanteen voittoluokkaan kuuluu järjestyksessä seuraavat pelit sen mukaisesti, mitä kolmanteen voittoluokkaan on voittoja kappalemääräisesti määritetty. Näin edetään, kunnes jokaisen voittoluokan osalta on määritetty voittoluokkiin kuuluvat pelit sen mukaisesti, miten kuhunkin voittoluokkaan on voittoja kappalemääräisesti määritetty.

24. Jos kahdella tai useammalla pelillä on Aluearvonnan voitonjakoa määriteltäessä sama koordinaattitieto tai koordinaattitietoon perustuva etäisyys ja nämä pelit jakautuvat voitonjakoa määritettäessä kahden tai useamman voittoluokan kesken, suoritetaan näiden pelien kesken Aluearvonnan lisäarvonta, jossa saman koordinaattitiedon tai koordinaattitietoon perustuvan etäisyyden omaavat pelit arvotaan järjestykseen.

#### **IV VOITONMAKSU**

25. Voittojen maksu alkaa, kun arvonta on suoritettu ja voittojen etsintä tehty.

26. Voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pankkitilille taikka pelitositetta vastaan. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

27. Voittajan henkilöllisyys on todennettava asiamiespisteessä tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa.

28. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, virallisten valvojen tietojärjestelmään tallentuneet tiedot ovat voimassa.

#### **V POLIISIHALLITUKSELLE ANNETTAVA ILMOITUS**

29. Yhtiön on ilmoitettava Poliisihallitukselle kahdeksan (8) vuorokautta ennen seuraavan kalenteriviikon myynnin aloittamista päivittäisten arvontojen voittoluokkien kappalemäärät, voittosummat ja voittojen kappalemäärät sekä sunnuntaisin arvottavien päävoittojen kappalemäärä.

#### **VI MUUT EHDOT**

30. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.

## EBINGO - SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. eBingo on virtuaaliympäristössä toimeenpantava numeroveikkaus, johon osallistutaan yksi tai kolme peliruudukkoa sisältävällä pelikupongilla. Jokainen peliruudukko on itsenäinen veikkaus. eBingo on yhteisöllinen peli, jossa arvontaan osallistuu useita pelaajia.

2. eBingoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään pelikierröksittain pelikupongin hinta, pelaajan päättymisen, tarvittava vähimmäismäärä pelikuponkeja ja pelaajia, pelimuoto, voittoluokat, voittoluokkien vaihdosta lasketut jakosummat sekä Täyskäden potti ja siihen liittyvä palloraja.

Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään myös pelikierröksittain pelivaihdosta Täyskäden pottiin ja toissijaiseen pottiin maksettava osuus. Jos Täyskäsi saavutetaan ilmoitetulla pallorajalla tai ennen sitä, peliruudukolla voittaa Täyskäden jakosumman lisäksi tarjolla olevan Täyskäden potin. Täyskäden potin lauetessa rahoitetaan toissijaisella potilla uutta Täyskäden pottia.

3. Pelaaminen tapahtuu järjestelmän tuottamilla pelitiedoilla. Pelikuponki koostuu pelimuodosta riippuen yhdestä tai kolmesta viisirivisestä peliruudukosta. Jokaiseen peliruudukkoon tulostuu kaksikymmentäviisi (25) numeroa väliltä 1-75. Jokaisella ruudukon rivillä on viisi numeroa. Kaikki seitsemänkymmentäviisi (75) numeroa esiintyvät yhdellä kolmeruudukkoisella pelikupongilla.

Vapaaruutupelimuodossa peliruudukon ennalta ilmoitetuissa paikoissa sijaitsevat numerot on merkitty peliruudukkoon vapaaruuduiksi.

4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty virallisten valvojien tietojärjestelmään.

5. Pelitiedot annetaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.

6. eBingossa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelin maksaessaan sen pelitilitään. Tämän jälkeen pelaaja ei voi peruuttaa eikä muuttaa peliä.

7. Pelikupongit osallistuvat sille pelikierrökselle, mihin ne on ostettu. Pelikierrös peruutetaan ja pelaajan pelimaksut palautetaan pelitilille, jos pelikierrökselle olisi pelaajan päättymisen jälkeen osallistumassa vähemmän pelaajia tai pelikuponkeja kuin sääntöjen kohdan 2 mukaan on edellytetty.

8. Jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaajan päättymisen jälkeen, pelaajan pelimaksu palautetaan pelaajan pelitilille.

9. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

10. Pelaajalla on mahdollisuus selata viimeisten kolmenkymmenen (30) vuorokauden aikana pelaamiaan pelejä yhtiön pelijärjestelmässä.

11. Pelaaja antaa itselleen nimimerkin (Veikkaus-nimimerkki) ennen kuin hän aloittaa eBingon pelaamisen. Nimimerkki tallennetaan yhtiön pelijärjestelmässä pelaajan asiakastietoihin ja sitä käytetään pelaajan tunnistamiseen eBingossa. Veikkaus-nimimerkki näytetään muille pelaajille eBingon pelaamisen yhteydessä. 30

## II ARVONTA

12. Arvonnassa arvotaan seitsemänkymmenenviiden numeron (1-75) oikea järjestys.

13. eBingon arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen valvomalla arvontajärjestelmällä.

## III VOITTOLUOKAT

14. eBingon voittoluokkia ovat yksi vaakabingo, kaksi vaakabingoa, kolme vaakabingoa, neljä vaakabingoa ja Täyskäsi sen mukaan, mitkä voittoluokat on yhtiön pelijärjestelmässä ilmoitettu käytettäväksi kyseisellä pelikierröksellä.

Peliruudukossa on vaakabingo, kun viisi ilmoitettua numeroa on peliruudukon samalla vaakarivillä. Peliruudukossa on Täyskäsi, kun peliruudukon kaikki kaksikymmentäviisi (25) numeroa ovat ilmoitettujen numeroiden joukossa.

15. Vaakabingoon voidaan rinnastaa myös pystybingo (ilmoitetut viisi ilmoitettua numeroa on peliruudukon samalla pystyrivillä), lävistäjä (ruudukon kulmasta kulmaan) tai jokin muu erikseen ilmoitettava kuvio. Vaakabingoon rinnastettavat kuviot ilmoitetaan kyseisen voittoluokan yhteydessä yhtiön pelijärjestelmässä.

## IV VOITTOJEN MÄÄRÄYTYMINEN

16. Arvottuja numeroita käytetään arvontajärjestyksessä ensimmäisestä arvotusta numerosta lukien.

Vapaaruutupelimuodossa peliruudukkoon mahdollisesti valmiiksi merkityt vapaaruudut rinnastetaan arvonnassa ilmoitettuihin numeroihin.

17. Vaakabingon etsintä lopetetaan sen jälkeen, kun ensimmäinen vaakabingo on löytynyt. Tämän jälkeen etsitään kahta vaakabingoa, kunnes vähintään yhdestä pelikierrökselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy kaksi vaakabingoa.

Tämän jälkeen etsitään kolmea vaakabingoa, kunnes vähintään yhdestä pelikierrökselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy kolme vaakabingoa.

Tämän jälkeen etsitään neljää vaakabingoa, kunnes vähintään yhdestä pelikierrökselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy neljä vaakabingoa.

Tämän jälkeen etsitään Täyskättä, kunnes vähintään yhdestä pelikierrokselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy Täyskäsi. Jos pelikierroksen Täyskäsi löytyy yhtiön pelijärjestelmässä käytettäväksi ilmoitetun pallorajan jälkeen, peliruudukko voittaa osuutensa Täyskäden jakosummasta mutta ei Täyskäden pottia.

eBingon palautusprosentti on keskimäärin 55 - 80 prosenttia pelin kokonaisvaihdosta.

## **V VOITONMAKSU**

18. Yhtiön pelijärjestelmässä voitto maksetaan pelaajan pelitilille tai pelaajan yhtiölle ilmoittamalle pankkitilille voittojen etsinnän jälkeen.

## **VI MUUT EHDOT**

19. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.

20. Pelaaja voi pelata eBingoa vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla

21. eBingossa ja Teemapelissä perättäisten pelikierrosten väli on seitsemän (7) minuuttia. eBingossa ja Teemapelissä voi samanaikaisesti alkaa tai olla käynnissä useampia rinnakkaisia pelikierroksia, mutta pelaajan pelaamien pelikierrosten arvontavälin tulee olla vähintään seitsemän (7) minuuttia.

## TEEMAPELI - SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Teemapeli on virtuaaliympäristössä toimeenpantava numeroveikkaus, johon osallistutaan yhden peliruudun sisältävällä pelikupongilla. Jokainen peliruudukko on itsenäinen veikkaus.
2. Teemapeliin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään pelikierroksittain pelikupongin hinta, peliajan päätyminen, tarvittava vähimmäismäärä pelikupongeja ja pelaaja, pelimuoto, voittoluokat, voittoluokkien vaihdosta lasketut jakosummat sekä Täysikupongin potti ja siihen liittyvä palloraja.

Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään myös pelikierroksittain pelivaihdosta Täysikupongin pottiin ja toissijaiseen pottiin maksettava osuus. Jos Täysikupongi saavutetaan ilmoitetulla pallorajalla tai ennen sitä, peliruudulla voittaa Täysikupongin jakosumman lisäksi tarjolla olevan Täysikupongin potin. Täysikupongin potin lauetessa rahoitetaan toissijaisella potilla uutta Täysikupongin pottia.

3. Pelaaminen tapahtuu järjestelmän tuottamilla pelitiedoilla.

Pelikupongit jaetaan kolmeen samanarvoiseen ryhmään: A, B ja C. Pelikupongi koostuu yhdestä kolmerivisestä peliruudusta. Jokaiseen peliruudukkoon tulostuu kolmestakymmenestä (30) mahdollisesta numerosta pelimuodosta riippuen 9-18 numeroa seuraavalla tavalla:

Ryhmän A kupongeissa numerot 1-30 esiintyvät riveillä siten, että ensimmäiselle riville tulostuu pelimuodosta riippuen 3-6 numeroa väliltä 1-10, toiselle riville numerot väliltä 11-20 ja kolmannelle riville numerot väliltä 21-30 siten, että jokaisella rivillä on valittuna yhtä monta numeroa.

Ryhmän B kupongeissa numerot 31-60 esiintyvät riveillä siten, että ensimmäiselle riville tulostuu pelimuodosta riippuen 3-6 numeroa väliltä 31-40, toiselle riville numerot väliltä 41-50 ja kolmannelle riville numerot väliltä 51-60 siten, että jokaisella rivillä on valittuna yhtä monta numeroa.

Ryhmän C kupongeissa numerot 61-90 esiintyvät riveillä siten, että ensimmäiselle riville tulostuu pelimuodosta riippuen 3-6 numeroa väliltä 61-70, toiselle riville numerot väliltä 71-80 ja kolmannelle riville numerot väliltä 81-90 siten, että jokaisella rivillä on valittuna yhtä monta numeroa.

#### Pelimuotojen vaihtoehdot

Pelimuodossa yksi peliruudun riville tulostuu kolme (3) numeroa, jolloin koko kupongille tulostuu yhteensä yhdeksän (9) numeroa kolmestakymmenestä (30) numerosta.

Pelimuodossa kaksi peliruudun riville tulostuu neljä (4) numeroa, jolloin koko kupongille tulostuu yhteensä kaksitoista (12) numeroa kolmestakymmenestä (30) numerosta.

Pelimuodossa kolme peliruudun riville tulostuu viisi (5) numeroa, jolloin koko kupongille tulostuu yhteensä viisitoista (15) numeroa kolmestakymmenestä (30) numerosta.

Pelimuodossa neljä peliruudun riville tulostuu kuusi (6) numeroa, jolloin koko kupongille tulostuu yhteensä kahdeksantoista (18) numeroa kolmestakymmenestä (30) numerosta.

Pelissä voidaan käyttää vapaaruutua, jolloin peliruudun ennalta ilmoitetuissa paikoissa sijaitsevat numerot on merkitty peliruudukkoon vapaaruuduiksi.

4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty virallisten valvojien tietojärjestelmään.
5. Pelitiedot annetaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
6. Teemapelissä pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelin maksaessaan sen pelitilitään. Tämän jälkeen pelaaja ei voi peruuttaa eikä muuttaa peliä.
7. Pelikupongit osallistuvat sille pelikierrokselle, mihin ne on ostettu. Pelikierron peruutetaan ja pelaajan pelimaksut palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, jos pelikierrokselle olisi pelaajan päättymisen jälkeen osallistumassa vähemmän pelaajia tai pelikupongeja kuin sääntöjen kohdan 2 mukaan on edellytetty.
8. Jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaajan päättymisen jälkeen, pelaajan pelimaksu palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
9. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.
10. Pelaajalla on mahdollisuus selata viimeisten kolmenkymmenen (30) vuorokauden aikana pelaamiaan pelejä yhtiön pelijärjestelmässä.
11. Pelaaja antaa itselleen nimimerkin (Veikkaus-nimimerkki) ennen kuin hän aloittaa Teemapelin pelaamisen. Nimimerkki tallennetaan yhtiön pelijärjestelmässä pelaajan asiakastietoihin ja sitä käytetään pelaajan tunnistamiseen Teemapelissä. Veikkaus-nimimerkki näytetään muille pelaajille Teemapelin pelaamisen yhteydessä.

## **II ARVONTA**

12. Arvonnassa arvotaan yhdeksänkymmenen numeron (1-90) oikea järjestys.
13. Teemapelin arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen valvomalla arvontajärjestelmällä.

### III VOITTOLUOKAT

14. Teemapelin voittoluokkia ovat yksi vaakarivi, kaksi vaakariviä ja Täysikuponki sen mukaan, mitkä voittoluokat pelattavassa pelimuodossa ovat mahdollisia ja ovat yhtiön pelijärjestelmässä ilmoitettu käytettäviksi kyseisellä pelikierroksella. Peliruudukossa on vaakarivi, kun pelikupongin saman rivin kaikki numerot ovat ilmoitettujen numeroiden joukossa. Peliruudukossa on Täysikuponki, kun pelikupongin kaikki numerot ovat ilmoitettujen numeroiden joukossa.

### IV VOITTOJEN MÄÄRÄYTYMINEN

15. Arvottuja numeroita käytetään arvontajärjestyksessä ensimmäisestä arvotusta numerosta lukien.

Peliruudukkoon mahdollisesti valmiiksi merkityt vapaaruudut rinnastetaan arvonnassa ilmoitettuihin numeroihin.

16. Vaakarivin etsintä lopetetaan sen jälkeen, kun ensimmäinen vaakarivi on löytynyt. Tämän jälkeen etsitään kahta vaakariviä, kunnes vähintään yhdestä pelikierrokselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy kaksi vaakariviä.

Tämän jälkeen etsitään Täysikuponkia, kunnes vähintään yhdestä pelikierrokselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy Täysikuponki. Jos pelikierroksen Täysikuponki löytyy yhtiön pelijärjestelmässä käytettäväksi ilmoitetun pallorajan jälkeen, peliruudukko voittaa osuutensa Täysikupongin jakosummasta mutta ei Täysikupongin pottia.

Teemapelin palautusprosentti on keskimäärin 55 - 80 prosenttia pelin kokonaisvaihdosta.

17. Jos missä tahansa määritellyssä voittoluokassa voittoon oikeutettuja kuponkeja löytyy useampia kuin yksi samalla pallomäärällä, kyseisten voittoluokkien jakosummat ja Täysikupongin potit jaetaan tasan näiden kuponkien kesken.

### V VOITONMAKSU

18. Yhtiön pelijärjestelmässä voitto maksetaan pelaajan pelitilille tai pelaajan yhtiölle ilmoittamalle pankkitilille voittojen etsinnän jälkeen.

### VI MUUT EHDOT

19. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.
20. Pelaaja voi pelata Teemapeliä vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla.
21. Teemapelissä ja eBingossa perättäisten pelikierrosten väli on seitsemän (7) minuuttia. Teemapelissä ja eBingossa voi samanaikaisesti alkaa tai olla käynnissä useampia rinnakkaisia



pelikierroksia, mutta pelaajan pelaamien pelikierrosten arvontavälin tulee olla vähintään seitsemän (7) minuuttia.

## **SYKE-PELIN SÄÄNNÖT**

### **I YLEISTÄ**

1. Syke-peli on virtuaaliympäristössä toimeenpantava numeroveikkaus.
2. Syke-peliin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Peliin osallistutaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty Syke-pelin myynti- ja arvonta-ajat sekä pelipanokset. Syke-pelin arvonta tapahtuu 1 - 9 kertaa tunnissa. Arvontojen väli on vähintään 7 minuuttia.
5. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla tai pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä.
6. Syke-pelissä voi osallistua yhdestä kymmeneen (1 – 10) perättäiseen arvontaan.
7. Pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelin maksaessaan sen pelitililtään. Tämän jälkeen peliä ei voi peruuttaa tai muuttaa.
8. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
9. Pelitiedot siirretään pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
10. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan myös, jos arvontaa ei voida suorittaa. Pelipanos palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
11. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

### **II ARVONTA**

12. Syke-pelin arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen valvomalla arvontajärjestelmällä.
13. Syke-pelissä arvotaan kuusi (6) numeroa kuudestatoista (16) numerosta ja yksi kirjain "S", "Y", "K" tai "E".

### **III VOITTOLUOKAT JA VOITTOKERTOIMET**

14. Voittoon oikeuttavat tulokset ja niiden antamat voittokertoimet ilmenevät alla olevasta voittoluokkataulukosta. Voittosumma saadaan kertomalla Syke-pelin pelipanოს voittoluokkaa vastaavalla kertoimella. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos, joka määräytyy suurinta kerrointa vastaavan voittoluokan mukaan.

Voittoluokat	Kerroin
6 ja kirjain oikein	1 000
6 oikein	500
5 ja kirjain oikein	50
5 oikein	10
4 ja kirjain oikein	5
4 oikein	2
3 ja kirjain oikein	1,6
2 ja kirjain oikein	1

Jos ylimmän voittoluokan (6 ja kirjain oikein) voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo on yli kaksisataatuhatta (200 000) euroa, jaetaan voittoluokan enimmäisvoitto kaksisataatuhatta (200 000) euroa voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suuruuden mukaisessa suhteessa.

Jos jonkin alemman voittoluokan voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo on yli satatuhatta (100 000) euroa, jaetaan voittoluokan enimmäisvoitto satatuhatta (100 000) euroa voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suuruuden mukaisessa suhteessa.

#### **IV VOITONMAKSU**

15. Voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pelaajan ilmoittamalle pankkitilille välittömästi voittojen etsinnän jälkeen.

#### **V MUUT EHDOT**

16. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.

17. Pelaaja voi pelata Syke-peliä vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla.

18. Pelaaja ei voi siirtää rahaa pelitililleen klo 24.00–06.00 välisenä aikana.

## **PORE-PELIN SÄÄNNÖT**

### **I YLEISTÄ**

1. Pore-peli on virtuaaliympäristössä toimeenpantava numeroveikkaus.
2. Pore-peliin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Peliin osallistutaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritetty Pore-pelin myynti- ja arvonta-ajat sekä pelipanokset. Pore-pelin arvonta tapahtuu 1 - 9 kertaa tunnissa. Arvontojen väli on vähintään 7 minuuttia.
5. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla tai pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä.
6. Pelaaja valitsee peliriville kahdeksan (8) numeroa kahdestakymmenestä (20) numerosta ja yhden (1) bonusnumeron neljästä (4) bonusnumerosta.
7. Järjestelmäpeliä voi pelata valitsemalla kahdesta neljään (2 - 4) bonusnumeroa.
8. Pore-pelissä voi osallistua yhdestä kymmeneen (1 – 10) perättäiseen arvontaan.
9. Pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelin maksaessaan sen pelitilitään. Tämän jälkeen peliä ei voi peruuttaa tai muuttaa.
10. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
11. Pelitiedot siirretään pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
12. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan myös, jos arvontaa ei voida suorittaa. Pelipanos palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
13. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

### **II ARVONTA**

14. Pore-pelin arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen valvomalla arvontajärjestelmällä.
15. Pore-pelissä arvotaan kahdeksan (8) numeroa kahdestakymmenestä (20) numerosta ja yksi (1) bonusnumero neljästä (4) bonusnumerosta.

### III VOITTOLOUKAT JA VOITTOKERTOIMET

16. Voittoon oikeuttavat tulokset ja niiden antamat voittokertoimet ilmenevät alla olevasta voittoluokkataulukosta. Voittosumma saadaan kertomalla Pore-pelin pelipanos voittoluokkaa vastaavalla kertoimella. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos, joka määräytyy suurinta kerrointa vastaavan voittoluokan mukaan.

Oikeat Pore-numerot	Oikeat bonus-numerot	Kerroin
8	1	20 000
8	0	2 000
7	1	200
7	0	50
6	1	20
6	0	10
5	1	4
5	0	2
4	1	1
0	1	20
0	0	10

Jos ylimmän voittoluokan (8+1 oikein) voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo on yli viisisataatuhatta (500 000) euroa, voittoluokan enimmäisvoitto viisisataatuhatta (500 000) euroa jaetaan voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suuruuden mukaisessa suhteessa.

Jos jonkin alemman voittoluokan voittoon oikeuttavien pelirivien laskennallinen arvo on yli kaksisataatuhatta (200 000) euroa, voittoluokan enimmäisvoitto kaksisataatuhatta (200 000) euroa jaetaan voittoon oikeuttavien pelirivien kesken niistä maksettujen pelipanosten suuruuden mukaisessa suhteessa.

### IV VOITONMAKSU

17. Voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pelaajan ilmoittamalle pankkitilille välittömästi voittojen etsinnän jälkeen.

### V MUUT EHDOT

18. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.

19. Pelaaja voi pelata Pore-peliä vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla.

20. Pelaaja ei voi siirtää rahaa pelitililleen klo 24.00–06.00 välisenä aikana.

## MONIVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Moniveikkauksia ovat 7veikkaus, 6veikkaus, 5veikkaus ja 4veikkaus. 7veikkauksessa on seitsemän kohdekilpailua/ottelua (kilpailu), 6veikkauksessa on kuusi kohdekilpailua/ottelua (kilpailu), 5veikkauksessa viisi kohdekilpailua/ottelua (kilpailu) ja 4veikkauksessa neljä kohdekilpailua/ottelua (kilpailu).
2. Moniveikkauksiin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä yhtiön julkaisemien peliohjeiden sekä kohdelistan ja/tai yhtiön pelijärjestelmän tietojen perusteella. Jos peliohjeet ja/tai kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista kohteen tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty virallisten valvojien tietojärjestelmään.
4. Pelisopimus ei kuitenkaan tule voimaan, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään sen jälkeen, kun kohdekilpailu on alkanut. Pelaajalle on pyynnöstä suoritettava pelimaksu takaisin pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
6. Pelitiedot annetaan pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
7. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla (ns. pikapelinä).
8. Moniveikkauksia voidaan pelata järjestelmäpelinä ja Moniveikkauksen rivi voidaan kertaistaa.  
  
Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi.  
  
Pelin kertaistamisella tarkoitetaan, että sama rivi on pelattu useampaan, kertaistuksen osoittamaan kertaan.
9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle yhtiön tietojärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
10. Pelitositteesta ilmenee kierros, johon peli osallistuu.
11. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön tietojärjestelmään.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä tai pankkitililtä.
15. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
16. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojen tietojärjestelmään ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut.  
  
Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle peli- tai pankkitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
17. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## II PELIKOhteet

18. Kohdetapahtumista käytetään nimitystä kohdekilpailu ja sen osanottajista nimitystä kohdekilpailija. Kohdekilpailut, pelimuoto ja rivimaksu ilmoitetaan yhtiön viikoittain julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.
19. Kohdelistan tiedot kohdekilpailuista ja peliajoista ovat alustavia. Jos peliohjeet ja/tai kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
20. Moniveikkauksen kohteena ovat yhden tai useamman kilpailun voittajat tai oikeaksi määritellyt tulosyhdistelmät tai oikeaksi määritellyt tulosvaihtoehdot.

## III Moniveikkauksen tulos

### 21. Moniveikkauksen tulos

21.1. Voittoon oikeuttava veikkaustulos, jonka perusteella voitonmaksu käynnistetään, voi olla kohdeottelun/kilpailun järjestäjän yhtiölle ilmoittama tulos, tai järjestäjän omilla Internet-sivuillaan ilmoittama tulos taikka järjestäjän tietotoimistojen välityksellä ilmoittama tulos. Yhtiö varmistaa ennen voitonmaksun aloittamista, että ilmoitettu tulos ei sisällä ilmeistä erhekirjoitusta tai muuta ilmeistä virhettä. Voitonmaksun käynnistäneeseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

21.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljäntoista (14) vuorokauden kuluessa kohdeottelun/kohdekilpailun päättymispäivästä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä, käytetään arpomalla saatua tulosta. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 26. tarkoitettussa tapauksissa.

22. Jos Moniveikkauksen kohdekilpailun kohdekilpailijalistassa ei ole ns. Muu -vaihtoehtoa (Muu voittaja / Muu sijoitus), veikkaustulos määräytyy niistä kohdekilpailijoista, jotka on määritetty pelijärjestelmään.

23. Kohdekilpailun poissaolevat ovat ne kilpailijat, jotka kohdekilpailun järjestäjä on yhtiölle vahvistanut.

24. Kilpailutulokseksi katsotaan varsinaisen kilpailuajan tulos.

25. Varakilpailijat

25.1. Varakilpailijat korvaavat kohdekilpailusta poissaolevat varsinaiset tulosvaihtoehdot siten, että pelitositteessa tai itsepalveluna pelattaessa pelaajalle vahvistettu varsinaisten voittajaehdokkaiden lukumäärä, pelin rivimäärä ja pelin hinta ei muutu. Pelipanoksia ei palauteta poissaolojen johdosta.

25.2. Pelaaja voi valita peliinsä muista kuin varsinaisista tulosvaihtoehdoistaan yhden varakilpailijan, joka otetaan huomioon ensimmäisenä varakilpailijana tai kaksi varakilpailijaa, jotka otetaan huomioon ensimmäisenä ja toisena varakilpailijana. Pelaajan tekemät valinnat täydentyvät pelijakauman paremmuusjärjestyksestä. Kohdekilpailussa, johon pelaaja ei ole valinnut yhtään varakilpailijaa, kolme ensimmäistä varakilpailijaa määräytyvät pelijakauman paremmuusjärjestyksestä. Tällöin varsinaisten tulosvaihtoehtojen ja kohdekilpailuun osallistuvien kilpailijoiden lukumäärästä riippuen kolmen ensimmäisen varakilpailijan joukkoon voi määräytyä myös 1-3 pelaajan varsinaista tulosvaihtoehtoa.

25.3. Kaikki kohdekilpailuun osallistuvat kilpailijat otetaan huomioon varakilpailijoina pelijakauman paremmuusjärjestyksessä eniten veikatusta vähiten veikattuun. Pelitositteessa tai itsepalveluna pelattaessa pelaajalle vahvistetaan kolme ensimmäistä varakilpailijaa. Muut varakilpailijat määräytyvät pelijakauman lopullisesta paremmuusjärjestyksestä.

25.4. Jos kohdekilpailun varsinaisista tulosvaihtoehdoista on poissa yksi, kaksi tai kolme kilpailijaa, tulosvaihtoehtoina otetaan vastaavasti huomioon ensimmäinen, kaksi ensimmäistä tai kolme ensimmäistä varakilpailijaa, jotka määräytyvät kohdan 25.2 mukaisesti.

25.5. Jos kolmesta ensimmäisestä varakilpailijasta kohdekilpailuun osallistuvien lukumäärä on pienempi kuin poissaolevien varsinaisten tulosvaihtoehtojen lukumäärä,



tulosvaihtoehtoina otetaan huomioon muut kohdekilpailuun osallistuvat varakilpailijat pelijakauman lopullisessa paremmuusjärjestyksessä.

25.6. Jos kaikkien kohdekilpailuun osallistuvien kilpailijoiden lukumäärä on pienempi kuin kohdekilpailun varsinaisten tulosvaihtoehtojen lukumäärä, tulosvaihtoehtoina otetaan uudelleen huomioon kohdekilpailuun osallistuneet kilpailijat pelijakauman lopullisessa paremmuusjärjestyksessä.

25.7. Pelijärjestelmä voi sisältää kohtia 25.4, 25.5 ja 25.6 sovellettaessa useamman voittorivin kuin sen alkuperäinen kertaistus edellyttää.

26. Jos Moniveikkauksen kohteena oleva ottelu tai kilpailu:

- 1) peruutetaan;
- 2) keskeytetään tai keskeytyy niin, ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tilannetta voida pitää kohdan 21.1. mukaisena veikkaustuloksena, eikä kohdeottelua/ kohdekilpailua pelata loppuun alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä. Kohdeottelu/kohdekilpailu katsotaan keskeytetyksi tai keskeytyneeksi, jos kilpailun järjestäjä suoraan tai välillisesti ilmoittaa ottelun keskeytetyksi taikka keskeytyneeksi. Jos kilpailun järjestäjä päättää alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä pitää keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanteen lopullisena tuloksena, kohdeottelua/kohdekilpailua ei pidetä keskeytettynä tai keskeytyneenä, vaan keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanne katsotaan kohdeottelun/kohdekilpailun tulokseksi;
- 3) toimeenpannaan sellaisena ajankohtana, että kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisaika eroaa yli vuorokauden kohdelistassa tai pelijärjestelmässä ilmoitetusta alkamisajasta;
- 4) siirretään järjestettäväksi paikkaan, joka ei vastaa kohdelistassa tai yhtiön pelijärjestelmässä ilmoitettua paikkaa;
- 5) ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa kohdelistassa tai pelijärjestelmässä määriteltyä kohdetta; käytetään arpomalla saatua tulosta.

27. Moniveikkauksen arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojien hallussa olevalla arvontajärjestelmällä. Arvonta on ns. painotettu arvonta, jossa kukin kohdekilpailija saa arvontayksiköitä sen mukaan, kuinka paljon kyseistä kohdekilpailijaa on veikattu. Jokainen kohdekilpailija saa arvonnassa vähintään yhden arvontayksikön.

28. Jos kohdekilpailussa on tasatulosten johdosta kaksi tai useampia voittajia, voitonjaossa otetaan huomioon vastaava määrä oikeita rivejä. Voittoluokan jakosumma jaetaan tasan kaikkien voittotulosten kesken.

#### IV VOITONJAKO JA JAKOSUMMA

29. Voitonjako ja jakosumma

29.1. a) 7veikkauksessa on kolme voittoluokkaa, 7 oikein, 6 oikein ja 5 oikein, kun kierroksella löytyy 7 oikein tulos ja voitto-osuus sekä 6 oikein että 5 oikein voittoluokassa on vähintään kaksi (2) euroa.

Kierroskohtaisessa voitonjaossa jakosummien prosenttiosuudet kokonaisvaihdosta ovat:

- voittoluokassa 7 oikein 25 %
- voittoluokassa 6 oikein 15 % ja
- voittoluokassa 5 oikein 25 %.

29.1. b) 7veikkauksessa on kaksi voittoluokkaa, kun kierroksella löytyy tulos vain kahdessa voittoluokassa tai laskennallinen voitto-osuus joko 6 oikein tai 5 oikein voittoluokassa on alle kahden (2) euron.

Kun 7veikkauksessa on kaksi voittoluokkaa, jakosummien prosenttiosuudet kokonaisvaihdosta ovat:

- Voittoluokassa 7 oikein 30 % ja voittoluokassa 6 oikein 20 %, kun voittoluokassa 5 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy jaettavaksi seuraavalle Bonuskierrokselle.

- Voittoluokassa 6 oikein 30 % ja voittoluokassa 5 oikein 20 %, kun voittoluokassa 7 oikein ei löydy tuloksia. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy jaettavaksi seuraavalle Bonuskierrokselle.

- Voittoluokassa 7 oikein 30 % ja voittoluokassa 5 oikein 20 %, kun voittoluokassa 6 oikein ei löydy tuloksia. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy jaettavaksi seuraavalle Bonuskierrokselle.

29.1. c) 7veikkauksessa on yksi voittoluokka, kun kierroksella löytyy voittoon oikeuttava tulos vain yhdessä voittoluokassa tai laskennallinen voitto-osuus sekä 6 oikein että 5 oikein voittoluokassa on alle kahden (2) euron taikka jos voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy yhdestäkään voittoluokasta, voittoluokka on paras löytyvä tulos.

Kun 7veikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 50 % kierroksen vaihdosta. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy jaettavaksi seuraavalle Bonuskierrokselle.

29.2. a) 6veikkauksessa on kaksi voittoluokkaa, 6 oikein ja 5 oikein, kun kierroksella löytyy

6 oikein tulos ja voitto-osuus voittoluokassa 5 oikein on vähintään kaksi (2) euroa.

Kierroskohtaisessa voitonjaossa jakosummien prosentiosuudet kokonaisvaihdosta ovat:

- voittoluokassa 6 oikein 35 % ja
- voittoluokassa 5 oikein 30 %.

29.2. b) 6veikkauksessa on yksi voittoluokka, kun kierroksella löytyy voittoon oikeuttava tulos vain toisessa voittoluokassa tai laskennallinen voitto-osuus voittoluokassa 5 oikein on alle kahden (2) euron taikka jos voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy kummassakaan voittoluokassa, voittoluokka on paras löytyvä tulos.

Jakosumma voittoluokassa on 65 % kokonaisvaihdosta.

29.3. 5veikkauksessa on yksi voittoluokka, 5 oikein tai jos kierroksella ei löydy 5 oikein tulosta voittoluokka on muu paras tulos. Jakosumma voittoluokassa on 65 % kokonaisvaihdosta.

29.4. 4veikkauksessa on yksi voittoluokka, 4 oikein tai jos kierroksella ei löydy 4 oikein tulosta voittoluokka on muu paras tulos. Jakosumma voittoluokassa on 65 % kokonaisvaihdosta.

29.5. Bonuskierros

Bonuskierroksia ovat yhtiön erikseen määrittelemät kohteet.

29.6. Bonuskierrosten voitonjako

### **3 voittoluokkaa**

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri veikkaustuloksille seuraavat osuudet:

- Voittoluokassa 7 oikein jaetaan 25 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja yhtiön 7 oikein voittoluokalle määrittelemä osuus Bonuskierroksen kertymästä.
- Voittoluokassa 6 oikein jaetaan 15 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja yhtiön 6 oikein voittoluokalle määrittelemä osuus Bonuskierroksen kertymästä.
- Voittoluokassa 5 jaetaan 25 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja yhtiön 5 oikein voittoluokalle määrittelemä osuus Bonuskierroksen kertymästä.

### **2 voittoluokkaa (ylempi ja alempi voittoluokka)**

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri veikkaustuloksille seuraavat osuudet:

- Ylemmässä voittoluokassa jaetaan 30 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja kolmasosa Bonuskierroksen kertymästä.

- Alemmassa voittoluokassa jaetaan 20 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja kolmasosa Bonuskierroksen kertymästä.

Viisitoista (15) % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja yksi kolmasosa Bonuskierroksen kertymästä siirtyy jaettavaksi seuraavalle Bonuskierrokselle.

### **1 voittoluokka**

Voittoluokassa jaetaan 50 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja kolmasosa Bonuskierroksen kertymästä.

Viisitoista (15) % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja kaksi kolmasosaa Bonuskierroksen kertymästä siirtyy jaettavaksi seuraavalle bonuskierrokselle.

## **V VOITONMAKSU**

30. Moniveikkauksissa ei makseta alle kahden (2) euron voitto-osuuksia muissa kuin ylimmässä voittoluokassa tai voittoluokassa paras tulos.
31. Moniveikkauksissa voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun kohdekilpailulla on tulos. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
32. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
33. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
34. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.
35. Pelitosite on mitätön, mikäli sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
36. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.
37. Moniveikkauksien voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

## VAKIOVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Vakioveikkaukseen osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaiseman kohdelistan ja/tai yhtiön pelijärjestelmän tietojen perusteella. Jos kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista kohteen tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
2. Vakioveikkaukseen osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut, järjestelmän enimmäiskoot, haravajärjestelmien sisältämät rivit ja haravien koot.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
6. Vakioveikkausta voi myös pelata järjestelmäpelinä ja rivi voidaan kertaistaa. Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi.  
  
Pelin kertaistamisella tarkoitetaan, että sama rivi on pelattu samalle kierrokselle tai kierroksille useampaan, kertaistuksen osoittamaan kertaan.
7. Vakioveikkausta, jossa on 10 – 20 kohdetta, voi pelata myös haravajärjestelmänä ja rivi voidaan kertaistaa. Haravajärjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi. Siinä on vähemmän pelattuja rivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä.
8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee kierros tai kierrokset, johon peli osallistuu.  
  
Vakioveikkauksessa, jossa on 13 kohdetta pelinumerolla 1 voi osallistua yhdestä kolmeen (1-3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen kierrokseen.  
  
Vakioveikkausta voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.
10. Pelaajan on tarkistettava pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
13. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään, jos pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
14. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.
15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojien tietojärjestelmään ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
16. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## II VEIKKAUSKOHTEET

17. Vakioveikkauksessa veikataan 6 – 20 veikkauskohdetta, joissa veikattavana on kahden tai kolmen joukkueen tai kilpailijan keskinäisen kilpailun tai tulosvaihtoehdon toteutumisen tulos kohdelistassa ja/tai pelijärjestelmässä määritellyllä tavalla.

Vakioveikkaus, jossa on 6-9 kohdetta voi olla myös suuremman kohdemäärän sisältävän Vakioveikkauksen lisäpeli (Minivakio), jolloin pelirivit osallistuvat molempiin Vakioveikkauksiin.

Vakioveikkauksen lisäpeleistä ilmoitetaan yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

18. Veikkauskohteen merkkivaihtoehdot ovat 1 (yksi), X (rasti) ja 2 (kaksi).

18.1. Kohteessa, jossa on kaksi joukkuetta tai kilpailijaa, tulos 1 on kohdelistassa ensin mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto, tulos X on tasapeli tai kohdelistassa määritelty muu tulos ja tulos 2 kohdelistassa jälkimmäisenä mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto.

18.2. Kohteessa, jossa on kolme joukkuetta taikka kilpailijaa taikka tulosvaihtoehtoa, tulos 1 on kohdelistassa ensin mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen, tulos X on kohdelistassa toisena mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen ja tulos 2 on kohdelistassa kolmantena mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen.

18.3. Jos kolme kilpailijaa tai joukkuetta taikka tulosvaihtoehtoa käsittävässä kohteessa on useampi voittaja tai kilpailijat, joukkueet taikka tulosvaihtoehdot saavat saman tuloksen, oikea

merkki kohteessa on ensin mainittu kilpailija, joukkue tai tulosvaihtoehto. Oikea merkki määräytyy järjestyksessä 1-X-2.

19. Vakioveikkauksen veikkauskohteet, kohteiden lukumäärä ja rivimaksu ilmoitetaan yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

### III VEIKKAUSTULOS

#### 20. Veikkaustulos

20.1. Voittoon oikeuttava veikkaustulos, jonka perusteella voitonmaksu käynnistetään, voi olla kohdeottelun/kilpailun järjestäjän yhtiölle ilmoittama tulos tai järjestäjän omilla Internet-sivuillaan ilmoittama tulos taikka järjestäjän tietotoimistojen välityksellä ilmoittama tulos. Yhtiö varmistaa ennen voitonmaksun aloittamista, että ilmoitettu tulos ei sisällä ilmeistä erhekirjoitusta tai muuta ilmeistä virhettä. Voitonmaksun käynnistämiseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

20.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljäntoista (14) vuorokauden kuluessa kohdeottelun/kohdekilpailun päättymispäivästä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä, käytetään arpomalla saatua tulosta. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 22 tarkoitetuissa tapauksissa.

21. Ottelu- tai kilpailutulokseksi katsotaan varsinaisen peli- tai kilpailuajan tulos.

22. Jos veikkauksen kohteena oleva ottelu tai kilpailu:

1) peruutetaan;

2) keskeytetään tai keskeytyy niin, ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tilannetta voida pitää kohdan 20.1. mukaisena veikkaustuloksena, eikä kohdeottelua/kohdekilpailua pelata loppuun alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä. Kohdeottelu/kohdekilpailu katsotaan keskeytetyksi tai keskeytyneeksi, jos kilpailun järjestäjä suoraan tai välillisesti ilmoittaa ottelun keskeytetyksi taikka keskeytyneeksi. Jos kilpailun järjestäjä päättää alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä pitää keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanteen lopullisena tuloksena, kohdeottelua/kohdekilpailua ei pidetä keskeytettynä tai keskeytyneenä, vaan keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanne katsotaan kohdeottelun/kohdekilpailun tulokseksi;

3) toimeenpannaan sellaisena ajankohtana, että kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisaika eroaa yli vuorokauden kohdelistassa tai pelijärjestelmässä ilmoitetusta alkamisajasta;

4) siirretään järjestettäväksi paikkaan, joka ei vastaa kohdelistassa tai pelijärjestelmässä ilmoitettua paikkaa;

5) ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa kohdelistassa tai pelijärjestelmässä määriteltä kohdetta; käytetään arpomalla saatua tulosta.

23. Vakioveikkauksen arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä. Arvonta on ns. painotettu arvonta, jossa kukin merkki saa arvontayksiköitä sen mukaan, kuinka paljon kyseistä merkkiä on

veikattu ja aina vähintään yhden arvontayksikön. Lisäpelinä pelattuja vakioveikkauksia ei huomioida arvonnassa.

#### IV VOITONJAKO

##### 24. Voitonjako

24.1. Vakioveikkauksessa, jossa on 15, 16, 17, 18, 19 tai 20 kohdetta on neljä voittoluokkaa. Ensimmäinen voittoluokka on paras löytyvä tulos. Toinen voittoluokka on paras löytyvä tulos -1 tulos oikein. Kolmas voittoluokka on paras löytyvä tulos -2 tulosta oikein. Neljäs voittoluokka on paras löytyvä tulos -3 tulosta oikein.

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

ensimmäinen voittoluokka 27 %

toinen voittoluokka 9 %

kolmas voittoluokka 9 %

neljäs voittoluokka 18 %.

Vakioveikkauksen kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoa pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos yhdessä voittoluokassa voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoa pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

ensimmäinen voittoluokka 27 %

toinen löytyvä voittoluokka 9 %

kolmas löytyvä voittoluokka 14 %.

c) Jos kahdessa voittoluokassa voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy tai voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoa pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

ylempi 27 %

alempi 23 %.

d) Jos kolmessa voittoluokassa voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoa pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa toteutuneessa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

24.2. Vakioveikkaus, jossa on 14 kohdetta



a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

14 kohdetta oikein 27 %

13 kohdetta oikein 9 %

12 kohdetta oikein 9 %

11 kohdetta oikein 18 %.

Vakioveikkauksen kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos voittoluokassa 14 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %

12 kohdetta oikein 9 %

11 kohdetta oikein 14 %.

c) Jos voittoluokassa 11 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 11 oikein tulosta ei löydy, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

14 kohdetta oikein 27 %

13 kohdetta oikein 9 %

12 kohdetta oikein 14 %.

d) Jos voittoluokassa 13 oikein tai voittoluokassa 12 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

14 kohdetta oikein 27 %

keskimmäinen voittoluokka 9 %

11 kohdetta oikein 14 %.

e) Jos kahdessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

ylempi voittoluokka 27 %

alempi voittoluokka 23 %.

f) Jos kolmessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

g) Vakioveikkauksessa on yksi voittoluokka, kun kierroksella löytyy voittoon oikeuttava tulos yhdessä voittoluokassa.

Kun Vakioveikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

### 24.3. Vakioveikkaus, jossa on 13 kohdetta

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %

12 kohdetta oikein 9 %

11 kohdetta oikein 9 %

10 kohdetta oikein 18 %.

Vakioveikkauksen kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos voittoluokassa 13 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 27 %

11 kohdetta oikein 9 %

10 kohdetta oikein 14 %.

c) Jos voittoluokassa 10 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) tai 10 oikein tulosta ei löydy, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %

12 kohdetta oikein 9 %

11 kohdetta oikein 14 %.

d) Jos voittoluokassa 12 oikein tai voittoluokassa 11 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta

kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %

keskimmäinen voittoluokka 9 %

10 kohdetta oikein 14 %.

e) Jos kahdessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

ylempi voittoluokka 27 %

alempi voittoluokka 23 %.

f) Jos kolmessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

g) Vakioveikkauksessa on yksi voittoluokka, kun kierroksella löytyy voittoon oikeuttava tulos yhdessä voittoluokassa.

Kun Vakioveikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

#### 24.4. Vakioveikkaus, jossa on 12 kohdetta

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 30 %

11 kohdetta oikein 12 %

10 kohdetta oikein 21 %.

Vakioveikkauksen, jossa on 12 kohdetta, kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos voittoluokassa 12 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

11 kohdetta oikein 38 %

10 kohdetta oikein 12 %.

c) Jos voittoluokassa 10 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 10 oikein tulosta ei löydy, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 38 %

11 kohdetta oikein 12 %.

d) Jos voittoluokassa 11 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 38 %

10 kohdetta oikein 12 %.

e) Jos kahdessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

f) Vakioveikkauksessa on yksi voittoluokka, kun kierroksella löytyy voittoon oikeuttava tulos yhdessä voittoluokassa.

Kun Vakioveikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

#### 24.5. Vakioveikkaus, jossa on 11 kohdetta

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

11 kohdetta oikein 37 %

10 kohdetta oikein 26 %.

Vakioveikkauksen, jossa on 11 kohdetta, kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos voittoluokassa 11 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokassa 10 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 10 oikein tulosta ei löydy siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

#### 24.6. Vakioveikkaus, jossa on 10 kohdetta

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

10 kohdetta oikein 37 %

9 kohdetta oikein 26 %.

Vakioveikkauksen, jossa on 10 kohdetta, kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

b) Jos voittoluokassa 10 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokassa 9 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 9 oikein tulosta ei löydy siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 50 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

24.7. Vakioveikkauksessa, jossa on 9, 8, 7 tai 6 kohdetta, on yksi voittoluokka. Voittoluokka on paras löytyvä tulos ja sille jaetaan 63 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

Vakioveikkauksen, jossa on 6-9 kohdetta, kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirretään 2 prosenttia maksettavaksi voittoina pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

24.8. Vakion voitonjakoon voidaan lisätä yhtiön määräämällä tavalla ylimääräinen jakosumma, joka on kertynyt pelin siirtyneistä voitoista ja toteutumattomista voittoluokista. Kierrokselle jaettavaksi ilmoitettu ylimääräinen jakosumma voidaan lisätä joko koko pelin jakosummaan jaettavaksi kaikille voittoluokille tai ainoastaan yhden tai useamman voittoluokan jakosummaan. Kertyneet varat tulee käyttää yhtiön määräämillä kierroksilla kuitenkin viimeistään seuraavan kalenterivuoden aikana. Kertyneiden varojen käytöstä ilmoitetaan yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

24.9 Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosummat ja voitot jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa.

## **V VOITONMAKSU**

25. Vakioveikkauksessa ei makseta alle kahden (2) euron voitto-osuuksia muissa kuin ylimmässä voittoluokassa.

26. Voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun kohdeotteluiden/kohdekilpailujen tulos on selvinnyt. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa, maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.

27. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

28. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

29. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan pankkitilille tai yhtiössä olevalle pelitilille.

30. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

31. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

32. Voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

## **VI PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA**

33. Vakioveikkausta voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

34. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

35. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

36. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

37. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

38. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot

porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

39. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojen tietojärjestelmässä ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

40. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 26 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

## VEDONLYÖNTIPELIEN SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Vedonlyöntipelit ovat kiinteäkertoiminen Pitkäveto, kiinteäkertoimiset Tulosveto ja Voittajaveto, muuttuvakertoimiset tulosvedot Tulosveto ja Moniveto sekä muuttuvakertoimiset voittajavedot Voittajaveto, Superkaksari, Supertripla, Päivän Pari ja Päivän Trio. Tapahtuma-aikaiseen vedonlyöntiin (Live-veto) sovelletaan erikseen vahvistettuja sääntöjä.
2. Vedonlyöntipeleihin osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaiseman kohdelistan ja/tai yhtiön pelijärjestelmän tietojen perusteella. Kohdelistassa on ilmoitettu pelikohteiden pelitiedot. Jos kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista pelikohteen tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
3. Vedonlyöntipeleihin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan pelijärjestelmään joko asiamiespisteissä tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
6. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla, yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä tai pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
7. Vedonlyöntiä voi pelata myös järjestelmäpelinä. Järjestelmäpeli voi sisältää useampia yksittäisiä pelejä.
8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee pelin kierros ja pelikohde/kohteet. Pitkävedossa kierroksella tarkoitetaan päivämäärää, jolloin pelaajan peli saa tuloksen. Pelitositteelle tallentunut pelin tulospäivämäärä on alustava.
10. Pelaajan on tarkistettava pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen hyväksymisen jälkeen ei ole mahdollista.
12. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään, jos pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus pyytää tiedot pelaajan viimeisen vuoden aikana pelatuista peleistä, jotka ovat tallentuneet yhtiön tietojärjestelmään.
14. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen tietojärjestelmään.



15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja virallisten valvojien tietojärjestelmään ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

16. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

## II PELIKOhteet

### 17. Pelikohteet

17.1. Yhtiö määrittelee ja julkaisee pelikohteet ja niiden osanottajat.

17.2. Pitkävendon pelikohteena olevasta tapahtumasta käytetään nimitystä kohdeottelu/kohdekilpailu ja pelikohteen osanottajista nimitystä kohdejoukkue/kohdekilpailija. Kohdeottelun/kohdekilpailun alakohteista käytetään nimitystä kohdetyyppi. Kohdeottelulla tarkoitetaan kahden pelaajan tai joukkueen välistä ottelua ja kohdekilpailulla kilpailua, jossa on useampi osanottaja. Tulosvedon ja Monivedon pelikohteesta käytetään nimitystä kohdeottelu ja sen osanottajista nimitystä kohdejoukkue. Voittaja-vetojen kohdetapahtumasta käytetään nimitystä kohdekilpailu ja sen osanottajista nimitystä kohdekilpailija.

17.3. Kohdelistan tiedot pelikohteista ovat alustavia. Jos peliohjeet ja/tai kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.

17.4. Kohdeottelun varsinainen peliaika on lajin kilpailusääntöjen mukainen peliaika tai kohdeottelun järjestäjän ennen kohdeottelun alkua ilmoittama muu peliaika. Yhtiö ilmoittaa poikkeavasta peliajasta kohdeottelun yhteydessä.

## III VEDONLYÖNTIPELIT

### 18. Pitkäveto (kiinteäkertoiminen)

18.1. Vedonlyönnin kohteena on enintään kymmenen pelikohdetta käsittävä oikea tulosityhdistelmä. Yhtiöllä on oikeus ilmoittaa uudet kertoimet pelikohteen ollessa avoinna. Pelaajalle on voimassa se kerroin, joka on voimassa pelaajan pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä.

18.2. Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat kahden (1 2) ja kolmen (1 X 2) tulosvaihtoehdon pelikohteissa:

1 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä ensin mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto tai ensin mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen,

X tasapeli tai kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä erikseen määritelty tasapeli tai keskimmäisenä mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto taikka keskimmäisenä mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen, ja

2 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä jälkimmäisenä mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto tai jälkimmäisenä mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen.

Jos tulosvaihtoehtoja on useampi kuin kolme, määritellään kohdeottelun/kohdekilpailun kaikki tulosvaihtoehdot erikseen.

### 18.3. Pitkävedon pelikohteet

18.3.1. 1X2: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun oikea tulos. Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat 1, X ja 2.

18.3.2. Lopullinen tulos: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun oikea tulos. Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat 1 ja 2.

18.3.3. Voittaja: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun voittaja, määritelty oikea tuloyhdistelmä taikka tulosvaihtoehto. Pelikohde sisältää myös maalintekijä -vedot.

18.3.4. Tasoitus: Tasoituksellisissa vedoissa tasoituksen määrä on merkitty sen kohdejoukkueen kohdalle, jolle tasoitus annetaan. Tasoituksellisen pelikohteen oikea vedonlyöntitulos määräytyy lisäämällä kohdeottelun lopputulokseen tasoituksen määrä sille joukkueelle, jolle tasoitus on annettu.

18.3.5. Yli/Alle: Maalien tai muiden suoritusten lukumäärään perustuva pelikohde.

18.3.6. Kaksin-/kolmintaistelu: Pelikohteena on kahden tai kolmen eri kohdekilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen.

18.3.7. Puoliaika/lopputulos: Pelikohteena on kohdeottelun puoliajan tai muun määritellyn aikajakson taikka lopputuloksen tulokset. Esimerkiksi jalkapallossa tulosvaihtoehtoja ovat: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ja 2/2.

18.3.8. Puoliaikavedot: Pelikohteena on kohdeottelun puoliajan tai muun määritellyn aikajakson tulos.

18.3.9. Tuplamerkki: Pelikohteen oikea merkki sisältää kohdeottelun/kohdekilpailun kaksi eri tulosvaihtoehtoa (1X, 12 tai X2).

18.3.10. Yhdistelmäottelut: Pelikohteena on epäsuora kohdeottelu/kohdekilpailu, jossa verrataan suorituksia kahden tai useamman kilpailijan tai joukkueen osalta, jotka eivät suoraan kohtaa toisiaan samassa ottelussa tai tapahtumassa. Tulos perustuu kunkin kilpailijan tai joukkueen omassa ottelussaan tai tapahtumassaan tekemien maalien tai tulosperusteena olevien suoritteiden määrään.

18.4. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihto-ehdolle jokaisesta pelikohteesta erikseen.

18.5. Yhtiö ilmoittaa pelikohteen eri tulosvaihtoehdoille oman kiinteän kertoimen.

18.6. Yksittäisen pelin kokonaiskerroin muodostuu peliin sisältyvien tulosvaihtoehtojen kertoimien tulosta.

18.7. Yksittäisen pelin suurin mahdollinen voittosumma on miljoona (1 000 000) euroa.

## **19. Tulosveto**

19.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kohdejoukkueiden tekemien maalien tai muiden tulosperusteena olevien suoritusten lukumäärän mukainen oikea tulos.

19.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän maalien/suoritusten lukumäärästä kummallekin kohdejoukkueelle erikseen.

## **20. Tulosveto (kiinteäkertoiminen)**

Yhtiö ilmoittaa pelijärjestelmässä kohdeottelun tulosvaihtoehdoille kiinteän kertoimen. Yhtiöllä on oikeus ilmoittaa uudet kertoimet pelikohteen ollessa avoinna. Pelaajalle on voimassa se kerroin, joka on voimassa pelaajan pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä.

## **21. Tulosveto (muuttuvakertoiminen)**

21.1. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

21.2. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

21.3. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentä (80) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

## **22. Moniveto (muuttuvakertoiminen)**

22.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kohdejoukkueiden tekemien maalien tai muiden tulosperusteena olevien suoritusten lukumäärän mukainen oikea tulos tai muu oikea tulos kahdessa, kolmessa, neljässä, viidessä tai kuudessa kohdeottelussa. Neljän, viiden ja kuuden kohdeottelun tapauksessa pelistä käytetään nimeä SuperMoniveto.

22.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän maalien/suoritusten lukumäärästä kummallekin kohdejoukkueelle ja kuhunkin kohdeotteluun erikseen.

22.3. Kohdeotteluksi katsotaan myös ottelun lajisääntöjen mukainen pelijakso tai muu tapahtuma.

22.4. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määriteltä prosenttimäärä pelikohteen peliaikana pelatusta

pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

22.5. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määritelty prosenttimäärä pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

22.6. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on voittoluokan jako-osuudessa määritelty prosenttimäärä tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, vaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

### **23. Voittajaveto**

23.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja, määritelty tulosityhdistelmä tai tulosvaihtoehto.

23.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle.

#### 24. Voittajaveto (kiinteäkertoiminen)

Yhtiö ilmoittaa kohdekilpailun tulos- tai voittajavaihtoehdoille kiinteän kertoimen. Yhtiöllä on oikeus ilmoittaa uudet kertoimet pelikohteen ollessa avoinna. Pelaajalle on voimassa se kerroin, joka on pelaajan pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä.

#### 25. Voittajaveto (muuttuvakertoiminen)

25.1. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

25.2. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

25.3. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

### **26. Superkaksari (muuttuvakertoiminen)**

26.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja ja toiseksi sijoittuva kilpailija paremmuusjärjestyksessä.

26.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kummallekin sijalle erikseen.

26.3. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten

kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

26.4. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen pelaajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

26.5. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentä (80) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

## **27. Supertripla (muuttuvakertoiminen)**

27.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja, toiseksi sijoittuva ja kolmanneksi sijoittuva kilpailija paremmuusjärjestyksessä.

27.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kullekin sijalle erikseen.

27.3. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteen pelaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

27.4. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteeseen pelaajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

27.5. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on seitsemänkymmentä (70) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

## **28. Päivän Pari (muuttuvakertoiminen)**

28.1. Vedonlyönnin pelikohteena ovat kahden eri kilpailun voittajat tai oikeat määritellyt tulosityhdistelmät tai oikeat määritellyt tulosvaihtoehdot.

28.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kumpaankin kilpailuun erikseen.

28.3. Kohdekilpailut voivat tapahtua myös eri päivinä.

28.4. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen pelaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

28.5. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen pelaajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

28.6. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentä (80) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

## **29. Päivän Trio (muuttuvakertoiminen)**

29.1. Vedonlyönnin pelikohteena ovat kolmen eri kilpailun voittajat tai oikeat määritellyt tulosityhdistelmät tai oikeat määritellyt tulosvaihtoehdot.

29.2. Yksittäinen peli käsittää kussakin kilpailussa yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kuhunkin kilpailuun erikseen.

29.3. Kohdekilpailut voivat tapahtua myös eri päivinä.

29.4. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

29.5. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

29.6. Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on seitsemänkymmentä (70) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

## **IV VEDONLYÖNTITULOS**

### **30. Vedonlyöntitulos**

30.1. Voittoon oikeuttava vedonlyöntitulos, jonka perusteella voitonmaksu käynnistetään, voi olla kohdeottelun/kilpailun järjestäjän yhtiölle ilmoittama tulos tai järjestäjän omilla Internet-sivuillaan ilmoittama tulos taikka järjestäjän tietotoimistojen välityksellä ilmoittama tulos. Yhtiö varmistaa ennen voitonmaksun aloittamista, että ilmoitettu tulos ei sisällä ilmeistä erhekirjoitusta tai muuta ilmeistä virhettä. Voitonmaksun käynnistäneeseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

30.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljäntoista (14) vuorokauden kuluessa kohdeottelun/kohdekilpailun päättymispäivästä toimeenpanopaikan paikallista aikaa kello 24.00 mennessä, palautetaan muussa paitsi Pitkävedossa pelikohteeseen pelatut pelipanokset. Pitkävedossa tällaisen pelikohteen jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00). Pelipanokset palautetaan Pitkävedossa, jos pelin kokonaiskertomeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.4 tarkoitetussa tapauksessa. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankkitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan. Sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 32.1 tarkoitetuissa tapauksissa.

30.3. Pitkäviedon kohdeottelun vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen pelaajan tulos, jollei ole toisin ilmoitettu. Jos Pitkäviedon kohdeottelussa pelataan varsinaisen pelaajan jälkeen jatkoaika ja/tai rangaistuspotkukilpailu tai niihin rinnastettava kilpailu, niin Lopullinen tulos - pelikohteessa vedonlyöntituloksena huomioidaan koko kohdeottelun tulos, jollei ole toisin ilmoitettu. Jos voittajan selvittämiseksi kohdekilpailussa tarvitaan lisäratkaisu, otetaan tämä huomioon lopullisena vedonlyöntituloksena.

30.4. Jos Pitkäviedon Voittaja -pelikohteen tulosvaihtoehdoissa ei ole määriteltynä oikean vedonlyöntituloksen sisältämää tulosvaihtoehtoa, pelikohteen jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).

30.5. Jos Tulosvedon, Monivedon tai voittajavetojen kohdeottelussa pelataan varsinaisen pelaajan jälkeen jatkoaika, vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen pelaajan tulos, jollei ole toisin ilmoitettu.

30.6. Jos voittajavetojen kohdekilpailun kohdekilpailijalistassa ei ole ns. Muu-vaihtoehtoa (Muu voittaja / Muu 2.sija / Muu 3.sija), vedonlyöntitulos määräytyy niistä kohdekilpailijoista, jotka on määriteltä yhtiön pelijärjestelmään.

30.7. Yhtiö ei saa arpoa vedonlyöntipeleihin vedonlyöntitulosta.

## **V VOITONJAKO**

### **31. Voitonjako**

31.1. Vedonlyöntipeleissä voittosumma määritellään pelin kertoimen ja pelipanoksen tulona.

31.2. Vedonlyöntipeleissä voittoon oikeuttaa yhtiön pelijärjestelmään tallentunut, pelikohteen vedonlyöntituloksen perusteella määriteltä tulos.

31.3. Jos voittajavetoihin kuuluvassa kilpailussa kaksi tai useampia kohdekilpailijoita sijoittuu samalle vedonlyönnissä huomioon otettavalle sijalle, lasketaan vastaavalle määrälle oikeita vedonlyöntituloksia erikseen kertoimet. Kiinteäkertoimisessa Voittajavedossa pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä voimassa ollut voittaneen kilpailijan kerroin jaetaan tällöin kohdekilpailun voiton jakaneiden kilpailijoiden lukumäärällä. Kohdekilpailijan kerroin on kuitenkin aina vähintään yksi (1,00). Muuttuvakertoimisissa voittajavedoissa oikeiden tulosvaihtoehtojen alustavat kertoimet jaetaan niiden voittoon oikeuttavien tulosvaihtoehtojen lukumäärällä, joille kerroin on muodostunut.

31.4. Jos Pitkäviedossa useampi kohdekilpailija sijoittuu samalle vedonlyönnissä voittoon oikeuttavalle sijalle, pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä voimassa ollut voittoon oikeuttavan kilpailijan kerroin jaetaan tällöin kohdekilpailun voittoon oikeuttaneen tuloksen saaneiden kohdekilpailijoiden lukumäärällä. Kohdekilpailijan kerroin on kuitenkin aina vähintään yksi (1,00). Edellä sääntökohdassa 18.3 määritellyssä Tuplamerkki -pelikohteessa ei voittoon oikeuttavien tulosvaihtoehtojen kertoimia jaeta.

31.5. Jos Tulosvedossa tai voittajavedoissa ei ole pelattu lainkaan oikeaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.

31.6. Monivedossa, jossa on 2 kohdeottelua, on yksi voittoluokka (2 kohdeottelua oikein). Pelikohteen kokonaisvaihdosta jaetaan voittoa 70 %. Jos voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.

31.7. Monivedossa, jossa on 3 kohdeottelua, on yksi tai kaksi voittoluokkaa. Voittoluokkien määrä määritellään kohdelistassa.

a) Kun voittoluokkia on yksi (3 ottelua oikein), jaetaan sille 70 % pelikohteen kokonaisvaihdosta. Jos voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.

b) Kun voittoluokkia on kaksi, jaetaan niille seuraavat osuudet pelikohteen kokonaisvaihdosta:

1. voittoluokka (3 kohdeottelua oikein): 50 %

2. voittoluokka (2 kohdeottelua oikein): 20 %.

Jos voittoon oikeuttava vedonlyöntitulosta löytyy vain yhdessä voittoluokassa, jaetaan sille 60 % pelikohteen kokonaisvaihdosta ja 10 % siirtyy jaettavaksi yhtiön ilmoittamaan myöhempään pelikohteeseen. Jos 2. voittoluokan kerroin on alle 10, ei sille jaeta voittoja. Tällöin 1. voittoluokalle jaetaan 60 % pelikohteen kokonaisvaihdosta ja 10 % siirtyy jaettavaksi yhtiön ilmoittamaan myöhempään pelikohteeseen.

31.8. SuperMonivedossa on kaksi voittoluokkaa:

1. voittoluokka: kaikki kohdeottelut oikein

2. voittoluokka: yhtä vaille kaikki kohdeottelut oikein.

Pelikohteen kokonaisvaihdosta jaetaan seuraavat osuudet:

1. voittoluokka: 50 %

2. voittoluokka: 20 %.

Jos voittoon oikeuttava vedonlyöntitulosta löytyy vain yhdessä voittoluokassa, jaetaan sille 60 % pelikohteen kokonaisvaihdosta ja 10 % siirtyy jaettavaksi yhtiön ilmoittamaan myöhempään pelikohteeseen. Jos 2. voittoluokan kerroin on alle 40, ei sille jaeta voittoja. Tällöin 1. voittoluokalle jaetaan 60 % pelikohteen kokonaisvaihdosta ja 10 % siirtyy jaettavaksi yhtiön ilmoittamaan myöhempään pelikohteeseen.

Jos SuperMonivedossa on kohtaa 32.1.3, 32.1.4 tai 32.1.5 vastaava tilanne, jaetaan voittoja vain yhdessä voittoluokassa. Tällöin 1. voittoluokalle jaetaan 70 % pelikohteen kokonaisvaihdosta.

31.9. Jos SuperMonivedossa tai Monivedossa, jossa on kaksi voittoluokkaa, ei kummassakaan voittoluokassa löydy voittoon oikeuttavaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.

31.10. Jos SuperMonivedossa tai Monivedossa ylemmän voittoluokan kerroin on pienempi kuin alemman, yhdistetään voittoluokkien jakosumat ja kertoimet tasataan samansuuruisiksi



molemmissa voittoluokissa.

## **VI VOITONJAON MUUTOKSET, PELIPANOSTEN PALAUTUKSET JA KERROINMUUTOKSET**

### **32. Voitonjaon muutokset, pelipanosten palautukset ja kerroinmuutokset**

32.1. Jos vedonlyönnin kohdeottelu/kohdekilpailu:

- 1) perutaan;
- 2) keskeytetään tai keskeytyy niin, ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tilannetta voida pitää kohdan 30.1. mukaisena vedonlyöntituloksena, eikä kohdeottelua/kohdekilpailua aloiteta alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä toimeenpanopaikan paikallista aikaa kello 24.00 mennessä eikä kohdeottelua/kohdekilpailua käydä loppuun. Kohdeottelu/kohdekilpailu katsotaan keskeytetyksi tai keskeytyneeksi, jos kilpailun järjestäjä suoraan tai välillisesti ilmoittaa ottelun keskeytetyksi taikka keskeytyneeksi. Jos kilpailun järjestäjä päättää alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä paikallista aikaa kello 24.00 mennessä pitää keskeyttämisen tai keskeytymishetken tilanteen lopullisena tuloksena, kohdeottelua/kohdekilpailua ei pidetä keskeytettynä tai keskeytyneenä, vaan keskeyttämisen tai keskeytymishetken tilanne katsotaan kohdeottelun/kohdekilpailun tulokseksi;
- 3) toimeenpannaan sellaisena ajankohtana, että kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisaika eroaa yli vuorokauden viimeksi ilmoitetusta alkamisajasta;
- 4) siirretään järjestettäväksi paikkaan, joka ei vastaa ilmoitettua paikkaa;
- 5) ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa määritellyä pelikohdetta;

menetellään kohtien 32.1.1 – 32.1.6 mukaisesti.

32.1.1. Tulosvedossa ja voittajavedoissa palautetaan pelikohteeseen pelatut pelipanokset.

32.1.2. Pitkävedossa ei palauteta pelikohteeseen pelattuja pelipanoksia vaan kohdeottelun/kohdekilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00). Pelipanokset palautetaan myös Pitkävedossa, jos pelin kokonaiskerroimeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.4 tarkoitetussa tapauksessa.

32.1.3. Monivedossa tai SuperMonivedossa, jossa on vähintään 3 kohdeottelua ja jossa on yksi kohdassa 32.1 tarkoitettu ottelu/kilpailu, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -1 kohdeottelun perusteella. Voittoa jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.1.4. SuperMonivedossa, jossa on vähintään 4 kohdeottelua ja jossa on kaksi kohdassa 32.1 tarkoitettua ottelua/kilpailua, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -2 kohdeottelun perusteella. Voittoa jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.1.5. SuperMonivedossa, jossa on vähintään 5 kohdeottelua ja jossa on kolme kohdassa 32.1 tarkoitettua ottelua/kilpailua, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -3 kohdeottelun perusteella. Voittoa jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.1.6. Monivedossa tai SuperMonivedossa, jossa yhtä vaille kaikki tai kaikki kohdeottelut ovat kohdassa

32.1 tarkoitettuja otteluita/kilpailuita, pelikohteeseen pelatut pelipanokset palautetaan.

32.2. Jos pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa, palautetaan pelikohteeseen pelatut pelipanokset lukuun ottamatta Pitkävetoa. Jos Pitkävedossa pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa/tulosvaihtoehtoa, tulee kyseisen tulosvaihtoehdon kertoimeksi yksi (1,00). Pelipanokset palautetaan myös Pitkävedossa, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.4 tarkoitettussa tapauksessa. Poissaolevat kilpailijat määritetään kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän ilmoituksen perusteella ennen voitonmaksun käynnistämistä.

32.3. Jos Pitkävedon Voittaja -pelikohteen tai kiinteäkertoimisen Voittajavedon kilpailijoista/tulosvaihtoehdoista jokin jää pois pelaamisen kohteeseen ollessa käynnissä ja syntyy tilanne, jossa pelaajalla on mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta pelikohteesta, saavat pelikohteen kaikki merkit kertoimen yksi (1,00). Myös pelikohdetta ennen tulosvaihtoehtona olleen kohdejoukkueen tai kohdekilpailijan poisjääntiä pelanneille kaikkien merkkien kertoimeksi tulee yksi (1,00).

32.4. Jos Pitkävedon Voittaja -pelikohteessa tai kiinteäkertoimisessa Voittajavedossa on kyse maalintekijästä, pitää tulosvaihtoehtona olevan pelaajan olla nimettynä kokoonpanoon, muussa tapauksessa kyseistä tulosvaihtoehtoa pelanneiden tulosvaihtoehdon kertoimeksi tulee yksi (1,00). Jos pelaaja tekee oman maalin, sitä ei lasketa Voittaja -pelikohteessa kyseisen pelaajan maaliksi vaan oikea tulos on "Oma maali".

32.5. Pitkävetoon osallistuvan pelin, jossa yhden tai useamman pelatun tulosvaihtoehdon kertoimeksi on tullut voimaan yksi (1,00), kokonaiskerroin muodostuu peliin sisältyvien tulosvaihtoehtojen kertoimien tulosta.

32.6. Jos Pitkävedon pelikohteena oleva kohdeottelu/kohdekilpailu alkaa vedonlyönnin pelikohteeseen vielä ollessa käynnissä, saavat pelikohdetta kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisen jälkeen pelanneet pelaajat kyseisen pelikohteen kaikkien tulosvaihtoehtojen kertoimeksi yksi (1,00).

32.7. Yhtiöllä on oikeus palauttaa pelipanokset tilanteessa, jossa pelaajalla on yhtiön erhekirjoituksesta johtuvan tai pelikohteen määrittelyssä olevan virheen seurauksena mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta pelikohteesta tai yhdistämällä peliin muita oikein määriteltyjen kohdeotteluiden/kilpailujen tulosvaihtoehtoja tai jos Pitkävedon pelikohteen määrittelyssä tai kertoimessa on ilmeinen virhe. Pitkävedossa tällaisia virheitä sisältävän pelikohteen kaikki merkit saavat kertoimen yksi (1,00).

32.8. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.

32.9. Panoksia ei palauteta eikä pelejä voi perua kiinteäkertoimisessa vedonlyönnissä sillä perusteella, että pelivaihtoehdon kerroin on muuttunut.

## VII VOITONMAKSU

33. Vedonlyöntipelien voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun pelikohteella on vedonlyöntitulos. Muuttuvakertoimisissa vedonlyöntipeleissä voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.

34. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

35. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

36. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

37. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

38. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojien tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojien tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

39. Vedonlyöntipelien voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

## VIII PELAAJIEN OMAT PORUKKAPELIT ITSEPALVELUNA PELATTAESSA

40. Monivetoa ja Tulosvetoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

41. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.

42. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja valitsee näkyvätkö myynnissä olevat porukkaosuudet kaikille Veikkauksen pelipalvelun asiakkaille vai vain valitulle pelaajaryhmälle.

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

43. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.

44. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

#### 44.1. Tuloveto (kiinteäkertoiminen)

Porukkaosuuden porukkapelistä ostava pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä voimassa olleet kertoimet.

45. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta on vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä. Veikkaus hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

46. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja vahvistettu virallisten valvojien tietojärjestelmässä ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

47. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 33 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

## TAPAHTUMA-AIKAISEN VEDONLYÖNNIN (LIVE-VETO) SÄÄNNÖT

### I YLEISTÄ

1. Tapahtuma-aikaisella vedonlyönnillä (Live-veto) tarkoitetaan vedonlyöntiä, jossa pelikohteita on mahdollista pelata ennen kuin vedonlyönnin kohteena oleva kilpailu tai ottelu on alkanut tai vedonlyönnin kohteena olevan kilpailun tai ottelun käynnissä ollessa. Pelikohde sisältää yhden tai useampia kohteena olevaan kilpailuun tai otteluun liittyviä tulosvaihtoehtoja. Pelattavissa oleville tulosvaihtoehdoille määritetään kertoimet, joiden toteutumisesta pelaaja lyö vetoa. Kaikki vedot ovat yksittäisvetoja.
2. Live-vetoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään pelikohteet ja vedonlyönnin pienin ja suurin pelipanos.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty virallisten valvojien tietojärjestelmään.
4. Live-vetoon osallistutaan yhtiön pelijärjestelmässä. Pelitiedot annetaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
5. Live-vedon pelipalvelut voidaan tarjota eri laajuisina eri jakelukanavissa.
6. Live-vedossa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja vahvistaa erikseen pelinsä ennen sen tallentamista yhtiön pelijärjestelmään. Pelin vahvistamisen jälkeen peliä ei voi peruuttaa tai muuttaa.
7. Jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään sen jälkeen, kun pelikohteen tulos on ratkennut, pelaajan pelimaksu palautetaan automaattisesti pelaajan pelitilille.
8. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden (1) vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
9. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.
10. Yhtiöllä on oikeus rajoittaa sekä yhden tulosvaihtoehdon että yhden pelikohteen suurinta ja pienintä pelipanosta.
11. Yhtiöllä on oikeus rajoittaa pelipanoksia erisuuruisiksi jakelukanavittain.

### II PELIKOhteet

#### 12. Pelikohteet:

12.1. Pelikohteet ja niiden tulosvaihtoehdot määritellään yhtiön pelijärjestelmässä

12.2. Yhtiö määrittelee kilpailussa/ottelussa tarjottavat pelikohteet ja avaa ne pelattaviksi. Pelikohde on pelattavissa kunnes yhtiö sulkee sen.

12.3. Yhtiöllä on oikeus soveltaa varoaikaa vetojen hyväksymisessä.

### **III VEDONLYÖNTITULOS**

#### **13. Vedonlyöntitulos**

13.1. Voittoon oikeuttava vedonlyöntitulos määritetään kohdeottelun/kilpailun järjestäjän suoraan tai välillisesti ilmoittaman ensimmäisen tuloksen perusteella, jollei tuloksen oikeellisuudesta ole epäselvyyttä. Jos tuloksen oikeellisuudesta on epäselvyyttä, tuloksen mahdollinen muutos otetaan huomioon vedonlyöntituloksena, jos yhtiö on saanut siitä tiedon yhden (1) tunnin kuluessa alkuperäisen tuloksen ilmoittamisesta. Myöhemmin tehtyä muutosta ei oteta huomioon.

13.2. Jos kilpailutulosta ei ole saatu yhden (1) vuorokauden kuluessa kohdekilpailun päättymispäivästä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä, pelipanokset palautetaan pelaajien pelitileille.

13.3. Jos kohdeottelussa pelataan varsinaisen pelaajan jälkeen jatkoaika, varsinaisella pelaajalla pelattujen pelien vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen pelaajan tulos tai varsinaisella pelaajalla ratkennut tulos, jollei yhtiön pelijärjestelmässä ole toisin ilmoitettu.

13.4. Yhtiö ei saa arpoa tapahtuma-aikaisiin vedonlyöntipeleihin oikeaa tulosta.

### **IV VOITONJAKO**

#### **14. Voitonjako**

14.1. Voittosumma määritellään vedon kertoimen ja pelipanoksen tulona.

14.2. Voittoon oikeuttaa yhtiön pelijärjestelmään tallentunut, kohteen tuloksen perusteella määritelty vedonlyöntitulos.

14.3. Jos Live-vetoon kuuluvassa kilpailussa kaksi tai useampia kohdekilpailijoita sijoittuu samalle vedonlyönnissä huomioon otettavalle sijalle, lasketaan vastaavalle määrälle oikeita vedonlyöntituloksia erikseen kertoimet. Pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä voimassa ollut voittaneen kilpailijan kerroin jaetaan tällöin kohdekilpailun voiton jakaneiden kilpailijoiden lukumäärällä.

Pelaajalle maksettava kerroin on aina vähintään 1,00.

## V KERROINMUUTOKSET JA PELIPANOSTEN PALAUTUKSET

### 15. Kerroinmuutokset ja pelipanosten palautukset

15.1. Jos kohdeottelu/kilpailu keskeytetään, palautetaan pelaajien pelipanokset sellaisista pelikohteista, joiden tulos ei ole keskeytyshetkellä selvillä.

15.2. Jos kohdeottelu/kilpailu keskeytetään niin, että keskeytyshetken tulos jää voimaan, tulosta käytetään vedonlyöntituloksena.

15.3. Jos kohdeottelu/kilpailu ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen vastaa yhtiön pelijärjestelmässä määriteltyä kohdetta, palautetaan kohteeseen pelatut pelipanokset pelaajan pelitilille.

15.4. Jos pelikohteen tulos selviää vedonlyönnin vielä ollessa kohteeseen käynnissä, voimaan jäävät ne pelit, jotka on hyväksytty yhtiön pelijärjestelmään ennen pelikohteen tuloksen selviämistä. Muista peleistä palautetaan pelipanokset automaattisesti pelaajan pelitilille.

15.5. Jos pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa/tulosvaihtoehtoa, vedonlyöntikohteeseen pelatut pelipanokset palautetaan pelaajan pelitilille. Poissaolevat kilpailijat määritetään kohdeottelun/kilpailun järjestäjän ilmoituksen perusteella.

15.6. Yhtiöllä on oikeus palauttaa pelipanokset tilanteessa, jossa pelaajalla on yhtiön erhekirjoituksesta johtuvan tai pelikohteen määrittelyssä olevan virheen seurauksena mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta kohteesta tai yhdistämällä riviin muita oikein määriteltyjen kohdeotteluiden/kilpailujen tulosvaihtoehtoja.

15.7. Yhtiö ilmoittaa pelijärjestelmässä kohdeottelun tai kilpailun tulos- tai voittajavaihtoehdoille kiinteän kertoimen. Yhtiöllä on oikeus ilmoittaa uudet kertoimet pelin ollessa avoinna. Pelaajalle on voimassa se kerroin, joka on voimassa pelaajan pelitietojen hyväksymishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä. Pelipanoksia ei palauteta eikä pelejä voi peruuttaa sillä perusteella, että pelivaihtoehdon kerroin on muuttunut.

## VI VOITONMAKSU

16. Vedonlyöntipelien voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun pelikohteella on vedonlyöntitulos.

17. Voitto maksetaan pelaajan pelitilille.

18. Vedonlyönnin pelivoitot maksetaan yhden (1) sentin tarkkuudella alaspäin pyöristäen.

19. Yhtiö maksaa mahdolliset jälkikäteen tulevat voitot suoraan pelaajan pelitilille.

## VII MUUT EHDOT

20. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.

21. Pelaaja voi pelata tapahtuma-aikaista vedonlyöntipeliä vuorokaudessa enintään kuudellasadalla (600) eurolla.

22. Pelaajan vetokohtainen kertapanoksen suurin määrä ei saa ylittää viittäkymmentä (50) euroa.



## **RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT**

### **I YLEISTÄ**

1. Rahapika-arpa (arpa) on raha-arpajainen, jossa arvonta on suoritettu ja voitot merkitty arpoihin ennen arpojen myynnin aloittamista. Arpaan on lisäksi merkitty arpojen myyntiaika, arvan hinta, arpojen lukumäärä, voittojen määrä ja arvo, juokseva numero tai muu tunnistetieto sekä mistä ja milloin voitot saa periä.
2. Pelaajan ja Veikkaus Oy:n (yhtiön) välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelaaja on ostanut arvan.
3. Yhtiön arpajärjestelmään on määritelty arpatuotteet, arpojen voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
4. Arvasta ilmenee arvonta, johon arpa osallistuu.

### **II ARVONTA**

5. Arvonta ja arpojen sekoittaminen suoritetaan virallisten valvojien tai sisäasiainministeriön suostumuksella julkisen notaarin valvonnassa.

### **III VOITONJAKO**

6. Voitonjako on merkitty arpoihin. Voitot ovat kiinteitä. Voittoluokat, pelimuodot ja peliohjeet vaihtelevat arpatyypeittäin ja arvunnoittain.

### **IV VOITONMAKSU**

7. Voitto maksetaan ainoastaan yhtiön arpajärjestelmän tai arvan painaneen yhtiön tietojärjestelmän tunnistamaa voittoarpa vastaan. Voittoarpa on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle, sen asiamiehelle tai Sampo Pankki Oyj:lle.
8. Asiamiehet maksavat raha-arpojen voitot kahteensataan (200) euroon asti. Tätä suuremmat voitot maksetaan yhtiöstä tai Sampo Pankki Oyj:n pankkitoimipaikoista.
9. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa.
10. Arpa on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, etteivät sen sisältämät tunnistetiedot ole yksilöitävissä.

11. Jos arvassa, yhtiön arpajärjestelmässä tai arvat painaneen yhtiön tietojärjestelmässä olevat voittotiedot eroavat, pätevät arvat painaneen yhtiön tietojärjestelmään tallentuneet tiedot arvan sisältämästä voitosta.
12. Voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa arpaan merkityn myyntiajan päättymisestä. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

## **RAHAPIKA-ARPOJEN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT**

### **LISÄARVONNAN MÄÄRITTELY**

1. Lisäarvonnalla tarkoitetaan rahapika-arvoilla (arvoilla) toimeenpantavaa ylimääräistä arvontaa, jolla jaetaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) maksamattomiin pelitoimintojen varoihin kertyneitä varoja pelaajien kesken.

### **II OSALLISTUMISOIKEUS LISÄARVONTAAN**

2. Lisäarvontaan osallistutaan arvan varsinaisiin arvontoihin osallistuneilla arvoilla, joihin on merkitty lähettäjän yhteystiedot ja

a) jotka eivät ole sisältäneet voittoa,

b) jotka eivät ole sisältäneet voittoa ja lisäksi "Euro-pelissä" on kolme (3) euro-symbolia kehystettynä mustalla pohjalla tai

c) joissa on lisäarvontaan oikeuttava lisäosa.

3. Lisäarvonta suoritetaan yhtiön ilmoittamalla arvontaviikolla.

4. A ja B lisäarvontaan osallistuvat kaikki ne arvat, jotka ovat saapuneet yhtiöön arvontaviikon maanantaihin kello 12.00 mennessä tai toimitettu yhtiölle tai yhtiön etukäteen ilmoittamalle arvontapaikalle ennen arvonnän aloittamista.

5. C-lisäarvontaan osallistuvat kaikki A-lisäarvontoihin osallistuneet arvat ja ne arvat, jotka on toimitettu yhtiölle tai yhtiön etukäteen ilmoittamalle arvontapaikalle ennen C-arvonnän suorittamista.

6. Samalla kerralla voidaan arpoa voittajat 1, 2 tai 3 viikolle lisäarvonnassa A tai B. Jos samalla kerralla arvotaan useamman kuin yhden viikon voittajat, yhtiö jakaa osallistuvat arvat tasan eri viikkojen arvontoihin.

7. Kukin arpa osallistuu vain yhteen lisäarvontaan A tai B. Lisäksi arpa voi osallistua yhteen lisäarvontaan C.

### **III LISÄARVONNAT ARVOITTAIN**

#### **CASINO-ARPA**

##### **Lisäarvonta A**

8. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnän.

##### **Lisäarvonta B**

9. Lisäarvonnän esiarvonta

Lisäarvonnan esiarvonnassa arvotaan virallisen valvojan valvonnassa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken nostoarvontana enintään kymmenen (10) pelaajaa, jotka pääsevät osallistumaan rahapalkintojen arvontaan.

## **ÄSSÄ-ARPA JAITAI MEGA-ÄSSÄ-ARPA**

### **Lisäarvonta A**

10. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnassa.

### **Lisäarvonta B**

11. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnassa. Tämän jälkeen arvotaan nostoarvontana näiden voittaneiden kesken yksi voittaja, joka voittaa lisäksi yhtiön etukäteen määrittelemän voittosumman.

### **Lisäarvonta C**

12. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä määrä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnassa.

## **JOULUKALENTERI-ARPA**

### **Lisäarvonta A**

13. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnassa.

### **Lisäarvonta B**

14. Ensimmäisessä vaiheessa arvotaan yhdessä tai useammassa arvonnassa nostoarvontana osallistumisoikeutettujen arpojen kesken yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä arpoja.

Toisessa vaiheessa arvotaan näiden arpojen kesken nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemät voittosummat ja yhtiön etukäteen määrittelemä määrä lisäarvonnan jatkoarvontaan osallistuvia kilpailijoita, mikäli jatkoarvonta toteutuu.

Jatkoarvonnassa arvotaan yhtiön etukäteen määrittelemät voittosummat jatkoarvontaan osallistuvien kilpailijoiden kesken. Jatkoarvonta suoritetaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemässä paikassa.

Virallinen valvoja valvoo lisäarvonnan kaikki vaiheet.

### **Lisäarvonta C**

15. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnassa.

## **MUUT ARVAT**

### **Lisäarvonta A**

16. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnän.

### **Lisäarvonta C**

17. Lisäarvonnassa arvotaan nostoarvontana yhtiön etukäteen määrittelemä kappalemäärä yhtiön etukäteen määrittelemää rahavoittoa osallistumisoikeutettujen arpojen kesken virallisen valvojan valvoessa arvonnän.

## **IV ARVAN TARKISTAMINEN JA HYVÄKSYMINEN**

18. Arvonnän jälkeen virallinen valvoja tarkastaa, että kyseinen arpa täyttää osallistumisehdot.

19. Jos arpaan merkityt pelaajan tiedot on merkitty epäselvästi, taikka ne ovat niin puutteelliset, ettei voittajaa ole mahdollista niiden perusteella todeta, arpa hylätään ja virallisen valvojan valvoessa arvotaan uusi arpa hylätyn arvan sijaan.

## **V LISÄARVONNAN TULOKSEN VAHVISTAMINEN JA ARVONTA-AINEISTON LUOVUTTAMINEN**

20. Virallinen valvoja vahvistaa arvontatuloksen perusteella yhtiön laatiman arvontapöytäkirjan, jossa tulee mainita arvonta-ajankohta, kierros jota arvonta koskee, voittajat ja heidän yhteystietonsa ja voittosummat. Virallinen valvoja luovuttaa arvonta-aineiston yhtiölle.

## **VI VOITTAJISTA ILMOITTAMINEN**

21. Voittajien nimet julkaistaan teksti-tv:ssä ja yhtiön www-sivuilla arvontatuloksen julkistamisen jälkeen. Mahdollisen voiton voi tarkistaa myös yhtiön asiakaspalvelusta.

## **VII POLIISIHALLITUKSELLE ANNETTAVA ILMOITUS LISÄARVONNASTA**

22. Yhtiön on ilmoitettava toimeenpantavasta lisäarvonnasta Poliisihallitukselle kirjallisesti viimeistään 14 vuorokautta ennen lisäarvonnän suorittamista.

23. Ilmoituksessa tulee mainita minkä arvan lisäarvonnasta on kyse, millä kierroksilla lisäarvonnät suoritetaan, arvottavien voittojen lukumäärä ja arvo. Lisäksi

a) Casino-arvan lisäarvontaa koskevassa ilmoituksessa tulee mainita, kumpaa lisäarvontamenettelyä käytetään ja arvontaan B osallistujien määrä sekä missä esiarvonta ja arvonta suoritetaan.

b) Ässä-arvan ja Mega-Ässä -arvan lisäarvontaa koskevassa ilmoituksessa tulee mainita mitä lisäarvontamenettelyä käytetään.

c) Joulukalenteri-arvan lisäarvontaa koskevassa ilmoituksessa tulee määritellä, mitkä Joulukalenteri-arvat osallistuvat arvontaan, lisäarvonnän arvontapaikka sekä mitä lisäarvontamenettelyä käytetään. Lisäarvonnän jatkoarvonnän toteutuessa ilmoitetaan jatkoarvonnän aika ja paikka, jatkoarvontaan osallistuvien arpojen lukumäärä sekä voittojen arvo.

d) Muiden arpojen lisäarvontaa koskevassa ilmoituksessa tulee mainita niiden jakautuminen kuvitusteeman mukaan, edellä kohdassa 4 tarkoitettu arvontapaikka sekä kumpaa lisäarvontamenettelyä käytetään.

## **ELEKTRONISTEN RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT**

### **I YLEISTÄ**

1. Elektroninen rahapika-arpa (eArpa) on raha-arpajainen, joka toimeenpannaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmässä. Arpaan on merkitty arvan yksilöivä tunnistetieto. Arvan myynnin yhteydessä annetaan tiedot arvan hinnasta, arpojen lukumäärästä sekä voittojen määrästä ja arvosta.
2. Ennen arpojen myynnin aloittamista arvonnassa luodaan elektronisesti virallisten valvojen valvonnassa tiedostot arvoista sekä salakirjoitettujen voittotietojen avaamista varten tarvittavista avaimista.
3. Yhtiön pelijärjestelmään siirretään tiedostot arvoista. Yhtiön pelijärjestelmään siirretään lisäksi tiedostot, joissa on määritelty arpojen lukumäärä, voittojen määrä, arpojen voimassaoloajat ja osallistumismaksut. Yhtiön pelijärjestelmästä ilmenee arvonta, johon arpa osallistuu.
4. Virallisten valvojen tietojärjestelmään siirretään tiedostot voittotietojen avaamista varten tarvittavista avaimista (avaintietojärjestelmä).
5. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelaaja on ostanut arvan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu-pelaajan pelitililtä tai pankkitililtä.
6. Arpa sisältää salakirjoitetun tiedon voitosta.
7. Arvan viimeinen myyntipäivä on arvan ostopäivä. Voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa arvan myyntipäivästä. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

### **II ARVONTA**

8. Arvonta ja arpojen sekoittaminen suoritetaan arpojen painamisen yhteydessä virallisten valvojen valvonnassa tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arpapainojärjestelmällä.

### **III VOITONJAKO**

9. Voitonjaot ovat nähtävissä yhtiön pelijärjestelmässä. Voittoluokat, pelimuodot ja peliohjeet vaihtelevat arpatyypeittäin ja arvonnoittain.

### **IV VOITONMAKSU**

10. Voitot maksetaan pelaajan pankkitilille tai yhtiössä olevalle pelitilille.
11. Jos arvassa tai arvat painaneen tahon tietojärjestelmässä olevat voittotiedot eroavat, pätevät arvat painaneen tahon tietojärjestelmään tallentuneet tiedot arvan sisältämästä voitosta.

### **V MUUT EHDOT**

12. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin.
13. Pelaaja voi ostaa eArpoja vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla.