

Liite sisäasiainministeriön asetukseen SMDno/2014/460

VEIKKAUS OY:N RAHAPELIEN SÄÄNNÖT

Sisältö

LOTON SÄÄNNÖT	3
LOTON LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT	7
KESTOLOTON JA KESTOLAUANTAI-JOKERIN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT	9
VIKING LOTON SÄÄNNÖT	10
EUROJACKPOT-PELIN SÄÄNNÖT	15
JOKERIPELIT -SÄÄNNÖT	19
KENON SÄÄNNÖT	23
NAAPURIT -PELIN SÄÄNNÖT	29
EBINGO - SÄÄNNÖT	33
SYKE-PELIN SÄÄNNÖT	36
PORE-PELIN SÄÄNNÖT	38
MONIVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT	40
VAKIOVEIKKAUKSEN SÄÄNNÖT	48
VEDONLYÖNTIPELIEN SÄÄNNÖT	56
TAPAHTUMA-AIKAISEN VEDONLYÖNNIN (LIVE-VETO) SÄÄNNÖT	71
RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT	75
RAHAPIKA-ARPOJEN LISÄARVONNAN SÄÄNNÖT	77
ELEKTRONISTEN RAHAPIKA-ARPOJEN SÄÄNNÖT	81

LOTON SÄÄNNÖT

I YLEISTÄ

1. Lotto on numeroveikkaus, jossa arvotaan seitsemän (7) numeroa ja kaksi (2) lisänumeroa kolmestakymmenestäyhdeksästä (39) numerosta.

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 valvojien 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. 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 ja haravien koot on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.

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

7. Pelaaja voi osallistua yhdestä kolmeen (1 – 3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Lottoa 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 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 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. Loton arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontalaitteistolla.
18. Jos arvontaa ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla, se suoritetaan virallisten valvojen valvonnassa käsin nostoarvontana.
19. 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

20. 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) ja kaksi lisännumeroa oikein.
 5. voittoluokka viisi (5) ja yksi lisännumero oikein.
 6. voittoluokka viisi (5) oikein.
 7. voittoluokka neljä (4) ja kaksi lisännumeroa oikein.
 8. voittoluokka neljä (4) ja yksi lisännumero oikein.
 9. voittoluokka neljä (4) oikein.
 10. voittoluokka kolme (3) ja kaksi lisännumeroa oikein.
 11. voittoluokka kolme (3) ja yksi lisännumero 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.

21. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma on 41,1 prosenttia.

22. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta 16,5 prosenttia jaetaan tasan ensimmäisen voittoluokan tulosten kesken. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta siirretään 2,0 prosenttia maksettavaksi pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämillä tavalla.

23. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

kolme (3) ja kaksi lisänumeroa oikein (10. voittoluokka)	5,00 euroa
kolme (3) ja yksi lisänumero oikein (11. voittoluokka)	1,00 euro

24. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta jaetaan seuraavat osuudet kiinteiden voittojen ja ylimmän voittoluokan jako-osuuden sekä myöhemmille kierroksille siirrettävän osuuden jälkeen:

kuusi (6) ja yksi lisänumero oikein (2. voittoluokka)		8,8 %
kuusi (6) oikein (3. voittoluokka)		10,0 %
viisi (5) ja kaksi lisänumeroa oikein (4. voittoluokka)	2,0 %	
viisi (5) ja yksi lisänumero oikein (5. voittoluokka)		4,6 %
viisi (5) oikein (6. voittoluokka)		13,5 %
neljä (4) ja kaksi lisänumeroa oikein (7. voittoluokka)	2,7 %	
neljä (4) ja yksi lisänumero oikein (8. voittoluokka)		16,8 %
neljä (4) oikein (9. voittoluokka)		41,6 %

25. Jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tämän voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma siirtyy jaettavaksi pelin myöhemmin ilmoitettaville kierroksille yhtiön määräämillä tavalla.

26. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään ”6 ja yksi lisänumero oikein” tulosta (2. Voittoluokka), toisen voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma siirretään kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ”6 ja yksi lisänumero oikein” tulosten kesken.

27. Jos seuraavalla tai sitä seuraavillakaan kierroksilla ei ole yhtään ”6 ja yksi lisänumero oikein” tulosta (2. Voittoluokka), toisen voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma sekä edellisillä kierroksilla jakamatta jääneet toisen voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketut jakosummat siirretään kokonaisuudessaan edelleen seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ”6 ja yksi lisänumero oikein” tulosten kesken.

28. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään tulosta jossain voittoluokista 3. – 9., jaetaan kyseisen voittoluokan voittoina jaettava osuus tasan niiden voittoluokkien 3. – 9. kesken joissa tulos kierroksella löytyy. Voittoluokkien 3. – 9. voitto-osuutena maksetaan aina vähintään 5,00 euroa.

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

IV VOITONMAKSU

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

31. 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.

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

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

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

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

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

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. 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 valvojen valvonnassa käsin nostoarvontana.

III VOITONJAKO

6. Ylimääräisen päävoittoarvonnassa jakosumma jaetaan ylimääräisessä arvonnassa seitsemän (7) oikein veikanneiden pelirivien kesken.
7. 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

8. 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.

9. 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 pelikierroksella.
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 pelikierroksella.
5. Lisäarvontaan osallistutaan kymmenen kierroksen kestopeleinä pelatuilla Loton peliriveillä ja/tai kymmenen kierroksen kestopeleinä pelatuilla Lauantai-jokerinnumeroilla.

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 määriteltä peliaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamalla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskuponilla.
6. Viking Lottoa voi myös pelata järjestelmä- tai haravapelinä.

Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi.

Järjestelmän enimmäiskoko on määriteltä yhtiön pelijärjestelmässä.

Harava on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Siinä on vähemmän pelirivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä.

Haravaan osallistuvat pelirivit on määriteltä yhtiön pelijärjestelmässä.

Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään tai haravaan, on itsenäinen veikkaus.
7. Pelaaja voi osallistua yhdestä kolmeen (1-3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Viking Lottoa voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.
8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee arvonta/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 tai pankkitililtä.
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 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. Viking Loton arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten varatulla arvontalaitteistolla. Arvonnat suorittaa Viking Lotto -yhteistyösopimuksen allekirjoittaneiden veikkausyhtiöiden keskuudestaan valitsema veikkausyhtiö. Paikalla on aina paikallisen valvontaviranomaisen edustaja.
18. Jos arvontoja ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla, ne suoritetaan paikallisen valvontaviranomaisen edustajan valvonnassa nostoarvontana.
19. Arvonnassa numeroa pidetään arvottuna, kun valvontaviranomaisen edustaja on vahvistanut sen.

III VOITTOLUOKAT JA VOITTO-OSUUDET

20. Viking Loton voittoluokat ovat:

1. voittoluokka kuusi (6) oikein.
2. voittoluokka viisi (5) ja yksi lisännumero oikein.
3. voittoluokka viisi (5) oikein.
4. voittoluokka neljä (4) ja kaksi lisännumeroa oikein.
5. voittoluokka neljä (4) ja yksi lisännumero oikein.
6. voittoluokka neljä (4) oikein.
7. voittoluokka kolme (3) ja kaksi lisännumeroa oikein.
8. voittoluokka kolme (3) ja yksi lisännumero oikein.
9. voittoluokka kolme (3) oikein.
10. voittoluokka kaksi (2) ja kaksi lisännumeroa oikein.
11. voittoluokka kaksi (2) ja yksi lisännumero oikein.

Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

21. Viking Loton 1. voittoluokka on yhteinen osallistuville veikkausyhtiöille. Tämä voittoluokka muodostuu siten, että kukin veikkausyhtiö suorittaa yhteiseen 1. voittoluokkaan 0,04 euroa jokaisesta pelatusta pelirivistä.
22. Onnenumero-pottiin suoritetaan 0,034 euroa jokaisesta pelatusta pelirivistä. Niillä kierroksilla, joilla Onnenumero osuu myös varsinaiseksi voitonumeroksi, kertynyt Onnenumero-potti jaetaan kuusi (6) oikein tulosten kesken.
23. Jokaisesta yhtiön pelijärjestelmään pelatusta pelirivistä suoritetaan 0,016 euroa jaettavaksi voitoina pelijärjestelmään pelattujen pelirivien kesken yhtiön määräämällä tavalla ja yhtiön määräämillä pelikierroksilla.
24. Viking Loton Suomessa muodostuneesta kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma on 40 prosenttia. Jakosumma sisältää sääntökohdissa 21.–23. määritetyt pelirivikohtaiset kiinteät euromääräiset maksut, voitoina maksettavat kiinteät voittosumat (11. voittoluokka), sekä voittoluokkien 2.-10. osuudet.
25. Yhteisen 1. voittoluokan jakosumma jaetaan tasan kuusi (6) oikein tulosten kesken.
26. Viking Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta maksetaan seuraava kiinteä voitto:

kaksi (2) ja yksi lisännumero oikein (11. voittoluokka) yksi (1) euro.
27. Viking Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta jaetaan seuraavat osuudet sääntökohdissa 21.–23. määritettyjen euromääräisten suoritusten sekä kiinteiden voittojen maksamisen jälkeen:

Voittoluokka	Tulos	Osuus
2.	viisi (5) ja yksi lisännumero oikein	7,20 %
3.	viisi (5) oikein	8,70 %
4.	neljä (4) ja kaksi lisännumeroa oikein	3,80 %
5.	neljä (4) ja yksi lisännumero oikein	5,00 %
6.	neljä (4) oikein	11,60 %
7.	kolme (3) ja kaksi lisännumeroa oikein	5,00 %

8.	kolme (3) ja yksi lisännumero oikein	13,90 %
9.	kolme (3) oikein	40,00 %
10.	kaksi (2) ja kaksi lisännumeroa oikein	4,80 %

28. 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.
29. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella Onnenumero ei osu varsinaiseksi voitonumeroksi, Onnenumero-pottiin kertyneet varat siirretään kokonaisuudessaan jaettaviksi seuraavalla kierroksella, jolla Onnenumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi ja kuusi (6) oikein tulos löytyy.
30. Jos Onnenumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi sellaisella kierroksella, jolloin kuusi oikein tulosta ei löydy, Onnenumero-pottiin kertyneet varat siirretään kokonaisuudessaan jaettaviksi seuraavalla kierroksella, jolla Onnenumero osuu varsinaiseksi voitonumeroksi ja kuusi (6) oikein tulos löytyy.
31. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään viisi (5) ja yksi lisännumero oikein tulosta, toisen voittoluokan jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan jaettaviksi 2. voittoluokkaan seuraavalla kierroksella, jolla löytyy viisi (5) ja yksi lisännumero oikein tulos.
32. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään tulosta jossain voittoluokista 3.–10., jaetaan kyseisen voittoluokan voittoina jaettava osuus tasan niiden voittoluokkien 3.–10. kesken joissa tulos kierroksella löytyy.
33. Voittoluokkien 2.-10. voitto-osuutena maksetaan aina vähintään yksi (1) euro.

IV VOITONMAKSU

34. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
35. 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.
36. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
37. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

38. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
39. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.
40. Viking Loton voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

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 kahdeksasta (8) 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 kolme (3) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
9. voittoluokka kaksi (2) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa 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	22,00 %
2.	5+1	5,00 %
3.	5	1,30 %
4.	4+2	1,20 %
5.	4+1	0,95 %
6.	4	0,60 %
7.	3+2	0,85 %
8.	3+1	4,10 %
9.	2+2	3,45 %
10.	3	3,60 %
11.	1+2	12,00 %
12.	2+1	22,95 %
Monikansallinen voittorahasto		22,00 %
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 jollakin kierroksella ei ole yhtään ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosta, voittoluokan jakosumma siirretään kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosten kesken.

24. Jos seuraavalla tai sitä seuraavillakaan kierroksilla ei ole yhtään ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosta, ensimmäisen voittoluokan jakosumma sekä edellisillä kierroksilla jakamatta jääneet jakosummat siirretään kokonaisuudessaan edelleen seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosten kesken.

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

26. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään toisen voittoluokan (5+1) tulosta, voittoluokan jakosumma siirretään kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi toisen voittoluokan (5+1) tulosten kesken.

27. Jos seuraavalla tai sitä seuraavillakaan kierroksilla ei ole yhtään toisen voittoluokan (5+1) tulosta, toisen voittoluokan jakosumma sekä edellisillä kierroksilla jakamatta jääneet toisen voittoluokan jakosummat siirretään kokonaisuudessaan edelleen seuraavalle kierrokselle jaettavaksi toisen voittoluokan (5+1) tulosten kesken.

28. 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.

29. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään voittavaa 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.

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

31. 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.

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

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

JOKERIPELIT -SÄÄNNÖT

I YLEISTÄ

1. Jokeripelit ovat veikkauspelejä. 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 valvojien tietojärjestelmään.
 5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
 6. Jokeripeleihin osallistutaan pelitositteeseen osallistuvaksi tulostetulla seitsennumeroisella numerosarjalla, pelaajan itse valitsemilla numeroilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä tai pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
 7. Pelaaja voi osallistua erikseen Keskiviikko-Jokeriin, Perjantai-Jokeriin, Lauantai-Jokeriin taikka mihin tahansa edellä mainittujen jokeripelien yhdistelmään.
 8. Jokeripeliä voi pelata myös Loton, Viking Loton, Eurojackpot-pelin, Vakioveikkauksen tai Moniveikkauksen 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. Mahdollisuus pelata jokeripeliä oheispelinä voi vaihdella myyntikanavittain.
 9. 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.
 10. 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.
11. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
 12. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
 13. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

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

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

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

17. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojien tietojärjestelmään.

18. 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.

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

II ARVONTA

20. Jokeripelien arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojien hallussa olevalla arvontajärjestelmällä. Jos arvontaa ei voida suorittaa arvontajärjestelmällä, se suoritetaan virallisten valvojien valvonnassa käsin nostoarvontana.

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

III VOITTOLUOKAT JA VOITONJAKO

22. 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)

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

24. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma on viisikymmentäkaksi (52) prosenttia.

25. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta kymmenen (10) prosenttia jaetaan tasan ensimmäisen voittoluokan tulosten kesken.

26. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

kaksi numeroa oikein oikealla paikalla (6. voittoluokka) 2,50 euroa

27. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta lasketusta jakosummasta jaetaan seuraavat osuudet kiinteiden voittojen ja ylimmän voittoluokan jako-osuuden maksamisen jälkeen:

kuusi numeroa oikein oikealla paikalla (2. voittoluokka)	19,0 %
viisi numeroa oikein oikealla paikalla (3. voittoluokka)	24,5 %
neljä numeroa oikein oikealla paikalla (4. voittoluokka)	25,0 %
kolme numeroa oikein oikealla paikalla (5. voittoluokka)	31,5 %

28. Jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tämän voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta laskettu jakosumma siirtyy jaettavaksi Keskiviikko-Jokerin, Perjantai-Jokerin tai Lauantai-Jokerin myöhemmin ilmoitettaville kierroksille yhtiön määräämällä tavalla.

29. Jos jossakin voittoluokassa 2.-5. ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tämän voittoluokan jakosumma siirtyy jaettavaksi samassa voittoluokassa seuraavalle Keskiviikko-Jokerin, Perjantai-Jokerin tai Lauantai-Jokerin kierrokselle, jolla voittoluokassa on voittoon oikeuttavia tuloksia.

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

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

IV VOITONMAKSU

32. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) 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 luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

37. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen 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.

KENON SÄÄNNÖT

I YLEISTÄ

1. Keno on kaksi kertaa päivässä arvottava numeroveikkaus. Päivän ensimmäinen arvonta on nimeltään Päiväarvonta ja päivän toinen arvonta on nimeltään Ilta-arvonta.
 2. Kenoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelaaja voi osallistua joko Päiväarvontaan, Ilta-arvontaan tai molempiin.
 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, pelipanoset ja Kenon ja KuningasKenon järjestelmäpelien panosrajoitukset
 6. Kenoa voi pelata yhdeksällä 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. Keno-tason numero ilmaisee, kuinka monta pelinumeroa yksittäiseen peliriviin tulee sisältyä. Voittoon oikeuttavat tulokset ja voittokertoimet määritellään kohdassa 23.
- Kenoa voi pelata myös KuningasKenona panoksen suuruista lisämaksua vastaan. Voittoon oikeuttavat tulokset ja voittokertoimet määritellään kohdassa 23.
7. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla. Eräs pikapelin muoto on TäysKeno, jossa pelaaja saa kymmenen peliriviä yhtiön pelijärjestelmän arpomia pelinumeroita, kaksi peliriviä Keno-tasolta Keno-10 ja yhden pelirivin jokaiselta muulta Keno-tasolta. Kaikkia pikapelejä voi pelata myös KuningasKenona.
 8. Järjestelmäpeliä voi pelata kaikilla Keno-tasoilla lukuun ottamatta tasoa 10. 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 Päiväarvontaan ja/tai Ilta-arvontaan.
- Pelattaessa kestonä Kenon tai KuningasKenon Päiväarvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Päiväarvontaan arvontaan, kuin mihin se on pelattu. Pelattaessa kestonä Kenon tai KuningasKenon Ilta-arvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Ilta-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 tai pankkitililtä.
16. Jokainen pelirivi, joka sisältyy yksittäis- tai järjestelmäveikkaukseen, on itsenäinen veikkaus.
17. Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä virallisten valvojen 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 virallisten valvojen hallussa olevalla arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä.
21. Jos arvontoja 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.

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

III VOITTOLUOKAT JA VOITTOKERTOIMET

23. 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-10 (=10 rastia)	10 oikein	200 000
	9	5 000
	8	200
	7	20
	6	4
	5	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
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-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
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 KuningasKeno-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

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

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 (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

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

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

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

30. Kenon voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.26. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.

27. Itsepalveluna pelatuista peleistä 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 valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, pätevät valvonnan tietojärjestelmään tallentuneet tiedot.

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

NAAPURIT -PELIN SÄÄNNÖT

I YLEISTÄ

1. Naapurit -peli on raha-arpajainen. Pelaajan pelin pelitieto perustuu Väestörekisterikeskuksen väestötietojärjestelmässä olevaan pelaajan osoitteen koordinaattitietoon (paikkatieto), 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 veloitus tiedot ja veloitusaikataulut, pelien voimassaoloajat sekä osallistumismaksut.
5. Pelaaja voi osallistua Naapurit -peliin, jos pelaaja on rekisteröitynyt Veikkauksen pelaajaksi ja pelaajalla on Väestörekisterikeskuksen väestötietojärjestelmässä määritelty paikkatieto, joka on siirretty yhtiön pelijärjestelmään.
6. Naapurit -pelin osallistuminen koskee kuluva ja/tai seuraavaa kalenterikuukautta.
7. Itsepalveluna Naapurit -peliä voi pelata myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä (pelitilaus). Jos yhtiön pelijärjestelmässä oleva pelaajan paikkatieto muuttuu, pelaajan pelitilasta ei enää uusita.

Jos pelitilauksen uusiminen ei muusta syystä onnistu, peli jää pelaamatta, mutta pelitilaus ei kuitenkaan keskeydy, vaan jää aktiiviseksi ja pelitilauksen uusimista yritetään jälleen uudelleen seuraavalle kuukaudelle.
8. Asiamiespisteessä pelattaessa yhtiön pelijärjestelmä tallentaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee arvonnat, joihin pelaajan pelit osallistuvat sekä pelaajan osoite- ja paikkatieto.
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 paikkatieto 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 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. Pelipanოს 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, Aluearvontojen lisäarvontoja ja Paikka-arvontoja.

19. Aluearvonnassa arvotaan yksi ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluva peli arvontaan osallistuneiden pelien joukosta.

Aluearvonnan lisäarvonta suoritetaan tarvittaessa, jos kahdella tai useammalla arvontaan osallistuneella pelillä on sama paikkatieto tai paikkatietoon perustuva etäisyys ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluvaan peliin.

20. Paikka-arvonnassa arvotaan erikseen määritelty kappalemäärä voittoja arvontaan osallistuneiden pelien joukosta.

III VOITTOLUOKAT JA VOITONJAKO

21. Aluearvonta suoritetaan kuusi (6) kertaa viikossa ja Paikka-arvonta kerran (1) viikossa.

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

23. Aluearvonnassa ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluu Aluearvonnassa arvottu peli. Aluearvonnassa muille arvontaan osallistuneille peleille määritellään paikkatietoon perustuva etäisyys ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluvaan peliin.

Pelit järjestetään edellä määritetyn etäisyyden perusteella nousevaan etäisyysjärjestykseen ensimmäiseen voittoluokkaan kuuluvasta pelistä.

Edellä muodostetun järjestyksen perusteella määritetään alempiin voittoluokkiin kuuluvat pelit.

24. 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.

25. Jos kahdella tai useammalla pelillä on Aluearvonnassa voitonjakoa määriteltäessä sama paikkatieto tai paikkatietoon perustuva etäisyys ja nämä pelit jakautuvat voitonjakoa määritettäessä kahden tai useamman voittoluokan kesken, näiden pelien kesken suoritetaan Aluearvonnassa lisäarvonta, jossa saman paikkatiedon tai paikkatietoon perustuvan etäisyyden omaavat pelit arvotaan järjestykseen.

26. Paikka-arvonnoissa on yhtiön ilmoituksen perusteella yhdestä (1) viiteen (5) voittoluokkaa. Kullekin voittoluokalle on yhtiön ilmoituksen perusteella määritetty voittoluokan voittosumma sekä voittojen kappalemäärä.

27. Naapurit -pelin arvonnassa yksittäisellä arvontaan osallistuvalla pelillä voi voittaa yhden voiton.

IV VOITONMAKSU

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

29. Voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pankkitilille taikka pelitositetta vastaan.

Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

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

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

V POLIISIHALLITUKSELLE ANNETTAVA ILMOITUS

32. Yhtiön on ilmoitettava Poliisihallitukselle seitsemän (7) vuorokautta etukäteen seuraavan kuukauden arvontojen voittoluokkien kappalemäärät, voittosumat ja voittojen kappalemäärät.

VI MUUT EHDOT

33. Pelaaja voi rekisteröidä vain yhden pelitilin, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.
34. Pelaaja voi ostaa kalenterikuukautta kohden enintään viisi (5) peliä.

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 pelikierroksittain pelikupongin hinta, pelaajan päätyminen, tarvittava vähimmäismäärä pelikuponkeja ja pelaajia, pelimuoto, voittoluokat, voittoluokkien vaihdosta lasketut jakosummat sekä Täyskäden potti ja siihen liittyvä palloraja.

Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään myös pelikierroksittain 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 valvojen tietojärjestelmään.

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

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

7. Pelikupongit osallistuvat sille pelikierrokselle, mihin ne on ostettu. Pelikierros peruutetaan ja pelaajan pelimaksut palautetaan pelitilille, jos pelikierrokselle 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 vaakabingo, kolme vaakabingo, neljä vaakabingo ja Täyskäsi sen mukaan, mitkä voittoluokat on yhtiön pelijärjestelmässä ilmoitettu käytettäväksi kyseisellä pelikierroksella. Peliruudukossa on vaakabingo, kun viisi ilmoitettua numeroa on peliruudun samalla vaakarivillä. Peliruudukossa on Täyskäsi, kun peliruudun kaikki kaksikymmentäviisi (25) numeroa ovat ilmoitettujen numeroiden joukossa.
15. Vaakabingoon voidaan rinnastaa myös pystybingo (ilmoitetut viisi ilmoitettua numeroa on peliruudun samalla pystyrivillä), lävistäjä (ruudun 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 vapaaruudet rinnastetaan arvonnassa ilmoitettuihin numeroihin.

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

Tämän jälkeen etsitään kolme vaakabingo, kunnes vähintään yhdestä pelikierrokselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy kolme vaakabingo.

Tämän jälkeen etsitään neljää vaakabingo, kunnes vähintään yhdestä pelikierrokselle osallistuvasta peliruudukosta löytyy neljä vaakabingo.

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, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.

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

21. eBingossa perättäisten pelikierrosten väli on seitsemän (7) minuuttia. 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 yhteen tai useampaan samana päivänä toimeenpantavaan 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 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, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.
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 pelitililtään. 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, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.

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 määriteltä peliaamismuodot, 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 ilmoittamalla 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 valvojien tietojärjestelmään.
16. 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 peli- tai pankkitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
17. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

II PELIKOHTTEET

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 tulosityhdistelmät 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 käynnistämiseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

21.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljänentoista (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 määritelty 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 tulosvaihtoehtoista 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 määriteltä kohdetta; käytetään arpomalla saatua tulosta.

27. Moniveikkauksen arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen 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 kokonaisvaihdoista 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 voittoluokissa 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 prosenttiosuudet kokonaisvaihdoista 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 % kokonaisvaihdoista.

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 luottavuus 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) 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.
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 virallisten valvojen tietojärjestelmään.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla (ns. pikapelinä).
6. Vakioveikkausta voi myös pelata järjestelmäpelinä. Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi. Järjestelmän enimmäiskoko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.
7. Vakioveikkausta, jossa on 13,12,11 tai 10 kohdetta, voi pelata myös haravajärjestelmänä. Harava on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi. Siinä on vähemmän pelattuja rivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä. Haravaan osallistuvat rivit ja haravien koot on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä.
8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee kierros, johon peli osallistuu.
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 online-järjestelmään. 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 tai pankkitililtä.

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 -13 veikkauskohdetta, joissa veikattavana on kahden tai kolmen joukkueen tai kilpailijan keskinäisen kilpailun tulos kohdelistassa ja/tai online-järjestelmässä määritellyllä tavalla.

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

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

18. Veikkauskohteen tulosvaihtoehdot 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 on kohdelistassa jälkimmäisenä mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto.

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

19. Vakioveikkauksen veikkauskohteet, kohteiden lukumäärä ja rivimaksu ilmoitetaan yhtiön viikoittain 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 käynnistäneeseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

20.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljänentoista (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 määriteltyä kohdetta; käytetään arpomalla saatua tulosta.

23. Vakioveikkauksen arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja virallisten valvojen hallussa olevalla arvontajärjestelmällä. Arvonta on ns. painotettu arvonta, jossa kukin tulosvaihtoehto saa arvontayksiköitä sen mukaan, kuinka paljon kyseistä tulosvaihtoehtoa on veikattu. Lisäpelinä pelattuja vakioveikkauksia ei huomioida arvonnassa.

IV VOITONJAKO

24. Voitonjako

24.1. Vakioveikkaus, jossa on 13 kohdetta

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 17 %

12 kohdetta oikein 10,5 %

11 kohdetta oikein 10,5 %

10 kohdetta oikein 17 %.

b) Jos voittoluokassa 13 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, siirtyy 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 16 %

11 kohdetta oikein 11 %

10 kohdetta oikein 16 %.

c) Jos voittoluokassa 10 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 10 oikein tulosta ei löydy, siirtyy 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 16 %

12 kohdetta oikein 11 %

11 kohdetta oikein 16 %.

d) Jos voittoluokassa 12 oikein tai voittoluokassa 11 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 16 %

keskimmäinen voittoluokka 11 %

10 kohdetta oikein 16 %.

e) Jos kahdessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

ylempi voittoluokka 22 %

alempi voittoluokka 21 %.

f) Jos kolmessa voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokkien voitto-osuus

jää alle kahden (2) euron, siirtyy 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle. Tässä tapauksessa ainoassa voittoluokassa jaetaan 43 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

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

Kun Vakioveikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 43 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta. Tällöin 12 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta siirtyy jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrokselle.

24.2. Vakioveikkaus, jossa on 12 kohdetta

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 20 %

11 kohdetta oikein 15 %

10 kohdetta oikein 20 %.

Jos voittoluokassa 12 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokissa 11 tai 10 oikein voitto-osuus jää alle kahden (2) euron tai 11 tai 10 oikein tulosta ei löydy, jaetaan ko. voittoluokan voittosumma ylimmässä voittoluokassa, jossa löytyy voittoon oikeuttava tulos. Jos missään mainituista voittoluokista ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tarkoitetaan ylimmällä voittoluokalla parasta löytyvää tulosta, jolle voittoluokalle jaetaan koko voittosumma.

24.3. Vakioveikkaus, jossa on 11 kohdetta

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

11 kohdetta oikein 28 %

10 kohdetta oikein 27 %.

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, jaetaan ko. voittoluokan voittosumma ylimmässä voittoluokassa, jossa löytyy voittoon oikeuttava tulos. Jos missään mainituista voittoluokista ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tarkoitetaan ylimmällä voittoluokalla parasta löytyvää tulosta, jolle voittoluokalle jaetaan koko voittosumma.

24.4. Vakioveikkaus, jossa on 10 kohdetta

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

10 kohdetta oikein 28 %

9 kohdetta oikein 27 %.

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, jaetaan ko. voittoluokan voittosumma ylimmässä voittoluokassa, jossa löytyy voittoon oikeuttava tulos. Jos missään mainituista voittoluokista ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, tarkoitetaan ylimmällä voittoluokalla parasta löytyvää tulosta, jolle voittoluokalle jaetaan koko voittosumma.

24.5. Vakioveikkauksessa, jossa on 9, 8, 7 tai 6 kohdetta, on yksi voittoluokka. Voittoluokka on paras löytyvä tulos ja sille jaetaan 60 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta.

24.6. Voitonjaon tasaus

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

24.7. Bonus kierros

Bonus kierroksia ovat yhtiön erikseen määrittelemät kierrokset. Bonus kierroksia on vain 13 kohteen Vakioveikkauksessa. Bonus kierroksista ilmoitetaan yhtiön viikoittain julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa

24. 8. Bonus kierrosten voitonjako

4 voittoluokkaa

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein

17 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

12 oikein

10,5 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

11 kohdetta oikein

10,5 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

10 kohdetta oikein

17 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

3 voittoluokkaa (ylin voittoluokka, keskimäinen voittoluokka ja alin voittoluokka)

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

Ylimmässä voittoluokassa jaetaan 16 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Keskimäisessä voittoluokassa jaetaan 11 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Alimmassa voittoluokassa jaetaan 16 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Kaksitoista (12) % kierroksen vaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrokselle jaettavaksi ilmoitetusta

kertymästä siirtyy jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle bonuskierrökselle.

2 voittoluokkaa (ylempi voittoluokka ja alempi voittoluokka)

Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

Ylemmässä voittoluokassa jaetaan 22 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrökselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Alemmassa voittoluokassa jaetaan 21 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrökselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Kaksitoista (12) % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja puolet Bonuskierrökselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä siirtyy jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle Bonuskierrökselle.

1 voittoluokka

Voittoluokassa jaetaan 43 % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja neljäsosa Bonuskierrökselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä.

Kaksitoista (12) % kierroksen kokonaisliikevaihdosta ja kolme neljäsosa Bonuskierrökselle jaettavaksi ilmoitetusta kertymästä. siirtyy jaettavaksi myöhemmin yhdelle tai useammalle yhtiön ilmoittamalle bonuskierrökselle.

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 luottavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.

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

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

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. 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 tai pankkitililtä.

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 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 PELIKOhteet

17. Pelikohteet

17.1. Pelikohteet ja niiden osanottajat määritellään yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

17.2. Pitkävedon pelikohteena olevasta tapahtumasta käytetään nimitystä kohdeottelu/kohdekilpailu ja pelikohteen osanottajista nimitystä kohdejoukkue/kohdekilpailija. Tulosvedon ja Monivedon pelikohteesta käytetään nimitystä kohdeottelu ja sen osanottajista nimitystä kohdejoukkue. Voittajavetojen 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.

III VEDONLYÖNTIPELIT

18. Pitkäveto (kiinteäkertoiminen)

18.1. Vedonlyönnin kohteena on enintään kymmenen pelikohdetta käsittävä oikea tulosityhdistelmä. Kaikkia pelikohteita voi pelata kaksi ottelua käsittävänä tulosityhdistelminä, jollei ole toisin mainittu. Kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavissa tiedoissa on erikseen mainittu ne pelikohteet, joita voi pelata yksittäisinä pelikohteina. 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:

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.

18.3. Pitkävedossa on tavanomaisten pelikohteiden lisäksi pelattavissa tasoituksellisia, maalimäärä- ja Tuplamerkki-pelikohteita. Tasoituksen määrä on merkitty sen kohdejoukkueen kohdalle, jolle tasoitus annetaan. Tasoituksellisen pelikohteen oikea vedonlyöntitulos määräytyy lisäämällä kohdeottelun todelliseen lopputulokseen tasoituksen määrä sille joukkueelle, jolle tasoitus on annettu. Maalimääräkohteilla tarkoitetaan maalien tai muiden tulospurusteena olevien suoritusten lukumäärään suoraan perustuvia pelikohteita. Tuplamerkki pelikohteessa yksittäinen tulosvaihtoehdo sisältää kaksi tulosta.

18.4. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle jokaisesta pelikohteesta

erikseen.

18.5. Yhtiö ilmoittaa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä kunkin kohdeottelun/kohdekilpailun kahdelle tai kolmelle tulosvaihtoehdolle kiinteän kertoimen.

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

18.7. Yksittäisen pelin suurin mahdollinen kokonaiskerroin on kolmetuhatta (3000) ja suurin mahdollinen voittosumma on kaksisataatuhatta (200 000) euroa.

19. Tulosveto

19.1. Vedonlyönnin pelikohteenä 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 kohdelistassa ja/tai yhtiön 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 pelaajan 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 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä määritetty 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 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä määritellyt ottelun lajisääntöjen mukainen pelijakso tai muu kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä määritellyt tapahtuma.

22.4. Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määritellyt prosenttimäärä pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.

22.5. Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määritellyt 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 määritellyt prosenttimäärä tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, vaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

23. Voittajaveto

23.1. Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja, määritellyt oikea tulosityhdistelmä tai

tulosvaihtoehto.

23.2. Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle.

24. Voittajaveto (kiinteäkertoiminen)

Yhtiö ilmoittaa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä 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 peliaikana 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 pelaajan 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 Suomen 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 pankki- tai pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankkitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan. Sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 32.1 tarkoitetuissa tapauksissa.

30.3. Jos Pitkävedon kohdeottelussa pelataan varsinaisen peliajan jälkeen jatkoaika ja/tai rangaistuspotkukilpailu tai niihin rinnastettava kilpailu, kahden tulosvaihtoehdon tapauksessa vedonlyöntituloksena otetaan koko ottelun tulos huomioon ja kolmen vaihtoehdon tapauksessa vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen peliajan tulos, jollei kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä ole toisin ilmoitettu. Poikkeuksena edelliseen on edellä sääntökohdassa 18.3 määritellyt kahden vaihtoehdon tasoitus- ja maalimääräkohteet, joissa vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen peliajan tulos.

30.4. Jos Tulosvedon, Monivedon tai voittajavetojen kohdeottelussa pelataan varsinaisen peliajan jälkeen jatkoaika, vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen peliajan tulos, jollei kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä ole toisin ilmoitettu.

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

30.6. Yhtiö ei saa arpoa vedonlyöntipeleihin oikeaa 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 määritelty 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 Pitkävedossa kaksi tai kolme kohdekilpailijaa 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 yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa 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 vedonlyöntitulos 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 vedonlyöntitulos 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) peruutetaan;

2) keskeytetään tai keskeytyy niin, ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tilannetta voida pitää kohdan 29.1. mukaisena vedonlyöntituloksena, 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 ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä ilmoitetusta alkamisajasta;

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

5) ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä määriteltyä 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 kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.4 tarkoitettussa 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. Pitkävedossa maksetaan kaikille pelikohteen tulosvaihtoehdoille kerroin 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.

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

32.4. 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).

32.5. Yhtiöllä on oikeus palauttaa pelipanoset 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. Pitkävedossa tällaisia virheitä sisältävän pelikohteen kaikki merkit saavat kertoimen yksi (1,00).

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

32.7. Panoksia ei palauteta eikä pelejä voi peruuttaa kiinteäkertoimisessa vedonlyönnissä sillä perusteella, että pelivaihtoehtojen 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 pankkitilille tai yhtiössä olevalle pelitilille.

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

38. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai virallisten valvojen tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat virallisten valvojen 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.

TAPAHTUMA-AIKAISEN VEDONLYÖNNIN (LIVE-VETO) SÄÄNNÖT

I YLEISTÄ

1. Tapahtuma-ajaisella 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 PELIKOHTTEET

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, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.
21. Pelaaja voi pelata tapahtuma-aikaista vedonlyöntipeliä vuorokaudessa enintään kolmellasadalla (300) eurolla.
22. Pelaajan vetokohtainen kertapanoksen suurin määrä ei saa ylittää kahtakymmentä (20) 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 arvonnoinnain.

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 J/TAI 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 arvunnoittain.

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, jonka saldon yläraja on kolmetuhatta (3000) euroa.
13. Pelaaja voi ostaa eArpoja vuorokaudessa enintään sadalla (100) eurolla.