

VEIKKAUS OY:N RAHAPELIEN SÄÄNNÖT

SISÄLLYS

PELAAMISTA KOSKEVAT RAJOITUKSET	5
VEIKKAUSPELIT, VEDONLYÖNTIPELIT JA RAHA-ARPAJAISET	7
Lotto.....	7
Kestoloton ja Kestolauantai-jokerin lisäarvonta	12
Vikinglotto.....	13
Eurojackpot-peli	19
Jokeripelit.....	24
Lomatonni	29
Keno.....	33
Kaikki tai ei mitään	40
Synttärit-peli.....	44
eBingo	49
Teemapeli.....	51
Syke-peli.....	54
Pore-peli.....	56
Vakioveikkaus.....	58
Vedonlyöntipelit.....	69
Tapahtuma-aikainen vedonlyönti (Live-veto).....	81
Rahapika-arvat	85
Rahapika-arpojen lisäarvonta	86
Elektroniset rahapika-arvat.....	89
KASINOPELIT, RAHA-AUTOMAATTIPELIT JA PELIKASINO	91
Pelisaleissa ja yhteistyökumppaneiden tiloissa toimeenpantavien rahapelien säännöt.....	91
Kasinopelit	91
Kaikkia pöytäpelejä koskevat yleiset säännöt.....	91
Arvontapyöräpelit	92
Noppapelit	103
Korttipelit.....	107
Raha-automaattipelit.....	177
Raha-automaatit	177
Automatisoidut pöytäpelit	178
1. Automatisoitu pääteruletti	178

2. Automatisoitu elektroninen pokeripöytä	179
Turnauspelit.....	179
1. Pöytäpeliturnaus.....	179
2. Raha-automaattiturnaus.....	181
Pelikasinon rahapelien säännöt	182
Kasinopelit	182
1. Kaikkia pöytäpelejä koskevat yleiset säännöt	182
2. Arvontapyöräpelit.....	183
3. Noppapelit.....	185
4. Korttipelit	187
Raha-automaattipelit	240
1. Raha-automaatit.....	240
2. Automatisoidut pöytäpelit.....	240
Turnauspelit.....	241
Pöytäpeliturnaus.....	241
Raha-automaattiturnaus	243
Sähköisesti välitettävien kasinopelien ja raha-automaattien säännöt	243
1. Yleiset säännöt	243
2. Jakelukanavat.....	244
3. Pelitili	244
4. Arvonta	244
5. Jackpot	245
6. Pelilajit	245
Suurimmat panokset ja voitot.....	254
Pelisaleissa ja yhteistyökumppanien tiloissa toimeenpantavat pelit.....	254
1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen	254
2. Raha-automaattien suurimmat panokset.....	256
Pelikasinon pelit.....	257
1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen	257
2. Raha-automaattien suurimmat panokset.....	258
Sähköisesti välitettävien pelien suurimmat panokset	259
1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset	259
2. Raha-automaattien suurimmat panokset.....	259
3. Turnauksien suurimmat osallistumismaksut.....	259

Suurimmat voitot.....	260
TOTOPELIT	261
Yleiset säännökset	261
Pelit	265
Voittaja-peli.....	265
Sija-peli.....	265
Kaksari.....	266
Sijapari	266
Troikka-peli.....	267
Neliveto-peli.....	268
TOTO86-peli	269
TOTO75-peli	270
TOTO76-peli	271
TOTO64-peli	272
TOTO65-peli	274
TOTO5-peli	275
TOTO4-peli	276
Päivän Duo-peli	277
Eksakta-peli	277
Head-to-Head -peli	278
Triple-Head -peli.....	278
Kansainvälinen yhteistotopeli.....	279
Toto-turnaus	279
Valmispelit	281
Porukkapelit	281

PELAAMISTA KOSKEVAT RAJOITUKSET

1. Pelaajan on pelisivustolle rekisteröityessään tai viimeistään ennen ensimmäistä rahansiirtoa asetettava pelitililleen rajoitus sille, kuinka paljon pelaaja voi siirtää pankkitililtään pelitililleen rahaa vuorokaudessa ja kuukaudessa (vuorokausi- ja kuukausikohtainen rahansiirtoraja).

Pelaaja voi muuttaa asettamiaan rahansiirtorajoja. Rahansiirtorajojen muutokset ylöspäin tulevat voimaan vuorokausikohtaisen rahansiirtorajan osalta sen asettamista seuraavana päivänä ja kuukausikohtaisen rahansiirtorajan osalta sen asettamista seuraavan kuukauden alusta. Rahansiirtorajojen muutokset alaspäin tulevat voimaan välittömästi.

Pelaaja voi kuitenkin kolmen kuukauden ajan asetuksen voimaantulosta muuttaa asettamiaan rahansiirtorajoja ylöspäin siten, että muutokset tulevat voimaan välittömästi.

2. Pelaaja ei voi siirtää rahaa pelitililleen klo 24.00–06.00 välisenä aikana.
3. Pelitilillä saa olla kerrallaan enintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa.
4. Pelaajan on asetettava nopearytmisiä pelejä koskevat vuorokausi- ja kuukausikohtaiset tappiorajat.

Nopearytmisillä peleillä tarkoitetaan eBingoa, Teemapeliä, Sykettä, Poretta, elektronisia rahapika-arpoja sekä sähköisesti välitettäviä kasinopelejä ja raha-automaatteja.

Pelaajan asettama tappioraja ei koske toisia vastaan pelattavia nettikasinopelejä.

5. Nopearytmisissä peleissä vuorokausikohtainen tappioraja on yhteensä enintään tuhat (1 000) euroa ja kuukausikohtainen tappioraja on yhteensä enintään kaksituhatta (2 000) euroa.

Toisia pelaajia vastaan pelattavissa nettikasinopeleissä ei kuitenkaan ole vuorokausikohtaista tai kuukausikohtaista tappiorajaa.

6. Yhtiön sähköisesti välitettävissä rahapeleissä on peliajan aikamuistutin. Peliajan aikamuistutin ilmoittaa pelaajalle kuudenkymmenen (60) minuutin välein pelaamiseen käytetystä ajasta näyttöruutuun ilmestyvällä ilmoituksella. Pelaajan on ilmoituksen saatuaan valittava, jatkaako hän pelaamistaan vai kirjautuuko hän ulos yhtiön pelipalvelusta. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse tehdä valintaa toisia vastaan pelattavissa nettikasinopeleissä.

Pelaaja voi ensimmäisen ilmoituksen jälkeen muuttaa peliajan aikamuistuttimen ilmestymisväliä pienemmäksi kuin kuusikymmentä (60) minuuttia.

7. Pelaaja voi asettaa eston, joka estää pelaajaa pelaamasta sähköisesti välitettäviä rahapelejä. Pelaaja voi asettaa eston peli- tai peliryhmäkohtaisesti. Peliesto on voimassa pelaajan asettaman ajan, kuitenkin enintään vuoden kerrallaan.

Pelaaja voi asettaa kaikkea sähköistä pelaamista koskevan eston. Pelaaja voi asettaa eston toistaiseksi tai määräajaksi. Toistaiseksi asetettu esto on voimassa vähintään vuoden. Pelaaja voi pyytää toistaiseksi asetetun eston poistamista eston vähimmäisajan kuluttua. Eston poistaminen tulee voimaan kolmen kuukauden kuluttua eston poistamista koskevasta pyynnöstä.

8. Kaikissa sähköisesti välitettävissä rahapeleissä on aina näkyvissä ja pelaajan käytettävissä pelaamisen keskeyttävä pikasulkutoiminnallisuus (Estä pelaaminen -painike). Painikkeen käyttäminen estää pelaajaa ostamasta sähköisesti välitettäviä rahapelejä painikkeen käyttöä seuraavan vuorokauden loppuun.

VEIKKAUSPELIT, VEDONLYÖNTIPELIT JA RAHA-ARPAJAISET

Lotto

I Yleistä

1. Lotto on numeroveikkaus, jossa arvotaan seitsemän (7) numeroa ja yksi (1) lisänumero neljästäkymmenestä (40) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero neljästäkymmenestä (40) numerosta niin sanotuksi Tuplausnumeroksi.
2. Lottoon osallistutaan Veikkaus Oy:n (jäljempänä yhtiön) pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelialissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
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 pelata myös Tuplauksena lisämaksua vastaan.
7. Lottoa ja Tuplausta voi myös pelata järjestelmä- tai haravapelinä.

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

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

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

8. Lotossa ja Tuplauksessa voi osallistua yhdestä kolmeen (1 – 3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Lottoa ja Tuplausta voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.
9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.

10. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
11. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
15. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
16. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan joko itsepalveluna pelatuista peleistä pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
17. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta pelejä kokonaan tai osittain.

II Arvonta

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

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

19. Jos arvontaa ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä, se suoritetaan virallisten valvojen valvonnassa käsin nostoarvontana.
20. Jos arvonta keskeytyy, arvotut numerot jäävät voimaan. Numero katsotaan arvotuksi, kun se on siirtynyt kokonaan arvontarummun ulkopuolelle.

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

III Voittoluokat ja voitto-osuudet

21. Loton voittoluokat ovat:

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

Lisäksi Tuplauksen sisältävillä peliriveillä on seuraava voittoluokka:

7. voittoluokka kolme (3) ja Tuplausnumero oikein

Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

22. Ensimmäiseen voittoluokkaan vahvistetaan kierroksittain kokonaisvaihdosta riippumaton jakosumma. Ensimmäisen voittoluokan jakosumma maksetaan Loton kokonaisvaihdosta.

23. Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot: kymmenen (10) euron voitto voittoluokassa neljä (4) oikein (5. voittoluokka) ja kahden (2) euron voitto voittoluokassa kolme (3) ja lisänumero oikein (6. voittoluokka).

Lisäksi Loton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan Tuplauksen sisältäville peliriveille seuraava kiinteä voitto: kolme (3) ja Tuplausnumero oikein kaksi (2) euroa (7. voittoluokka).

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

kuusi (6) ja yksi (1) lisänumero oikein (2. voittoluokka)	3,80 %
kuusi (6) oikein (3. voittoluokka)	2,50 %
viisi (5) oikein (4. voittoluokka)	3,00 %

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

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

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

27. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään voittoon oikeuttavaa tulosta jossakin voittoluokassa 2 - 4, kyseisen voittoluokan kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta

lasketut jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi kyseisen voittoluokan voittoon oikeuttavien tulosten kesken.

28. Toiseen ja/tai kolmanteen voittoluokkaan voidaan vahvistaa kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta riippumaton vähimmäisjakosumma.
29. Ensimmäisen voittoluokan kierroskohtainen jakosumma voidaan jakaa tietyllä kierroksella ylimmän voittavan voittoluokan jakosummana, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta.
30. Tuplauksen voiton korotettu osuus maksetaan Loton kokonaisvaihdosta.
31. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa Loton voittoluokkien 1 - 6 voittoluokittaisen voiton kaksinkertaisena, jos Tuplausnumero sisältyy Lotossa voittavaan peliriviin.

IV Voitonmaksu

32. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Ensimmäisen voittoluokan voitto 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 pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
36. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
37. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
38. Loton voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

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

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

42. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
43. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
44. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
45. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanous veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

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

Kestoloton ja Kestolauantai-jokerin lisäarvonta

I Lisäarvonnän 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 yhtiön maksamattomiin pelitoiminnan varoihin kertyneitä varoja.
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.

Vikinglotto

I Yleistä

1. Vikinglotto on eri maissa toimivien peliyhtiöiden yhteinen numeroveikkaus, jossa arvotaan kuusi (6) päänumeroa neljästäkymmenestäkahdeksasta (48) numerosta ja yksi (1) vikingnumero kahdeksasta (8) numerosta. Näiden lisäksi Suomessa arvotaan yksi (1) numero kolmestakymmenestä (30) numerosta niin sanotuksi plusnumeroksi.
2. Vikinglottoon osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteissä, erityisissä pelisaleissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut sekä Plussan voittoehdot.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
6. Vikinglottoa voi pelata myös Plussana rivikohtaista lisämaksua vastaan. Plussana pelaaminen koskee kaikkia Vikingloton pelitapoja ja pelaamismuotoja. Plussana pelattu pelirivi sisältää yhden plusnumeron väliltä 1 – 30. Pelaajan mahdollisuus valita plusnumero itse voi vaihdella myyntikanavittain.
7. Vikinglottoa 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.

Plussana pelattaessa plusnumero on sama kaikille järjestelmän sisältämille peliriveille.

8. Pelaaja voi osallistua yhdestä kolmeen (1 - 3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen arvontaan. Pelaajan mahdollisuutta osallistua useampaan kuin yhteen arvontaan voidaan rajoittaa pelin hinnan perusteella.

Vikinglottoa voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana pelinä.

9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
10. Pelitositteesta ilmenee arvonta/arvonnat, joihin peli osallistuu.
11. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
15. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
16. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut.

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

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

II Arvonta

18. Vikingloton päänumeroiden ja vikingnumeron arvonnat suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten varatulla arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä. Arvonnat suorittaa Vikinglotto -yhteistyösopimuksen allekirjoittaneiden veikkausyhtiöiden keskuudestaan valitsema veikkausyhtiö. Paikalla on aina paikallisen valvontaviranomaisen edustaja.

Vikingloton plusnumeron arvonta suoritetaan Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.

19. Jos arvontoja ei voida toteuttaa arvontalaitteistolla tai arvontajärjestelmällä, ne suoritetaan paikallisen valvontaviranomaisen edustajan valvonnassa nostoarvontana.
20. Arvonnassa numeroa pidetään arvottuna, kun valvontaviranomaisen edustaja on vahvistanut sen.

III Voittoluokat ja voitto-osuudet

21. Vikingloton voittoluokat ovat:

1. voittoluokka kuusi (6) päänumeroa ja vikingnumero oikein
2. voittoluokka kuusi (6) päänumeroa oikein
3. voittoluokka viisi (5) päänumeroa ja vikingnumero oikein
4. voittoluokka viisi (5) päänumeroa oikein
5. voittoluokka neljä (4) päänumeroa ja vikingnumero oikein
6. voittoluokka neljä (4) päänumeroa oikein
7. voittoluokka kolme (3) päänumeroa ja vikingnumero oikein
8. voittoluokka kolme (3) päänumeroa oikein

Lisäksi Plussan sisältävillä peliriveillä, joilla ei ole voittoluokkien 1-8 tulosta, on voittoluokka:
9. voittoluokka plusnumero oikein

Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

22. Vikingloton ensimmäinen voittoluokka on yhteinen osallistuville veikkausyhtiöille. Kukin peliin osallistuva yhtiö suorittaa yhteiseen ensimmäiseen voittoluokkaan 0,110 euroa jokaisesta arvontaan osallistuvasta pelirivistä.

23. Vikingloton toinen voittoluokka on yhteinen osallistuville veikkausyhtiöille. Kukin peliin osallistuva yhtiö suorittaa yhteiseen toiseen voittoluokkaan 0,018 euroa jokaisesta arvontaan osallistuvasta pelirivistä.

24. Vikingloton monikansallinen voittorahasto on yhteinen osallistuville veikkausyhtiöille. Kukin peliin osallistuva yhtiö suorittaa yhteiseen monikansallinen voittorahastoon 0,032 euroa jokaisesta arvontaan osallistuvasta pelirivistä.

25. Yhteisen ensimmäisen voittoluokan jakosumma jaetaan tasan kuusi (6) päänumeroa ja vikingnumero oikein tulosten kesken. Yhteisen toisen voittoluokan jakosumma jaetaan tasan kuusi (6) päänumeroa oikein tulosten kesken.

26. Vikingloton kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta jaetaan voittoluokille 3 - 8 seuraavat jako-osuudet:

Voittoluokka	Tulos	Osuus
3.	viisi (5) päänumeroa ja vikingnumero oikein	3,25 %
4.	viisi (5) päänumeroa oikein	2,25 %
5.	neljä (4) päänumeroa ja vikingnumero oikein	0,85 %
6.	neljä (4) päänumeroa oikein	2,90 %
7.	kolme (3) päänumeroa ja vikingnumero oikein	2,35 %
8.	kolme (3) päänumeroa oikein	8,40 %

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

27. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään kuusi (6) päänumeroa ja vikingnumero oikein tulosta, ensimmäisen voittoluokan jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan jaettaviksi ensimmäiseen voittoluokkaan seuraavalla kierroksella, jolla löytyy kuusi (6) päänumeroa ja vikingnumero oikein tulos.
28. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään kuusi (6) päänumeroa oikein tulosta, toisen voittoluokan jakosummat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan jaettaviksi toiseen voittoluokkaan seuraavalla kierroksella, jolla löytyy kuusi (6) päänumeroa oikein tulos.
29. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään voittavaa tulosta jossain voittoluokista 3 - 8, kyseisen voittoluokan jakosumma siirretään kokonaisuudessaan seuraavan kierroksen vastaavan voittoluokan jakosummaan. Vastaava siirto toteutetaan kierroksittain, kunnes kyseessä olevassa voittoluokassa löytyy voitto.
30. Vikingloton ensimmäisellä voittoluokalla on erillinen vähimmäisjakosumma. Jos jollakin kierroksella ensimmäisen voittoluokan laskennallinen jakosumma on alle vähimmäisjakosumman, täydennetään kyseisellä kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosumma vähimmäisjakosummaan. Täydennys suoritetaan pelin monikansallisesta voittorahastosta.
31. Vikingloton ensimmäisellä voittoluokalla on erillinen enimmäisjakosumma. Jos ensimmäisen voittoluokan laskennallinen jakosumma ylittää jollain kierroksella enimmäisjakosumman, enimmäisjakosumman ylittävä osuus siirretään toisen voittoluokan jakosummaan kyseisellä kierroksella.
32. Vikingloton toisella voittoluokalla on erillinen enimmäisjakosumma. Jos toisen voittoluokan laskennallinen jakosumma ylittää jollain kierroksella enimmäisjakosumman, enimmäisjakosumman ylittävä osuus siirretään ensimmäisen voittoluokan jakosummaan seuraavalla kierroksella.
33. Pelin monikansallisella voittorahastolla on erillinen enimmäisjakosumma. Jos pelin monikansalliseen voittorahastoon kertynyt kokonaissumma ylittää jollakin kierroksella enimmäisjakosumman, ylimenevä osuus siirretään seuraavan kierroksen ensimmäisen voittoluokan jakosummaan.
34. Jos pelin toisen voittoluokan laskennallinen jakosumma on jollain kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosummaa suurempi, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosummat ja ne asetetaan yhtä suuriksi.
35. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosummat ja voitot jaetaan yhtä suurina kummassakin voittoluokassa. Jakosummien yhdistäminen koskee erikseen voittoluokkia 1 - 2 sekä 3 - 8.

36. Jos Plussaan osallistuvalla pelirivillä oleva plusnumero on oikein, voittoluokkien 2 - 8 voiton voittoa viisinkertaisena. Voittoluokkien 2 - 8 voitosta kertaistetaan enintään miljoona euroa. Voittojen korotettu osuus maksetaan Vikingloton kokonaisvaihdosta.

Jos Plussaan osallistuvalla pelirivillä ei ole voittoa missään voittoluokassa 1 - 8, mutta plusnumero on oikein, voittoa pelirivillä viisi (5) euroa (9. voittoluokka). Voitot maksetaan Vikingloton kokonaisvaihdosta.

37. Yhtiö voi erikseen määräämillään kierroksilla maksaa pelin voiton korotettuna. Voiton korotettu osuus maksetaan pelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta. Ajanjaksolla 17.1.2013–2.9.2015 jokaisesta pelatusta pelirivistä on suoritettu 0,016 euroa jaettavaksi voittoina pelattujen pelirivien kesken. Niin kauan kuin näitä varoja on jäljellä, käytetään niitä ensisijaisesti voiton korotetun osuuden maksamiseen kierroskohtaiseen kokonaisvaihtoon nähden.

IV Voitonmaksu

38. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Ensimmäisen ja toisen voittoluokan voitot maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.

39. 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.

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

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

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

43. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

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

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

45. Vikinglottoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

46. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Toistaiseksi voimassa olevan pelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

48. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
49. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
50. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
51. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanoksen veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

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

Eurojackpot-peli

I Yleistä

1. Eurojackpot-peli on useamman eri maissa toimivien peliyhtiöiden yhteinen numeroveikkaus, jossa arvotaan viisi (5) päänumeroa viidestäkymmenestä (50) numerosta ja kaksi (2) tähtinumeroa kymmenestä (10) numerosta.
2. Eurojackpot-peliin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
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 ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä 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 hallussa olevalla arvontalaitteistolla.
18. Jos arvontoja ei voida suorittaa arvontalaitteistolla, ne suoritetaan virallisen valvojan valvonnassa käsin nostoarvontana.
19. Arvonnassa numeroa pidetään arvottuna, kun virallinen valvoja on vahvistanut sen.

III Voittoluokat ja voitto-osuudet

20. Eurojackpot-pelin voittoluokat ovat:
 1. voittoluokka viisi (5) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
 2. voittoluokka viisi (5) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
 3. voittoluokka viisi (5) päänumeroa oikein
 4. voittoluokka neljä (4) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
 5. voittoluokka neljä (4) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein
 6. voittoluokka neljä (4) päänumeroa oikein
 7. voittoluokka kolme (3) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
 8. voittoluokka kaksi (2) päänumeroa ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
 9. voittoluokka kolme (3) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein

- 10. voittoluokka kolme (3) päänumeroa oikein
- 11. voittoluokka yksi (1) päänumero ja kaksi (2) tähtinumeroa oikein
- 12. voittoluokka kaksi (2) päänumeroa ja yksi (1) tähtinumero oikein

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

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

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

22. Pelaajille maksettava ensimmäisen voittoluokan jakosumma on vähintään kymmenen (10) miljoonaa euroa. Pelaajille maksettava jakosumma ensimmäisessä ja toisessa voittoluokassa on enintään yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa.
23. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosta, ensimmäisen voittoluokan jakosumat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi ensimmäisen voittoluokan (5+2) tulosten kesken.
24. Jos ensimmäisen voittoluokan jakosumma ylittää jollakin kierroksella yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa, yhdeksänkymmenen (90) miljoonan euron ylittävä osuus siirretään toisen voittoluokan jakosummaan kyseisellä kierroksella.
25. Jos yhdellä tai useammalla peräkkäisellä kierroksella ei ole yhtään toisen voittoluokan (5+1) tulosta, toisen voittoluokan jakosumat siirretään näiltä kierroksilta kokonaisuudessaan seuraavalle kierrokselle jaettavaksi toisen voittoluokan (5+1) tulosten kesken.
26. Jos toisen voittoluokan jakosumma ylittää jollakin kierroksella yhdeksänkymmentä (90) miljoonaa euroa, kyseisellä kierroksella yhdeksänkymmenen (90) miljoonan euron ylittävä osuus jaetaan seuraavan alemman voittoluokan tulosten kesken, jossa löytyy voitto.

27. Jos jollakin kierroksella ei ole yhtään 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.
28. Jos ylemmän voittoluokan voitto on laskennallisesti pienempi kuin alemman, yhdistetään näiden voittoluokkien jakosumat ja voitot jaetaan samansuuruisina kummassakin voittoluokassa.
29. Jos jollakin kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosumma on alle kymmenen (10) miljoonaa euroa, täydennetään kyseisellä kierroksella ensimmäisen voittoluokan jakosumma kymmeneen (10) miljoonaan euroon. Täydennys suoritetaan pelin monikansallisesta voittorahastosta.
30. Jos pelin monikansalliseen voittorahastoon kertynyt kokonaissumma ylittää jollakin kierroksella kaksikymmentä (20) miljoonaa euroa, ylimenevä osuus siirretään seuraavan kierroksen ensimmäisen voittoluokan jakosummaan.

IV Voitonmaksu

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

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

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

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

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

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

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

43. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

44. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle

ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

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

Jokeripelit

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 yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
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. Jokeripelejä voi pelata myös Tuplauksena lisämaksua vastaan. Tuplausmahdollisuus koskee kaikkia jokeripelien pelitapoja ja pelaamismuotoja. Tuplaukseen osallistutaan samalla seitsennumeroisella numerosarjalla. Numerosarjan Tuplausnumero on numerosarjan viimeinen numero.
8. Pelaaja voi osallistua erikseen Keskiviikko-Jokeriin, Perjantai-Jokeriin, Lauantai-Jokeriin taikka mihin tahansa edellä mainittujen jokeripelien yhdistelmään.
9. Jokeripeliä voi pelata myös Loton, Viking Loton tai Eurojackpot-pelin oheispelinä. Oheispelinä pelattaessa pelaaja ei voi itse valita numeroita. Loton oheispelinä voi pelata Lauantai-Jokeria, Viking Loton oheispelinä voi pelata Keskiviikko-Jokeria ja Eurojackpot-pelin oheispelinä voi pelata Perjantai-Jokeria.

10. Jokeripelejä voi pelata myös järjestelmänä. Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelirivi. Järjestelmän suurin sallittu koko on määritelty yhtiön pelijärjestelmässä. Jokainen pelirivi, joka sisältyy järjestelmään, on itsenäinen veikkaus.
11. Pelaaja voi pelata Keskiviikko-Jokeria, Perjantai-Jokeria ja Lauantai-Jokeria kertapelin lisäksi myös kestopelinä (kestonä). Pelaajan pelatessa valitsemaansa jokeripeliä kestonä, hän osallistuu valitsemansa jokeripelin kahteen (2), kolmeen (3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) peräkkäiseen arvontaan.

Pelaaja voi pelata jokeripelejä itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana ikipelinä.
12. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
13. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
14. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
15. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen ei ole tämän jälkeen mahdollista.
16. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
17. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
18. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
19. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan itsepalveluna pelatuista peleistä joko pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
20. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

II Arvonta

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

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

III Voittoluokat ja voitonjako

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

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

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

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

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

26. Jokeripelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

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

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

28. Ensimmäisen voittoluokan kierroskohtainen jakosumma voidaan jakaa tietyllä kierroksella ylimmän voittavan voittoluokan jakosummana, jos ensimmäisessä voittoluokassa ei löydy

voittoon oikeuttavaa tulosta. Jakosummasta laskettu voitto-osuus maksetaan tällöin kyseessä olevassa voittoluokassa kiinteän voiton sijaan.

29. Tuplaukseen osallistuvalla ja jokeripelissä voittavalla pelirivillä voittaa korotetun voiton oikean Tuplausnumeron sisältyessä oikealla paikalla jokeripelin arvonnän tuloksena saatavaan numerosarjaan. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa tällöin varsinaisen jokerivoiton kaksinkertaisena.
30. Tuplauksen voiton korotettu osuus maksetaan jokeripelin kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta.
31. Yhtiön ennalta määräämällä jokerikierroksella voidaan Tuplaukseen osallistuvan seitsennumerosen numerosarjan Tuplausnumeroina käyttää numerosarjan kahta viimeistä numeroa. Tuplaukseen osallistuvalla ja jokeripelissä voittavalla pelirivillä voittaa korotetun voiton oikean Tuplausnumeron sisältyessä oikealla paikalla jokeripelin arvonnän tuloksena saatavaan numerosarjaan. Molempien Tuplausnumeroiden sisältyminen oikealla paikalla jokeripelin arvonnän tuloksena saatavaan numerosarjaan antaa samansuuruisen korotetun voiton kuin yhden oikean Tuplausnumeron sisältyminen oikealla paikalla jokeripelin arvonnän tuloksena saatavaan numerosarjaan. Tuplaukseen osallistuvalla pelirivillä voittaa tällöin varsinaisen jokerivoiton kaksinkertaisena.

IV Voitonmaksu

32. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä. Voitto, joka on yli neljäkymmentätuhatta (40 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
33. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
34. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
35. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.
36. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
37. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
38. Jokeripelien voitot on lunastettava yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

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

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

42. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
43. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
44. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
45. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin

arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanოს palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanος veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitilitä.

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

Lomatonni

I Yleistä

1. Lomatonnipelit ovat veikkauspelejä. Lomatonnipelejä ovat Keskiviikko-Lomatonni, Perjantai-Lomatonni ja Lauantai-Lomatonni.
2. Viikossa on kolme lomatonnikierrosta. Keskiviikko-Lomatonnin osalta kierros päättyy Viking Loton kierroksen päättyessä, Perjantai-Lomatonnin osalta kierros päättyy Eurojackpot-pelin kierroksen päättyessä ja Lauantai-Lomatonnin osalta kierros päättyy Loton kierroksen päättyessä.
3. Lomatonnipeleihin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut ja arvonnin kohteena olevat kaupungit. Eri kaupungeja on kuusikymmentä (60) kappaletta.
6. Lomatonnipeleihin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän arpomalla tai pelaajan itse valitsemalla pelirivillä. Pelaajan mahdollisuus itse valita pelirivi voi vaihdella myyntikanavittain. Pelirivi koostuu kaupungista ja välille 1 - 100 sijoittuvasta numerosta. Pelirivi on esimerkiksi "Rooma 22".
7. Pelaaja voi osallistua erikseen Keskiviikko-Lomatonniin, Perjantai-Lomatonniin, Lauantai-Lomatonniin taikka mihin tahansa edellä mainittujen lomatonnipelien yhdistelmään.
8. Lomatonnipelejä voi pelata myös Loton, Viking Loton tai Eurojackpot-pelin oheispelinä. Oheispelinä pelattaessa pelaaja ei voi itse valita peliriviään. Loton oheispelinä voi pelata

Lauantai-Lomatonna, Viking Loton oheispelinä voi pelata Keskiviikko-Lomatonna ja Eurojackpot-pelin oheispelinä voi pelata Perjantai-Lomatonna.

9. Pelaaja voi pelata Keskiviikko-Lomatonna, Perjantai-Lomatonna ja Lauantai-Lomatonna kertapelin lisäksi myös kestopelinä (kestonä). Pelaajan pelatessa valitsemaansa lomatonnipeliä kestonä, hän osallistuu valitsemansa lomatonnipelin kahteen (2), kolmeen (3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) peräkkäiseen arvontaan.

Pelaaja voi pelata lomatonnipelejä itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana ikipelinä.

10. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
11. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
12. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen ei ole tämän jälkeen mahdollista.
14. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
15. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
16. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
17. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanoksen palautetaan itsepalveluna pelatuista peleistä joko pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
18. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

II Arvonta

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

20. Arvonnassa arvotaan yksi kaupunki ja yksi numero väliltä 1 - 100. Lomatonnipelien arvontatulos koostuu edellä kuvatuista arvonnoista. Arvontatulos kokonaisuudessaan on esimerkiksi ”Rooma 22”.

III Voittoluokat ja voitonjako

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

- | | |
|-----------------|---------------------------|
| 1. voittoluokka | kaupunki ja numero oikein |
| 2. voittoluokka | kaupunki oikein |

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

23. Lomatonnipelien kierroskohtaisesta kokonaisvaihdosta maksetaan seuraavat kiinteät voitot:

kaupunki ja numero oikein	(1. voittoluokka)	1 000 euroa
kaupunki oikein	(2. voittoluokka)	5 euroa

IV Voitonmaksu

24. Voittojen maksu alkaa arvontaa seuraavana päivänä.

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

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

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

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

29. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

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

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

31. Lomatonnipelejä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.

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

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

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

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

36. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

37. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle

ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

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

Keno

I Yleistä

1. Keno on kolme kertaa päivässä arvottava numeroveikkaus. Päivän ensimmäinen arvonta on nimeltään Päiväarvonta, päivän toinen arvonta on nimeltään Ilta-arvonta ja päivän kolmas arvonta on nimeltään Myöhäisillan arvonta.
2. Kenoon osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelaaja voi osallistua yhteen tai useampaan päivän arvonnoista.
3. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty Keno-tasot, pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, pelipanokset sekä Kenon, KuningasKenon, pikapelipakettien ja järjestelmäpelien panosrajoitukset.
6. Kenoa voi pelata kymmenellä eri vaikeustasolla (Keno-tasolla), joilla jokaisella on oma voitonjakonsa. Kuhunkin pelaamaansa ruudukkoon pelaaja merkitsee vähintään kaksi (2) ja enintään kymmenen (10) numeroa. Kahden numeron pelistä käytetään nimitystä Keno-2, kolmen numeron pelistä Keno-3 jne. Keno-10 saakka.

Kenon pikapelipaketeissa voi pelata Kenoa myös Keno-tasolla 11.

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

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

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

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

Täyskenossa pelaaja saa kymmenen peliriviä, yhden jokaiselta Keno-tasolta 2-11.
TuplaTäyskenossa pelaaja saa 20 peliriviä, kaksi peliriviä jokaiselta Keno-tasolta ja
SuperTäyskenossa 15 peliriviä, kaksi peliriviä Keno-tasoilta 7-11 ja yhden pelirivin Keno-tasoilta
2-6.

8. Järjestelmäpelejä voi pelata Keno-tasoilla 2-9. Järjestelmäpelissä on aina vähintään yksi numero enemmän kuin perusrivissä, kuitenkin yhteensä enintään kymmenen (10) numeroa. Kaikkia järjestelmäpelejä voi pelata myös KuningasKenona.
9. Kenossa tai KuningasKenossa voi osallistua yhdestä seitsemään (1 – 7) tai neljääntoista (14) perättäiseen Päiväarvonnassa ja/tai Ilta-arvonnassa arvontaan ja/tai Myöhäisillan arvontaan.

Pelattaessa kestona Kenon tai KuningasKenon Päiväarvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Päiväarvonnassa arvontaan, kuin mihin se on pelattu. Pelattaessa kestona Kenon tai KuningasKenon Ilta-arvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Ilta-arvonnassa arvontaan, kuin mihin se on pelattu. Pelattaessa kestona Kenon tai KuningasKenon Myöhäisillan arvontaan peli osallistuu niin moneen perättäiseen Myöhäisillan 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 pelijärjestelmään.
15. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
16. Jokainen pelirivi, joka sisältyy yksittäis- tai järjestelmäveikkaukseen, on itsenäinen veikkaus.
17. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.

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

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

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

II Arvonta

20. Kenon arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.
21. Kenossa arvotaan kaksikymmentä (20) numeroa seitsemästäkymmenestä (70) numerosta. Lisäksi arvotaan yksi (1) numero jo arvotuista kahdestakymmenestä (20) numerosta KuningasKeno -numeroksi.

III Voittoluokat ja voittokertoimet

22. Voittoon oikeuttavat tulokset ja niiden antamat voittokertoimet ilmenevät alla olevasta voittoluokataulukosta. 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
<i>Keno-11</i> (=11 rastia)	11 oikein	1 000 000
	10	25 000
	9	500
	8	50
	7	6
	6	2
	5	1
	0	1

<i>Keno-10</i> (=10 rastia)	10 oikein	200 000
	9	5 000
	8	200
	7	20
	6	4
	5	1
	0	1
<i>Keno-9</i> (=9 rastia)	9 oikein	50 000
	8	1 200
	7	50
	6	10
	5	2
<i>Keno-8</i> (=8 rastia)	8 oikein	10 000
	7	240
	6	20
	5	3
	4	1
<i>Keno-7</i> (=7 rastia)	7 oikein	2 400
	6	100
	5	10
	4	1
<i>Keno-6</i> (=6 rastia)	6 oikein	420
	5	20
	4	3
	3	1
<i>Keno-5</i> (=5 rastia)	5 oikein	200
	4	9
	3	1
<i>Keno-4</i> (=4 rastia)	4 oikein	32
	3	2
	2	1
<i>Keno-3</i> (=3 rastia)	3 oikein	18
	2	1
<i>Keno-2</i> (=2 rastia)	2 oikein	7

KuningasKeno

Keno-taso	Voittoluokat	Kerroin
<i>Keno-11</i> (=11 rastia)	11 oikein	3 000 000
	10	50 000
	9	1 200
	8	100
	7	20
	6	4
	5	3
	4	2
	3	2
	2	2
	1	5
<i>Keno-10</i> (=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
<i>Keno-9</i> (=9 rastia)	9 oikein	150 000
	8	3 000
	7	100
	6	20
	5	6
	4	2
	3	2
	2	2
	1	4
<i>Keno-8</i> (=8 rastia)	8 oikein	30 000
	7	800
	6	60
	5	6
	4	4
	3	2
	2	2
	1	6

<i>Keno-7</i> (=7 rastia)	7 oikein	6 000
	6	300
	5	30
	4	6
	3	2
	2	2
	1	6
<i>Keno-6</i> (=6 rastia)	6 oikein	2 000
	5	90
	4	10
	3	4
	2	2
	1	6
<i>Keno-5</i> (=5 rastia)	5 oikein	600
	4	34
	3	6
	2	4
	1	6
<i>Keno-4</i> (=4 rastia)	4 oikein	200
	3	14
	2	6
	1	6
<i>Keno-3</i> (=3 rastia)	3 oikein	100
	2	10
	1	6
<i>Keno-2</i> (=2 rastia)	2 oikein	50
	1	10

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

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

Jos edellä mainittujen voittoluokkakohtaisten voittokattojen soveltamisen jälkeen Kenossa ja KuningasKenossa maksettavien yhteenlaskettujen voittojen summa ylittäisi viisitoista miljoonaa (15 000 000) euroa, kaikkia voittoja leikataan voittoluokkakohtaisten voittokattojen

soveltamisen lisäksi samassa suhteessa siten, että kaikkien maksettavien voittojen summa on yhteensä enintään viisitoista miljoonaa (15 000 000) euroa.

IV Voitonmaksu

23. Voittojen maksu alkaa, kun kierroksen tulos on arvottu ja voittojen etsintä tehty.
24. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
25. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
26. Itsepalveluna pelatuista peleistä voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.
27. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
28. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
29. Kenon voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

30. Kenoa voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
31. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.
32. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

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

Kaikki tai ei mitään

I Yleistä

1. Kaikki tai ei mitään -peli on kerran päivässä arvottava numeroveikkaus.
2. Kaikki tai ei mitään -peliin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.

3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, pelipanokset ja voittoluokkien voittokatot.
5. Kaikki tai ei mitään -pelissä on kaksikymmentäneljä (24) numeroa. Pelaaja valitsee kuhunkin pelaamaansa ruudukkoon kaksitoista (12) numeroa.
6. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
7. Kaikki tai ei mitään -peliä voi pelata myös järjestelmäpelinä. Järjestelmäpelissä pelaaja valitsee kolmestatoista viiteentoista (13 – 15) numeroa.
8. Kaikki tai ei mitään -peliin voi osallistua yhdestä seitsemään (1–7) tai neljääntoista (14) perättäiseen arvontaan.

Kaikki tai ei mitään -peliä voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.
9. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle asiamiespisteessä pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
10. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
11. Pelaajan on tarkistettava asiamiespisteessä yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
14. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
15. Jokainen pelirivi, joka sisältyy yksittäis- tai järjestelmäveikkaukseen, on itsenäinen veikkaus.
16. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.

17. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä 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.

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

II Arvonta

19. Kaikki tai ei mitään -pelin arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.
20. Kaikki tai ei mitään -pelissä arvotaan kaksitoista (12) numeroa kahdestakymmenestäneljästä (24) numerosta.

III Voittoluokat ja voittokertoimet

21. Voittoon oikeuttavat tulokset ja niiden antamat voittokertoimet ilmenevät alla olevasta voittoluokkataulukosta. Voittosumma saadaan kertomalla Kaikki tai ei mitään -pelin pelipanos vastaavasta sarakkeesta ilmenevällä kertoimella. Yksittäisessä pelirivissä voi olla vain yksi voittotulos.

Voittoluokat ja voittokertoimet

Voittoluokka	Kerroin
12 oikein	125 000
11	250
10	25
9	5
8	1
-	-
4	1
3	5
2	25
1	250
0	125 000

Kaikki tai ei mitään -pelin 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.

IV Voitonmaksu

22. Voittojen maksu alkaa, kun kierroksen tulos on arvottu ja voittojen etsintä tehty.
23. 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.
24. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
25. Itsepalveluna pelatuista peleistä voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.
26. Pelitosite on mitätön, jos sen luottavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
27. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
28. Kaikki tai ei mitään -pelin voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

29. Kaikki tai ei mitään -peliä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
30. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

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

Synttärit-peli

I Yleistä

1. Synttärit-peli on kerran päivässä arvottava veikkopeli.
2. Synttärit-peliin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelisalissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen taikka niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä.

Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.

4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, pelipanokset, voittoluokkien voittokatot, pelattavissa olevat päivät, kuukaudet, vuodet ja kirjaimet.
5. Synttärit-peliin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän arpomalla pelirivillä, pelaajan itse valitsemalla pelirivillä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla. Synttärit-pelissä veikataan päivää, kuukautta, vuotta ja kirjainta. Päivä, kuukausi ja vuosi muodostavat pelin arvonnassa käytetyn päivämäärän. Pelirivi on kokonaisuudessaan esimerkiksi 28. touko 64 T.
6. Synttärit-pelin pelattavissa olevat päivät ja kuukaudet ovat seuraavat:

Päivät	Kuukausi
1 - 31	tammi (tammikuu)
1 - 28	helmi (helmikuu)
1 - 31	maaliskuu (maaliskuu)
1 - 30	huhti (huhtikuu)
1 - 31	touko (toukokuu)
1 - 30	kesä (kesäkuu)
1 - 31	heinä (heinäkuu)
1 - 31	elo (elokuu)
1 - 30	syys (syyskuu)
1 - 31	loka (lokakuu)
1 - 30	marras (marraskuu)
1 - 31	joulu (joulukuu)

Karkauspäivää (29. helmikuuta) ei voi pelata.

7. Synttärit-pelissä käytettävä vuosi ilmoitetaan kahdella numerolla. Pelattavissa olevat vuodet ovat väliltä 00-99.
8. Pelattavia kirjaimia on kaksikymmentäyhdeksän (29) kappaletta. Pelattavissa olevat kirjaimet ovat: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, Å, Ä, Ö.
9. Synttärit-pelissä voi osallistua yhdestä seitsemään (1–7), neljäntoista (14) tai kahteenkymmeneenkahdeksaan (28) perättaiseen arvontaan. Synttärit-peliä voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana pelinä.
10. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
11. Pelitositteesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin peli osallistuu.
12. Pelaajan on tarkistettava yhtiön pelijärjestelmän tulostaman pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Itsepalveluna pelattaessa pelaaja hyväksyy pelin ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
14. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
15. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään edellyttäen, että pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
16. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
17. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä 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.

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

II Arvonta

19. Synttärit-pelin arvonnat suoritetaan pelaajan päätyttyä Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä.
20. Synttärit-pelissä arvotaan yksi päivämäärä ja yksi kirjain. Arvonta suoritetaan pelattavissa olevien päivämäärien ja kirjainten joukosta.

III Voittoluokat ja voittosummat

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

Voittoluokat ja voittokertoimet:

Voittoluokka	Kerroin
Päivä, kuukausi, vuosi ja kirjain oikein	150 000
Päivä, kuukausi ja vuosi oikein	5 000
Kuukausi, vuosi ja kirjain oikein	500
Päivä, kuukausi ja kirjain oikein	250
Kuukausi ja vuosi oikein	50
Päivä ja kuukausi oikein	15

Kuukausi ja kirjain oikein	10
Kuukausi oikein	2

Synttärit-pelin 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.

IV Voitonmaksu

22. Voittojen maksu alkaa, kun kierroksen tulos on arvottu ja voittojen etsintä tehty.
23. 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.
24. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1 000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
25. Itsepalveluna pelatuista peleistä voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille tai pankkitilille.
26. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
27. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
28. Synttärit-pelin voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

29. Synttärit-peliä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
30. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Toistaiseksi voimassa olevan pelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.
31. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin

porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

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

eBingo

I Yleistä

1. eBingo on sähköisesti 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 yhtiön julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään pelikierroksittain pelikupongin hinta, pelaajan päättymisen, tarvittava vähimmäismäärä pelikuponkeja ja pelaajia, pelimuoto, voittoluokat, voittoluokkien vaihdosta lasketut jakosummat sekä Täyskäden potti ja siihen liittyvä palloraja.

Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään myös 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 valvonnan 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.

II Arvonta

12. Arvonnassa arvotaan seitsemänkymmenenviiden numeron (1-75) oikea järjestys.
13. eBingon arvonta suoritetaan pelaajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja valvomalla arvontajärjestelmällä.

III Voittoluokat

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

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

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

IV Voittojen määräytyminen

16. Arvottuja numeroita käytetään arvontajärjestyksessä ensimmäisestä arvotusta numerosta lukien.

Vapaaruutupelimuodossa peliruudukkoon mahdollisesti valmiiksi merkityt vapaaruudut rinnastetaan arvonnassa ilmoitettuihin numeroihin.

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

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

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

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

eBingon palautusprosentti on keskimäärin 55 - 80 prosenttia pelin kokonaisvaihdosta.

V Voitonmaksu

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

VI Muut ehdot

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

Teemapeli

I Yleistä

1. Teemapeli on sähköisesti toimeenpantava numeroveikkaus, johon osallistutaan yhden peliruudukon sisältävällä pelikuponilla. Jokainen peliruudukko on itsenäinen veikkaus.
2. Teemapeliin osallistutaan yhtiön julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Yhtiön pelijärjestelmässä määritellään pelikierroksittain pelikuponin hinta, pelaajan päätyminen, tarvittava vähimmäismäärä pelikuponkeja ja pelaajia, pelimuoto, voittoluokat, voittoluokkien vaihdosta lasketut jakosummat sekä Täysikuponin potti ja siihen liittyvä palloraja.

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

3. Pelaaminen tapahtuu järjestelmän tuottamilla pelitiedoilla.

Pelikuponit jaetaan kolmeen samanarvoiseen ryhmään: A, B ja C. Pelikuponki koostuu yhdestä kolmerivisestä peliruudukosta. Jokaiseen peliruudukkoon tulostuu

kolmestakymmenestä (30) mahdollisesta numerosta pelimuodosta riippuen 9-18 numeroa seuraavalla tavalla:

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

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

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

Pelimuotojen vaihtoehdot

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

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

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

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

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

4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot on siirretty valvonnan tietojärjestelmään.
5. Pelitiedot annetaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
6. Teemapelissä 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. Pelikierron peruutetaan ja pelaajan pelimaksut palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, jos pelikierrokselle olisi

peliajan päättymisen jälkeen osallistumassa vähemmän pelaajia tai pelikuponkeja kuin sääntöjen kohdan 2 mukaan on edellytetty.

8. Jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään peliajan päättymisen jälkeen, pelaajan pelimaksu palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
9. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
10. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.
11. Pelaajalla on mahdollisuus selata viimeisten kolmenkymmenen (30) vuorokauden aikana pelaamiaan pelejä yhtiön pelijärjestelmässä.
12. Pelaaja antaa itselleen nimimerkin (Veikkaus-nimimerkki) ennen kuin hän aloittaa Teemapelin pelaamisen. Nimimerkki tallennetaan yhtiön pelijärjestelmässä pelaajan asiakastietoihin ja sitä käytetään pelaajan tunnistamiseen Teemapelissä. Veikkaus-nimimerkki näytetään muille pelaajille Teemapelin pelaamisen yhteydessä.

II Arvonta

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

III Voittoluokat

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

IV Voittojen määräytyminen

16. Arvottuja numeroita käytetään arvontajärjestyksessä ensimmäisestä arvotusta numerosta lukien.

Peliruudukkoon mahdollisesti valmiiksi merkityt vapaaruudut rinnastetaan arvonnassa ilmoitettuihin numeroihin.

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

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

Teemapelin palautusprosentti on keskimäärin 55 - 80 prosenttia pelin kokonaisvaihdosta.

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

V Voitonmaksu

19. Yhtiön pelijärjestelmässä voitto maksetaan pelaajan pelitilille tai pelaajan yhtiölle ilmoittamalle pankkitilille voittojen etsinnän jälkeen.
20. Jos yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

VI Muut ehdot

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

Syke-peli

I Yleistä

1. Syke-peli on sähköisesti toimeenpantava numeroveikkaus.
2. Syke-peliin osallistutaan yhtiön julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Peliin osallistutaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty Syke-pelin myynti- ja arvonta-ajat sekä pelipanokset. Syke-pelin arvonta tapahtuu 1 - 9 kertaa tunnissa. Arvontojen väli on vähintään 7 minuuttia.
5. Pelaaminen tapahtuu pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla tai pelijärjestelmän tuottamilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä.

6. Syke-pelissä voi osallistua yhdestä kymmeneen (1 – 10) perättäiseen arvontaan.
7. Pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelin maksaessaan sen pelitililtään. Tämän jälkeen peliä ei voi peruuttaa tai muuttaa.
8. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
9. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
10. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin arvonta on alkanut. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan myös, jos arvontaa ei voida suorittaa. Pelipanos palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
11. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.

II Arvonta

12. Syke-pelin arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja 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 pelipanos 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.
16. Jos yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

Pore-peli

I Yleistä

1. Pore-peli on sähköisesti toimeenpantava numeroveikkaus.
2. Pore-peliin osallistutaan yhtiön julkaisemien peliohjeiden ja yhtiön pelijärjestelmässä olevien tietojen perusteella. Peliin osallistutaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty 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 ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
12. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä 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 hyväksymällä ja valvomalla arvontajärjestelmällä.
15. Pore-pelissä arvotaan kahdeksan (8) numeroa kahdestakymmenestä (20) numerosta ja yksi (1) bonusnumero neljästä (4) bonusnumerosta.

III Voittoluokat 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.
18. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

Vakioveikkaus

I Yleistä

1. Vakioveikkaukseen osallistutaan yhtiön julkaiseman kohdelistan ja/tai yhtiön pelijärjestelmän tietojen perusteella. Jos kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista kohteen tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
2. Vakioveikkaukseen osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan yhtiön pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelialissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovelluksen välityksellä.
3. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
4. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat, osallistumismaksut, järjestelmän enimmäiskoot, haravajärjestelmien sisältämät rivit ja haravien koot.
5. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla tai yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä taikka pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
6. Vakioveikkausta voi myös pelata järjestelmäpelinä ja rivi voidaan kertaistaa. Järjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi. Pelin kertaistamisella tarkoitetaan, että sama rivi on pelattu samalle kierrokselle tai kierroksille useampaan, kertaistuksen osoittamaan kertaan.
7. Vakioveikkausta, jossa on 10 – 20 kohdetta, voi pelata myös haravajärjestelmänä ja rivi voidaan kertaistaa. Haravajärjestelmä on pelaamismuoto, jossa samassa pelissä on useampi kuin yksi pelattu rivi. Siinä on vähemmän pelattuja rivejä kuin vastaavassa järjestelmäpelissä.

8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee kierros tai kierrokset, johon peli osallistuu.

Vakioveikkauksessa, jossa on 13 kohdetta pelinumerolla 1 voi osallistua yhdestä kolmeen (1-3), viiteen (5) tai kymmeneen (10) perättäiseen kierrokseen.

Vakioveikkausta voi pelata itsepalveluna myös toistaiseksi voimassa olevana niin sanottuna ikipelinä.

10. Pelaajan on tarkistettava pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.
12. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus saada yhden vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
13. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään, jos pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
14. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut.

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

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

II Veikkauskohteet

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

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

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

18. Veikkauskohteen merkkivaihtoehdot ovat 1 (yksi), X (rasti) ja 2 (kaksi).
- 18.1. Kohteessa, jossa on kaksi joukkuetta tai kilpailijaa, tulos 1 on kohdelistassa ensin mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto, tulos X on tasapeli tai kohdelistassa määritelty muu tulos ja tulos 2 kohdelistassa jälkimmäisenä mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto.
- 18.2. Kohteessa, jossa on kolme joukkuetta taikka kilpailijaa taikka tulosvaihtoehtoa, tulos 1 on kohdelistassa ensin mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen, tulos X on kohdelistassa toisena mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen ja tulos 2 on kohdelistassa kolmantena mainitun joukkueen tai kilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen.
- 18.3. Jos kolme kilpailijaa tai joukkuetta taikka tulosvaihtoehtoa käsittävässä kohteessa on useampi voittaja tai kilpailijat, joukkueet taikka tulosvaihtoehdot saavat saman tuloksen, oikea merkki kohteessa on ensin mainittu kilpailija, joukkue tai tulosvaihtoehto. Oikea merkki määräytyy järjestyksessä 1-X-2.
19. Vakioveikkauksen veikkauskohteet, kohteiden lukumäärä ja rivimaksu ilmoitetaan yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

III Veikkaustulos

20. Veikkaustulos

- 20.1. Voittoon oikeuttava veikkaustulos, jonka perusteella voitonmaksu käynnistetään, voi olla kohdeottelun/kilpailun järjestäjän yhtiölle ilmoittama tulos tai järjestäjän omilla Internet-sivuillaan ilmoittama tulos taikka järjestäjän tietotoimistojen välityksellä ilmoittama tulos. Yhtiö varmistaa ennen voitonmaksun aloittamista, että ilmoitettu tulos ei sisällä ilmeistä erhekirjoitusta tai muuta ilmeistä virhettä. Voitonmaksun käynnistäneeseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.
- 20.2. Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljäntoista (14) vuorokauden kuluessa kohdeottelun/kohdekilpailun päättymispäivästä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä, käytetään arpomalla saatua tulosta. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 22 tarkoitetuissa tapauksissa.

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

22. Jos veikkauksen kohteena oleva ottelu tai kilpailu:

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

keskeytyneenä, vaan keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanne katsotaan kohdeottelun/kohdekilpailun tulokseksi;

- 3) toimeenpannaan sellaisena ajankohtana, että kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisaika eroaa yli vuorokauden kohdelistassa tai pelijärjestelmässä ilmoitetusta alkamisajasta;
- 4) siirretään järjestettäväksi paikkaan, joka ei vastaa kohdelistassa tai pelijärjestelmässä ilmoitettua paikkaa;
- 5) ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa kohdelistassa tai pelijärjestelmässä määriteltyä kohdetta; käytetään arpomalla saatua tulosta.

23. Vakioveikkauksen arvonta suoritetaan peliajan päätyttyä tarkoitusta varten laaditulla, Poliisihallituksen hyväksymällä ja hallussa olevalla arvontajärjestelmällä. Arvonta on ns. painotettu arvonta, jossa kukin merkki saa arvontayksiköitä sen mukaan, kuinka paljon kyseistä merkkiä on veikkattu ja aina vähintään yhden arvontayksikön. Lisäpelinä pelattuja vakioveikkauksia ei huomioida arvonnassa.

IV Voitonjako

24. Voitonjako

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

a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

ensimmäinen voittoluokka 27 %
toinen voittoluokka 9 %
kolmas voittoluokka 9 %
neljäs voittoluokka 18 %.

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

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

ensimmäinen voittoluokka 27 %
toinen löytyvä voittoluokka 9 %
kolmas löytyvä voittoluokka 14 %.

c) Jos kahdessa voittoluokassa voittoon oikeuttavaa tulosta ei löydy tai voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta

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

ylempi 27 %
alempi 23 %.

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

24.2. Vakioveikkaus, jossa on 14 kohdetta

- a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

14 kohdetta oikein 27 %
13 kohdetta oikein 9 %
12 kohdetta oikein 9 %
11 kohdetta oikein 18 %.

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

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

13 kohdetta oikein 27 %
12 kohdetta oikein 9 %
11 kohdetta oikein 14 %.

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

14 kohdetta oikein 27 %
13 kohdetta oikein 9 %
12 kohdetta oikein 14 %.

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

14 kohdetta oikein 27 %
keskimäinen voittoluokka 9 %
11 kohdetta oikein 14 %.

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

ylempi voittoluokka 27 %
alempi voittoluokka 23 %.

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

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

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

24.3. Vakioveikkaus, jossa on 13 kohdetta

- a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %
12 kohdetta oikein 9 %
11 kohdetta oikein 9 %
10 kohdetta oikein 18 %.

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

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

12 kohdetta oikein 27 %
11 kohdetta oikein 9 %

10 kohdetta oikein 14 %.

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

13 kohdetta oikein 27 %

12 kohdetta oikein 9 %

11 kohdetta oikein 14 %.

- d) Jos voittoluokassa 12 oikein tai voittoluokassa 11 oikein ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta tai voittoluokan voitto-osuus jää alle kahden (2) euron, siirtyy 15 % kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta maksettavaksi voittona pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla. Tässä tapauksessa muille voittoluokille jaetaan seuraavat osuudet:

13 kohdetta oikein 27 %

keskimmäinen voittoluokka 9 %

10 kohdetta oikein 14 %.

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

ylempi voittoluokka 27 %

alempi voittoluokka 23 %.

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

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

Kun Vakioveikkauksessa on vain yksi voittoluokka, sen voitto-osuus on 50 %

kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta. Tällöin 15 % kierroskohtaisesta

kokonaisliikevaihdosta siirtyy maksettavaksi voittona pelin myöhemmillä kierroksilla yhtiön määräämällä tavalla.

24.4. Vakioveikkaus, jossa on 12 kohdetta

- a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

12 kohdetta oikein 30 %
11 kohdetta oikein 12 %
10 kohdetta oikein 21 %.

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

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

11 kohdetta oikein 38 %
10 kohdetta oikein 12 %.

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

12 kohdetta oikein 38 %
11 kohdetta oikein 12 %.

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

12 kohdetta oikein 38 %
10 kohdetta oikein 12 %.

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

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

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

24.5. Vakioveikkaus, jossa on 11 kohdetta

- a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

11 kohdetta oikein 37 %
10 kohdetta oikein 26 %.

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

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

24.6. Vakioveikkaus, jossa on 10 kohdetta

- a) Kierroskohtaisesta kokonaisliikevaihdosta jaetaan eri voittoluokille seuraavat osuudet:

10 kohdetta oikein 37 %
9 kohdetta oikein 26 %.

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

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

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

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

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

ilmoitetaan yhtiön julkaisemassa kohdelistassa ja/tai pelijärjestelmästä saatavassa kohdelistassa.

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

Voitonmaksu

25. Vakioveikkauksessa ei makseta alle kahden (2) euron voitto-osuuksia muissa kuin ylimmässä voittoluokassa.
26. Voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun kohdeotteluiden/kohdekilpailujen tulos on selvinnyt. Voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa, maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
27. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
28. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
29. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan pankkitilille tai yhtiössä olevalle pelitilille.
30. Pelitosite on mitätön, jos sen luettavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
31. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
32. Voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

V Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

33. Vakioveikkausta voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä.
34. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä. Ikipelin pelaaminen porukkapelinä ei ole mahdollista.

Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa porukkapelinä pelattavien pelien kokoa sekä porukkaosuuksien lukumäärää.
35. Porukkaosuuksiin jakamisen jälkeen kaikki porukkaosuudet ovat pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan omia pelejä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi pitää itsellään

haluamansa määrän porukkaosuuksia. Vähintään yksi porukkaosuus jää aina pelin porukkaosuuksiin jakaneelle pelaajalle. Ne myymättömät porukkaosuudet, joita pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja ei ole pitänyt itsellään ovat muiden pelaajien ostettavissa itsepalveluna.

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

36. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
37. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
38. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
39. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.
40. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 26 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

Vedonlyöntipelit

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 yhtiön julkaiseman kohdelistan ja/tai yhtiön pelijärjestelmän tietojen perusteella. Kohdelistassa on ilmoitettu pelikohteiden pelitiedot. Jos kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista pelikohteen tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
3. Vedonlyöntipeleihin osallistutaan yhtiön pelijärjestelmän välityksellä. Pelitiedot annetaan pelijärjestelmään joko pelipisteessä, erityisessä pelialissa, pelikasinossa, raviradalla tai itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
4. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja pelitiedot ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia.
5. Yhtiön pelijärjestelmään on määritelty pelaamismuodot, pelien voimassaoloajat ja osallistumismaksut.
6. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla, yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä tai pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
7. Vedonlyöntiä voi pelata myös järjestelmäpelinä. Järjestelmäpeli voi sisältää useampia yksittäisiä pelejä.
8. Yhtiön pelijärjestelmä tulostaa pelaajalle pelijärjestelmään tallentuneet pelitiedot sisältävän pelitositteen.
9. Pelitositteesta ilmenee pelin kierros ja pelikohde/kohteet. Pitkävedossa kierroksella tarkoitetaan päivämäärää, jolloin pelaajan peli saa tuloksen. Pelitositteelle tallentunut pelin tulospäivämäärä on alustava.
10. Pelaajan on tarkistettava pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.
11. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen hyväksymisen jälkeen ei ole mahdollista.

12. Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään, jos pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.
13. Itsepalveluna pelattaessa pelaajalla on mahdollisuus pyytää tiedot pelaajan viimeisen vuoden aikana pelatuista peleistä, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
14. Pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
15. Pelisopimus tulee kuitenkin voimaan vain, jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä 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

- a) Yhtiö määrittelee ja julkaisee pelikohteet ja niiden osanottajat.
- b) Pitkävedon pelikohteena olevasta tapahtumasta käytetään nimitystä kohdeottelu/kohdekilpailu ja pelikohteen osanottajista nimitystä kohdejoukkue/kohdekilpailija. Kohdekilpailuina voidaan käyttää myös rahapelin tapahtumaa tai tulosta. Kohdeottelun/kohdekilpailun alakohteista käytetään nimitystä kohdetyyppi. Kohdeottelulla tarkoitetaan kahden pelaajan tai joukkueen välistä ottelua ja kohdekilpailulla kilpailua, jossa on useampi osanottaja. Kohdekilpailun osanottajilla voidaan tarkoittaa myös rahapelin tapahtumaa tai tulosta. Tulosvedon ja Monivedon pelikohteesta käytetään nimitystä kohdeottelu ja sen osanottajista nimitystä kohdejoukkue. Voittaja-vetojen kohdetapahtumasta käytetään nimitystä kohdekilpailu ja sen osanottajista nimitystä kohdekilpailija.
- c) Kohdelistan tiedot pelikohteista ovat alustavia. Jos peliohjeet ja/tai kohdelistan tiedot poikkeavat yhtiön pelijärjestelmässä olevista tiedoista, voimassa ovat yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot.
- d) Kohdeottelun varsinainen peliaika on lajin kilpailusääntöjen mukainen peliaika tai kohdeottelun järjestäjän ennen kohdeottelun alkua ilmoittama muu peliaika. Yhtiö ilmoittaa poikkeavasta peliajasta kohdeottelun yhteydessä.

III Vedonlyöntipelit

18. Pitkäveto (kiinteäkertoiminen)

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

- b) Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat kahden (1 2) ja kolmen (1 X 2) tulosvaihtoehdon pelikohteissa:
- 1 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä ensin mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto tai ensin mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen,
 - X tasapeli tai kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä erikseen määritelty tasapeli tai keskimmäisenä mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto taikka keskimmäisenä mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen, ja
 - 2 kohdelistassa ja/tai yhtiön pelijärjestelmässä jälkimmäisenä mainitun kohdejoukkueen/kohdekilpailijan voitto tai jälkimmäisenä mainitun tulosvaihtoehdon toteutuminen.

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

- c) Pitkävedon pelikohteet
- 18.c.1. 1X2: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun oikea tulos. Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat 1, X ja 2.
- 18.c.2. Lopullinen tulos: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun oikea tulos. Pelikohteen tulosvaihtoehdot ovat 1 ja 2.
- 18.c.3. Voittaja: Pelikohteena on kohdeottelun/kohdekilpailun voittaja, määritelty oikea tulosityhdistelmä taikka tulosvaihtoehto. Pelikohde sisältää myös maalintekijä - vedot.
- 18.c.4. Tasoitus: Tasoituksellisissa vedoissa tasoituksen määrä on merkitty sen kohdejoukkueen kohdalle, jolle tasoitus annetaan. Tasoituksellisen pelikohteen oikea vedonlyöntitulos määräytyy lisäämällä kohdeottelun lopputulokseen tasoituksen määrä sille joukkueelle, jolle tasoitus on annettu.
- 18.c.5. Yli/Alle: Maalien tai muiden suoritusten lukumäärään perustuva pelikohde.
- 18.c.6. Kaksin-/kolmintaistelu: Pelikohteena on kahden tai kolmen eri kohdekilpailijan voitto tai tulosvaihtoehdon toteutuminen.
- 18.c.7. Puoliaika/lopputulos: Pelikohteena on kohdeottelun puoliajan tai muun määritellyn aikajakson taikka lopputuloksen tulokset. Esimerkiksi jalkapallossa tulosvaihtoehtoja ovat: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ja 2/2.
- 18.c.8. Puoliaikavedot: Pelikohteena on kohdeottelun puoliajan tai muun määritellyn aikajakson tulos.
- 18.c.9. Tuplamerkki: Pelikohteen oikea merkki sisältää kohdeottelun/kohdekilpailun kaksi eri tulosvaihtoehtoa (1X, 12 tai X2).
- 18.c.10. Yhdistelmäottelut: Pelikohteena on epäsuora kohdeottelu/kohdekilpailu, jossa verrataan suorituksia kahden tai useamman kilpailijan tai joukkueen osalta, jotka eivät suoraan kohtaa toisiaan samassa ottelussa tai tapahtumassa. Tulos perustuu kunkin kilpailijan tai joukkueen omassa ottelussaan tai tapahtumassaan tekemien maalien tai tulosperusteena olevien suoritteiden määrään.
- d) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihto-ehdolle jokaisesta pelikohteesta erikseen.
- e) Yhtiö ilmoittaa pelikohteen eri tulosvaihtoehdoille oman kiinteän kertoimen.
- f) Yksittäisen pelin kokonaiskerroin muodostuu peliin sisältyvien tulosvaihtoehtojen kertoimien tulosta.

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

19. Tulosveto

- a) Vedonlyönnin pelikohteena on kohdejoukkueiden tekemien maalien tai muiden tulosperusteena olevien suoritusten lukumäärän mukainen oikea tulos.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän maalien/suoritusten lukumäärästä kummallekin kohdejoukkueelle erikseen.

20. Tulosveto (kiinteäkertoiminen)

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

21. Tulosveto (muuttuvakertoiminen)

- a) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- b) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteisummalla.
- c) Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteisumma on kahdeksankymmentä (80) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

22. Moniveto (muuttuvakertoiminen)

- a) Vedonlyönnin pelikohteena on kohdejoukkueiden tekemien maalien tai muiden tulosperusteena olevien suoritusten lukumäärän mukainen oikea tulos tai muu oikea tulos kahdessa, kolmessa, neljässä, viidessä tai kuudessa kohdeottelussa. Neljän, viiden ja kuuden kohdeottelun tapauksessa pelistä käytetään nimeä SuperMoniveto.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän maalien/suoritusten lukumäärästä kummallekin kohdejoukkueelle ja kuhunkin kohdeotteluun erikseen.
- c) Kohdeotteluksi katsotaan myös ottelun lajisääntöjen mukainen pelijakso tai muu tapahtuma.
- d) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määritelty prosenttimäärä pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- e) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Voittoluokan jako-osuudessa määritelty prosenttimäärä pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteisummalla.
- f) Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteisumma on voittoluokan jako-osuudessa määritelty prosenttimäärä tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, vaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

23. Voittajaveto

- a) Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja, määritelty tulosityhdistelmä tai tulosvaihtoehto.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle.

24. Voittajaveto (kiinteäkertoiminen)

Yhtiö ilmoittaa kohdekilpailun tulos- tai voittajavaihtoehtoille 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)

- a) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti:
Kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- b) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti:
Kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.
- c) Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentäviisi (85) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

26. Superkaksari (muuttuvakertoiminen)

- a) Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja ja toiseksi sijoittuva kilpailija paremmuusjärjestyksessä.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kummallekin sijalle erikseen.
- c) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti:
Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- d) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti:
Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.
- e) Jos tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissumma on kahdeksankymmentä (80) prosenttia tai enemmän pelikohteen lopullisesta vaihdosta, tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin on yksi (1,00).

27. Supertripla (muuttuvakertoiminen)

- a) Vedonlyönnin pelikohteena on kilpailun voittaja, toiseksi sijoittuva ja kolmanneksi sijoittuva kilpailija paremmuusjärjestyksessä.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kullekin sijalle erikseen.

- c) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- d) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti: Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.
- e) 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)

- a) Vedonlyönnin pelikohteena ovat kahden eri kilpailun voittajat tai oikeat määritellyt tulosityhdistelmät tai oikeat määritellyt tulosvaihtoehdot.
- b) Yksittäinen peli käsittää yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kumpaankin kilpailuun erikseen.
- c) Kohdekilpailut voivat tapahtua myös eri päivinä.
- d) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti:
Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- e) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti:
Kahdeksankymmentä (80) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.
- f) 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)

- a) Vedonlyönnin pelikohteena ovat kolmen eri kilpailun voittajat tai oikeat määritellyt tulosityhdistelmät tai oikeat määritellyt tulosvaihtoehdot.
- b) Yksittäinen peli käsittää kussakin kilpailussa yhden merkinnän tulosvaihtoehdolle kuhunkin kilpailuun erikseen.
- c) Kohdekilpailut voivat tapahtua myös eri päivinä.
- d) Tulosvaihtoehdon muuttuva kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella seuraavasti:
Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteen peliaikana pelatusta pelipanosten kokonaissummasta eli vaihdosta jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten kokonaissummalla.
- e) Kunkin tulosvaihtoehdon lopullinen kerroin lasketaan seuraavasti:
Seitsemänkymmentä (70) prosenttia pelikohteeseen peliajan päättyessä pelattujen pelipanosten yhteissummasta, pelipanosten palautukset pois lukien, jaettuna tulosvaihtoehdolle pelattujen pelipanosten yhteissummalla.

- f) 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

- a) Voittoon oikeuttava vedonlyöntitulos, jonka perusteella voitonmaksu käynnistetään, voi olla kohdeottelun/kilpailun järjestäjän yhtiölle ilmoittama tulos tai järjestäjän omilla Internet-sivuillaan ilmoittama tulos tai järjestäjän tietotoimistojen välityksellä ilmoittama tulos taikka rahapelin tapahtuma tai 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.
- b) Jos kohdeottelun/kohdekilpailun tulos ei ole saatavilla neljäntoista (14) vuorokauden kuluessa kohdeottelun/kohdekilpailun päättymispäivästä toimeenpanopaikan paikallista aikaa kello 24.00 mennessä, palautetaan muussa paitsi Pitkävedossa pelikohteeseen pelatut pelipanokset. Pitkävedossa tällaisen pelikohteen jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00). Pelipanokset palautetaan Pitkävedossa, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.d tarkoitetussa tapauksessa. Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankkitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan. Sääntökohtaa ei sovelleta jäljempänä sääntökohdassa 32. a) tarkoitetuissa tapauksissa.
- c) Pitkävedon kohdeottelun vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen pelaajan tulos, jollei ole toisin ilmoitettu. Jos Pitkävedon kohdeottelussa pelataan varsinaisen pelaajan jälkeen jatkoaika ja/tai rangaistuspotkukilpailu tai niihin rinnastettava kilpailu, niin Lopullinen tulos -pelikohteessa vedonlyöntituloksena huomioidaan koko kohdeottelun tulos, jollei ole toisin ilmoitettu. Jos voittajan selvittämiseksi kohdekilpailussa tarvitaan lisäratkaisu, otetaan tämä huomioon lopullisena vedonlyöntituloksena.
- d) Jos Pitkävedon Voittaja -pelikohteen tulosvaihtoehdoissa ei ole määriteltynä oikean vedonlyöntituloksen sisältämää tulosvaihtoehtoa, pelikohteen jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- e) Jos Tulosvedon, Monivedon tai voittajavetojen kohdeottelussa pelataan varsinaisen pelaajan jälkeen jatkoaika, vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen pelaajan tulos, jollei ole toisin ilmoitettu.
- f) Jos voittajavetojen kohdekilpailun kohdekilpailijalistassa ei ole ns. Muu-vaihtoehtoa (Muu voittaja / Muu 2.sija / Muu 3.sija), vedonlyöntitulos määräytyy niistä kohdekilpailijoista, jotka on määriteltä yhtiön pelijärjestelmään.
- g) Yhtiö ei saa arpoa vedonlyöntipeleihin vedonlyöntitulosta.

V Voitonjako

31. Voitonjako

- a) Vedonlyöntipeleissä voittosumma määritellään pelin kertoimen ja pelipanoksen tulona.

- b) Vedonlyöntipeleissä voittoon oikeuttaa yhtiön pelijärjestelmään tallentunut, pelikohteen vedonlyöntituloksen perusteella määritelty tulos.
- c) 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.
- d) Jos Pitkävedossa useampi kohdekilpailija sijoittuu samalle vedonlyönnissä voittoon oikeuttavalle sijalle, pelitietojen tallentumishetkellä yhtiön pelijärjestelmässä voimassa ollut voittoon oikeuttavan kilpailijan kerroin jaetaan tällöin kohdekilpailun voittoon oikeuttaneen tuloksen saaneiden kohdekilpailijoiden lukumäärällä. Kohdekilpailijan kerroin on kuitenkin aina vähintään yksi (1,00). Edellä sääntökohdassa 18.c.9. määritellyssä Tuplamerkki -pelikohteessa ei voittoon oikeuttavien tulosvaihtoehtojen kertoimia jaeta.
- e) Jos Tulosvedossa tai voittajavedoissa ei ole pelattu lainkaan oikeaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.
- f) Monivedossa, jossa on 2 kohdeottelua, on yksi voittoluokka (2 kohdeottelua oikein). Pelikohteen kokonaisvaihdosta jaetaan voittoina 70 %. Jos voittoluokassa ei löydy voittoon oikeuttavaa vedonlyöntitulosta, siirretään pelikohteen jakosumma kokonaisuudessaan jaettavaksi myöhemmin yhdessä tai useammassa yhtiön ilmoittamassa pelikohteessa.
- g) Monivedossa, jossa on 3 kohdeottelua, on yksi tai kaksi voittoluokkaa. Voittoluokkien määrä määritellään kohdelistassa.
- 31.g.1. 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.
- 31.g.2. 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.

- h) 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.a.9., 32.a.10. ja 32.a.11. vastaava tilanne, jaetaan voittoja vain yhdessä voittoluokassa. Tällöin 1. voittoluokalle jaetaan 70 % pelikohteen kokonaisvaihdosta.

- i) 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.
- j) Jos SuperMonivedossa tai Monivedossa ylemmän voittoluokan kerroin on pienempi kuin alemman, yhdistetään voittoluokkien jakosummat ja kertoimet tasataan samansuuruisiksi molemmissa voittoluokissa.

VI Voitonjaon muutokset, pelipanosten palautukset ja kerroinmuutokset

32. Voitonjaon muutokset, pelipanosten palautukset ja kerroinmuutokset

- a) Jos vedonlyönnin kohdeottelu/kohdekilpailu:
 - 32.a.1. perutaan;
 - 32.a.2. keskeytetään tai keskeytyy niin, ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tilannetta voida pitää kohdan 30.a) mukaisena vedonlyöntituloksena, eikä kohdeottelua/kohdekilpailua aloiteta alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä toimeenpanopaikan paikallista aikaa kello 24.00 mennessä eikä kohdeottelua/kohdekilpailua käydä loppuun. Kohdeottelu/kohdekilpailu katsotaan keskeytetyksi tai keskeytyneeksi, jos kilpailun järjestäjä suoraan tai välillisesti ilmoittaa ottelun keskeytetyksi taikka keskeytyneeksi. Jos kilpailun järjestäjä päättää alkuperäisen alkamisajankohdan jälkeisenä päivänä paikallista aikaa kello 24.00 mennessä pitää keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanteen lopullisena tuloksena, kohdeottelua/kohdekilpailua ei pidetä keskeytettynä tai keskeytyneenä, vaan keskeyttämis- tai keskeytymishetken tilanne katsotaan kohdeottelun/kohdekilpailun tulokseksi;
 - 32.a.3. toimeenpannaan sellaisena ajankohtana, että kohdeottelun/kohdekilpailun alkamisaika eroaa yli vuorokauden viimeksi ilmoitetusta alkamisajasta;
 - 32.a.4. siirretään järjestettäväksi paikkaan, joka ei vastaa ilmoitettua paikkaa;

32.a.5. ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen, vastaa määriteltyä pelikohdetta;

menetellään kohtien 32.a.6. - 32.a.11. mukaisesti.

32.a.6. Tulosvedossa ja voittajavedoissa palautetaan pelikohteeseen pelatut pelipanokset.

32.a.7. 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.d) tarkoitettussa tapauksessa.

32.a.8. Monivedossa tai SuperMonivedossa, jossa on vähintään 3 kohdeottelua ja jossa on yksi kohdassa 32.a) tarkoitettu ottelu/kilpailu, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -1 kohdeottelun perusteella. Voittoja jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.a.9. SuperMonivedossa, jossa on vähintään 4 kohdeottelua ja jossa on kaksi kohdassa 32.a) tarkoitettua ottelua/kilpailua, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -2 kohdeottelun perusteella. Voittoja jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.a.10. SuperMonivedossa, jossa on vähintään 5 kohdeottelua ja jossa on kolme kohdassa 32.a) tarkoitettua ottelua/kilpailua, suoritetaan voitonjako kohdeotteluiden lukumäärä -3 kohdeottelun perusteella. Voittoja jaetaan tällöin vain yhdessä voittoluokassa.

32.a.11. Monivedossa tai SuperMonivedossa, jossa yhtä vaille kaikki tai kaikki kohdeottelut ovat kohdassa 32.a) tarkoitettuja otteluita/kilpailuita, pelikohteeseen pelatut pelipanokset palautetaan.

- b) Jos pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa, palautetaan pelikohteeseen pelatut pelipanokset lukuun ottamatta Pitkävetoa. Jos Pitkävedossa pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa/tulosvaihtoehtoa, tulee kyseisen tulosvaihtoehdon kertoimeksi yksi (1,00). Pelipanokset palautetaan myös Pitkävedossa, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), lukuun ottamatta sääntökohdassa 31.d) tarkoitettussa tapauksessa. Poissaolevat kilpailijat määritetään kohdeottelun/kohdekilpailun järjestäjän ilmoituksen perusteella ennen voitonmaksun käynnistämistä.
- c) Jos Pitkävedon Voittaja -pelikohteen tai kiinteäkertoimisen Voittajavedon kilpailijoista/tulosvaihtoehdoista jokin jää pois pelaamisen kohteeseen ollessa käynnissä ja syntyy tilanne, jossa pelaajalla on mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta pelikohteesta, saavat pelikohteen kaikki merkit kertoimen yksi (1,00). Myös pelikohdetta ennen tulosvaihtoehtona olleen kohdejoukkueen tai kohdekilpailijan poisjääntiä pelanneille kaikkien merkkien kertoimeksi tulee yksi (1,00).
- d) Jos Pitkävedon Voittaja -pelikohteessa tai kiinteäkertoimisessa Voittajavedossa on kyse maalintekijästä, pitää tulosvaihtoehtona olevan pelaajan olla nimettynä kokoonpanoon, muussa tapauksessa kyseistä tulosvaihtoehtoa pelanneiden tulosvaihtoehdon kertoimeksi tulee yksi (1,00). Jos pelaaja tekee oman maalin, sitä ei lasketa Voittaja -pelikohteessa kyseisen pelaajan maaliksi vaan oikea tulos on "Oma maali".

- e) Pitkävetoon osallistuvan pelin, jossa yhden tai useamman pelatun tulosvaihtoehdon kertoimeksi on tullut voimaan yksi (1,00), kokonaiskerroin muodostuu peliin sisältyvien tulosvaihtoehtojen kertoimien tulosta.
- f) Jos Pitkävedon pelikohteenä 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).
- g) Yhtiöllä on oikeus palauttaa pelipanokset tilanteessa, jossa pelaajalla on yhtiön erhekirjoituksesta johtuvan tai pelikohteen määrittelyssä olevan virheen seurauksena mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta pelikohteesta tai yhdistämällä peliin muita oikein määriteltyjen kohdeotteluiden/kilpailujen tulosvaihtoehtoja tai jos Pitkävedon pelikohteen määrittelyssä tai kertoimessa on ilmeinen virhe. Pitkävedossa tällaisia virheitä sisältävän pelikohteen kaikki merkit saavat kertoimen yksi (1,00).
- h) Pelipanos palautetaan joko itsepalveluna pelattaessa pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille, pelaajan pelaamisen yhteydessä ilmoittamalle pankki- tai pelitilille tai pyynnöstä yhtiön pelijärjestelmästä tulostettua pelitositetta vastaan.
- i) Panoksia ei palauteta eikä pelejä voi perua kiinteäkertoimisessa vedonlyönnissä sillä perusteella, että pelivaihtoehdon kerroin on muuttunut.

VII Voitonmaksu

- 33. Vedonlyöntipelien voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun pelikohteella on vedonlyöntitulokset. Muuttuvakertoimisissa vedonlyöntipeleissä voitto, joka on vähintään kaksikymmentätuhatta (20 000) euroa maksetaan pelaajalle aikaisintaan kolmen viikon kuluttua oikean tuloksen vahvistamisesta.
- 34. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan, jollei pelaajan pankkiyhteystietoa tai pelitilitietoa ole tallennettu yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.
- 35. Voittajan henkilöllisyys on todennettava tuhat (1000) euroa ja sitä suurempia voittoja lunastettaessa, jollei pelaajan pankkiyhteystieto tai pelitilitieto ole tallentunut yhtiön pelijärjestelmään pelaamisen yhteydessä.
- 36. Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.
- 37. Pelitosite on mitätön, jos sen luottavuus on huonontunut niin, ettei sen sisältämä pelitapahtuma ole yksilöitävissä.
- 38. Jos pelitositteessa, yhtiön pelijärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.
- 39. Vedonlyöntipelien voitot on perittävä yhden vuoden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

VIII Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

43. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
44. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee arvonta tai arvonnat, joihin porukkaosuus osallistuu. Mikäli porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.
- a) Tulosveto (kiinteäkertoiminen)

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

45. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat tiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.

46. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen kuin kohdeottelu/kohdekilpailu on alkanut. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun pelipanoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava pelipanos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.
47. Osuus porukkapelin voitosta maksetaan porukkaosuuden omistavan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Sääntöjen kohdan 33 voitonmaksuraja koskee porukkapelillä voitettua kokonaisvoittoa.

Tapahtuma-aikainen vedonlyönti (Live-veto)

I Yleistä

1. Tapahtuma-aikaisella vedonlyönnillä (Live-veto) tarkoitetaan vedonlyöntiä, jossa pelikohteita on mahdollista pelata ennen kuin vedonlyönnin kohteena oleva kilpailu tai ottelu on alkanut tai vedonlyönnin kohteena olevan kilpailun tai ottelun käynnissä ollessa. Pelikohde sisältää yhden tai useampia kohteena olevaan kilpailuun tai otteluun liittyviä tulosvaihtoehtoja. Pelattavissa oleville tulosvaihtoehdoille määritetään kertoimet, joiden toteutumisesta pelaaja lyö vetoa. Vedonlyönnin kohteena on enintään kuusi pelikohdetta käsittävä oikea tulosityhdistelmä.
2. Live-vetoon osallistutaan 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 ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia. Yhtiö palauttaa pelipanoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan. Pelipanos palautetaan pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

Pelitiedot siirretään yhtiön pelijärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään. Jos yhtiön pelijärjestelmässä ja valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

4. Live-vetoon osallistutaan yhtiön pelijärjestelmässä. Pelitiedot annetaan itsepalveluna puhelimen, tietokoneen tai niihin verrattavan teknisen sovellutuksen välityksellä.
5. Live-vedossa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja vahvistaa erikseen pelinsä ennen sen tallentamista yhtiön pelijärjestelmään. Pelin vahvistamisen jälkeen peliä ei voi peruuttaa tai muuttaa.

6. Jos peli on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään sen jälkeen, kun pelikohteen tulos on ratkennut, pelaajan pelimaksu palautetaan automaattisesti pelaajan pelitilille.
7. Pelaajalla on mahdollisuus saada yhden (1) vuoden ajan pelaamisesta erikseen pyynnöstä tieto peleistään, jotka ovat tallentuneet yhtiön pelijärjestelmään.
8. Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelejä.
9. Yhtiöllä on oikeus rajoittaa sekä yhden tulosvaihtoehdon että yhden pelikohteen suurinta ja pienintä pelipanosta.

II Pelikohteet

10. Pelikohteet:
 - 10.1. Pelikohteet ja niiden tulosvaihtoehdot määritellään yhtiön pelijärjestelmässä.
 - 10.2. Yhtiö määrittelee kilpailussa/ottelussa tarjottavat pelikohteet ja avaa ne pelattaviksi. Pelikohde on pelattavissa kunnes yhtiö sulkee sen.
 - 10.3. Yhtiöllä on oikeus soveltaa varoaikaa vetojen hyväksymisessä.

III Vedonlyöntitulos

11. Vedonlyöntitulos
 - 11.1. 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.
 - 11.2. Jos kilpailutulosta ei ole saatu yhden (1) vuorokauden kuluessa kohdekilpailun päättymispäivästä Suomen aikaa kello 24.00 mennessä, pelipanokset palautetaan pelaajien pelitileille. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
 - 11.3. Jos kohdeottelussa pelataan varsinaisen peliajan jälkeen jatkoaika, varsinaisella peliajalla pelattujen pelien vedonlyöntituloksena otetaan huomioon varsinaisen peliajan tulos tai varsinaisella peliajalla ratkennut tulos, jollei yhtiön pelijärjestelmässä ole toisin ilmoitettu.
 - 11.4. Yhtiö ei saa arpoa tapahtuma-aikaisiin vedonlyöntipeleihin oikeaa tulosta.

IV Voitonjako

12. Voitonjako
 - 12.1. Voittosumma määritellään vedon kertoimen ja pelipanoksen tulona.
 - 12.2. Voittoon oikeuttaa yhtiön pelijärjestelmään tallentunut, kohteen tuloksen perusteella määritelty vedonlyöntitulos.

12.3. 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

13. Kerroinmuutokset ja pelipanosten palautukset

- 13.1. Jos kohdeottelu/kilpailu perutaan tai peruuntuu, palautetaan kohteeseen pelatut pelipanokset pelaajan pelitilille. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- 13.2. Jos kohdeottelu/kilpailu keskeytetään tai keskeytyy, siten ettei keskeytys- tai keskeytymishetken tulosta voida pitää kohdeottelun/kilpailun järjestäjän ilmoittamana voittoon oikeuttavana vedonlyöntituloksena, palautetaan pelaajien pelipanokset sellaisista pelikohteista, joiden tulos ei ole keskeytys hetkellä selvillä. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- 13.3. Jos kohdeottelu/kilpailu keskeytetään niin, että keskeytys hetken tulos jää voimaan, tulosta käytetään vedonlyöntituloksena.
- 13.4. Jos kohdeottelu/kilpailu ei muuten, esimerkiksi kohdeottelun/kilpailun järjestäjän toimenpiteestä johtuen vastaa yhtiön pelijärjestelmässä määriteltyä kohdetta, palautetaan kohteeseen pelatut pelipanokset pelaajan pelitilille. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- 13.5. 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. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- 13.6. Jos pelaaja on pelannut poissaolevaa kilpailijaa/tulosvaihtoehtoa, vedonlyöntikohteeseen pelatut pelipanokset palautetaan pelaajan pelitilille. Poissaolevat kilpailijat määritetään kohdeottelun/kilpailun järjestäjän ilmoituksen perusteella. Pelipanokset palautetaan, jos pelin kokonaiskertoimeksi tulee yksi (1,00), muutoin kohdeottelun/kilpailun jokaiselle tulosvaihtoehdolle tulee voimaan kerroin yksi (1,00).
- 13.7. Yhtiöllä on oikeus palauttaa pelipanokset tilanteessa, jossa pelaajalla on yhtiön erhekirjoituksesta johtuvan tai pelikohteen määrittelyssä olevan virheen seurauksena mahdollisuus varmistaa itselleen voitto pelaamalla tulosvaihtoehtoja saman kohdeottelun/kilpailun yhdestä tai useammasta kohteesta tai yhdistämällä riviin muita oikein määriteltyjen kohdeotteluiden/kilpailujen tulosvaihtoehtoja taikka jos pelikohteen määrittelyssä tai kertoimessa on ilmeinen virhe. Tällaisia virheitä sisältävän pelikohteen kaikki tulosvaihtoehdot saavat kertoimen yksi (1,00).
- 13.8. 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

14. Vedonlyöntipelien voittojen maksu voidaan aloittaa heti, kun pelikohteella on vedonlyöntitulos.
15. Voitto maksetaan pelaajan pelitilille.
16. Vedonlyönnin pelivoitot maksetaan yhden (1) sentin tarkkuudella alaspäin pyöristäen.
17. Yhtiö maksaa mahdolliset jälkikäteen tulevat voitot suoraan pelaajan pelitilille.

VII Muut ehdot

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

Rahapika-arvat

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 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 valvonnassa tai Poliisihallituksen suostumuksella julkisen notaarin valvonnassa.

III Voitonjako

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

IV Voitonmaksu

7. Voitto maksetaan ainoastaan yhtiön arpajärjestelmän tai arvan painaneen yhtiön pelijärjestelmän tunnistamaa voittoarpaa vastaan. Voittoarpa on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle, sen pelipisteelle tai Danske Bank Oyj:lle.
8. Pelipisteet maksavat raha-arpojen voitot kahteensataan (200) euroon asti. Tätä suuremmat voitot maksetaan yhtiöstä tai Danske Bank 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 pelijärjestelmässä olevat voittotiedot eroavat, pätevät arvat painaneen yhtiön pelijärjestelmään 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 lisäarvonta

I Lisäarvonnan määrittely

1. Lisäarvonnalla tarkoitetaan rahapika-arvoilla (arvoilla) toimeenpantavaa ylimääräistä arvontaa, jolla jaetaan 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
- jotka eivät ole sisältäneet voittoa,
 - jotka eivät ole sisältäneet voittoa ja lisäksi "Euro-pelissä" on kolme (3) euro-symbolia kehystettynä mustalla pohjalla tai
 - 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. Lisäarvonnan esiarvonta

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

ÄSSÄ-ARPA JA/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 arvonnän.

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 Lisäarvonnän 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, lisäarvonnan arvontapaikka sekä mitä lisäarvontamenettelyä käytetään. Lisäarvonnan jatkoarvonnan toteutuessa ilmoitetaan jatkoarvonnan 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.

Elektroniset rahapika-arvat

I Yleistä

1. Elektroninen rahapika-arpa (eArpa) on raha-arpajainen, joka toimeenpannaan 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. Valvonnan 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.
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 valvonnan hallussa olevalla arpapainojärjestelmällä.

III Voitonjako

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

IV Voitonmaksu

10. Voitot maksetaan pelaajan pankkitilille tai yhtiössä olevalle pelitilille.

11. Jos arvassa tai arvat painaneen tahon tietojärjestelmässä olevat voittotiedot eroavat, pätevät arvat painaneen tahon tietojärjestelmään tallentuneet tiedot arvan sisältämästä voitosta.

KASINOPELIT, RAHA-AUTOMAATTIPELIT JA PELIKASINO

Pelisaleissa ja yhteistyökumppaneiden tiloissa toimeenpantavien rahapelien säännöt

Kasinopelit

Jäljempänä käytetään kasinopeleistä yhtiön oman jaottelun mukaisesti nimitystä pöytäpelit.

Kaikkia pöytäpelejä koskevat yleiset säännöt

Pelimerkkejä ei myydä velaksi eikä luotolla.

Jokaisessa pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä on pelaajien saatavilla kyseisen pelin säännöt.

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä on minimi- ja maksimipanokset ilmaiseva taulu. Panos on mitätön siltä osin, kuin se ylittää sallitun enimmäispanoksen.

Suullisesti ilmoitettuja panoksia ei hyväksytä.

Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan antamaa sijoituskieltoa tai arvonnän aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa, elleivät pelin säännöt tähän nimenomaisesti oikeuta.

Pelaajat vastaavat itse sijoituksistaan.

Yhteispeli, jonka tarkoituksena on ylittää pelaajakohtainen enimmäispanos, ei ole sallittua.

Ristiriitatapaukset pelipöydässä ratkaisee pelinhoitaja.

Pelinhoitaja voi rajoittaa asiakkaan osallistumista peliin, kieltää asiakasta pelaamasta tai pyytää tätä poistumaan, mikäli asiakas ei noudata pelin sääntöjä, ohjeita tai pelinhoitajan suullisia ohjeita ja kehotuksia.

Voitot vaihdetaan rahaksi pelinhoitajan ilmoittamassa paikassa.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Turnauspokerissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

Kaikissa pöytäpeleissä on mahdollista jakaa myös voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja. Jackpot on lisäpeli, joka saattaa edellyttää pelaajalta määrätyn osallistumismaksun maksamista. Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Jackpot-voittojen saamiseen vaaditaan jokin tietty korttiyhdistelmä tai korttikäsi, numero tai numeroyhdistelmä tms. kyseisen pelin arvontavälineillä saatu tulos. Jackpot-voittoon oikeuttava osallistumistapa, mahdollinen osallistumismaksu, voittoyhdistelmät, jackpotin kertymistapa ja sen suuruus ilmoitetaan pelipöydässä/pelipöydissä tai pelipöydän/pelipöytien välittömässä läheisyydessä ja/tai peliohjeessa. Peliohje on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

Arvontapyöräpelit

1. Ruletti

Kaikkia rulettipeliversioita koskevat säännöt

Ruletti on peli, jossa pelinhoitaja arpoo voittavan numeron rulettikiekolla ja kuulalla. Pelaajat pyrkivät arvaamaan tämän numeron tai jonkin sen ominaisuuden asettamalla pelimerkkejä pöydän panoskentälle.

Pelipanokset

Rulettipelissä käytetään panoksena pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä) tai pelimerkkejä, joihin arvoa ei ole painettu (värimerkkejä). Rulettipelityypistä tai pelipaikasta riippuen voi pelaaminen olla sallittua vain arvomerkeillä tai vain värimerkeillä tai sekä arvomerkeillä että värimerkeillä.

Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia ja niillä tehdyt panokset ovat virallisia vain pöydissä, joissa kyseiset merkit ovat käytössä. Pelaajan lopettaessa pelaamisen värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierrokselle useita pelimerkkejä, mutta yksittäiset sijoitukset eivät saa ylittää pöydän panosrajoja.

Pelinhoitaja arpoo voittavan numeron, ilmoittaa sen pelaajille, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Mikäli rulettikuulan heitto epäonnistuu tai pelinhoitaja/pelinvalvoja katsoo, ettei rulettikuula tai rulettipyörä ole kiertänyt arvonnalla kannalta hyväksyttävää määrää, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

Peliversiot

Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä rulettipelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan ja peliversion (esim. peliversio A) ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

Kaikkiin peliversioihin voidaan lisätä myös neljännessijoitukset (numerot 1–9, 10–18, 19–27 ja 28–36) joista maksetaan 3:1 voitto. Jos arvottu numero on nolla, kaikki neljännessijoituksille asetetut panokset häviävät. Mikäli neljännekset on lisätty peliversioon, vastaavat sijoitusruudut on painettu peliverkaan ja neljännessijoitukset voittokertoiminen esitellään myös peliohjeessa.

Peliversio A.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Plein/Straight up	yksi numero	30:1
Cheval/Split	kaksi numeroa	15:1
Transversal/Street	kolme numeroa	10:1
Carré/Corner	neljä numeroa	7:1
Simple/Sixline	kuusi numeroa	4:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio B.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Pelinhoitajan ilmoitettua sijoituskiellosta, hän arpoo pöytään liitetyllä laitteistolla voittokerrointaulukon, jonka mukaan voitot maksetaan.

Voittokerrointaulukko 1 tai 2 arvotaan erikseen jokaisella pelikierroksella.

Voittokerrointaulukko 2 esiintyy arvonnassa tuloksena keskimäärin joka 30. kierros, muutoin voitot maksetaan taulukon 1 mukaan.

Voittokerrointaulukko 1.

Plein/Straight up	yksi numero	30:1
Cheval/Split	kaksi numeroa	15:1
Transversal/Street	kolme numeroa	10:1
Carré/Corner	neljä numeroa	7:1
Simple/Sixline	kuusi numeroa	4:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Voittokerrointaulukko 2.

Plein/Straight up	yksi numero	60:1
Cheval/Split	kaksi numeroa	30:1
Transversal/Street	kolme numeroa	20:1
Carré/Corner	neljä numeroa	14:1

Simple/Sixline	kuusi numeroa	8:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio C.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Plein/Straight up	yksi numero	35:1
Cheval/Split	kaksi numeroa	17:1
Transversal/Street	kolme numeroa	11:1
Carré/Corner	neljä numeroa	8:1
Simple/Sixline	kuusi numeroa	5:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio D.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Plein/Straight up	yksi numero	35:1
Cheval/Split	kaksi numeroa	17:1
Transversal/Street	kolme numeroa	11:1
Carré/Corner	neljä numeroa	8:1
Simple/Sixline	kuusi numeroa	5:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on nolla, kaikki kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät ja yksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät puolet arvostaan tai joutuvat vangiksi (en prison). Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Vangittua panosta ei saa ottaa pois tai muuttaa, vaan se osallistuu seuraavalle pelikierrokselle, jonka numeron ominaisuus ratkaisee, häviääkö vai vapautuu ko panos. Panos vapautuu, mikäli se yksinkertaisen voiton antava sijoitus, jolla panos on vangittuna, on seuraavan pelikierroksen voittotuloksena. Pelaaja saa pitää vapautuneen panoksen, mutta sille ei makseta voittoa. Mikäli panoksen ollessa vankina voittava numero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Mikäli voittava numero on kolmannen kerran peräkkäin nolla, vangittu panos häviää.

Esimerkkejä en prison säännöstä:

1. Panos on punaisella ja voittava numero on nolla, jolloin panos jää vangiksi. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on punainen, panos vapautuu ja pelaaja saa pitää panoksen; jos seuraavan kierroksen voitonnumero on musta, vangittu panos häviää.
2. Punaiselle asetettu panos on vankina. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Koska nolla on ollut voitonnumerona kaksi

kertaa peräkkäin, pitäisi voitonumeron olla punainen kahdella seuraavalla peräkkäisellä kierroksella, jotta panos vapautuisi ja pelaaja saisi pitää panoksensa.

Pelissä voi olla käytössä panoksen puolittaminen (panos häviää puolet arvostaan), en prison -sääntö tai kumpikin. Mikäli kumpikin sääntö on samaan aikaan käytössä, pelaaja saa valita, jääkö panos vangiksi vai palautetaanko pelaajalle puolet panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen. Samoin pelaaja saa päättää, jääkö jo vangittu panos edelleen vangiksi nollan ollessa voitonumero kahdesti peräkkäin vai palautetaanko pelaajalle neljäsosa panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen toistamiseen. Sovellettava sääntö / sovellettavat säännöt ilmoitetaan peliohjeessa.

Peliversio E.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta ja 00:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Straight up	yksi numero	35:1
Split	kaksi numeroa	17:1
Street	kolme numeroa	11:1
Corner	neljä Numeroa	8:1
First five	viisi numeroa	6:1
Sixline	kuusi numeroa	5:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0 tai 00, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio F.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta ja 00:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: tusinat ja sarakkeet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Straight up	yksi numero	35:1
Split	kaksi numeroa	17:1
Street	kolme numeroa	11:1
Corner	neljä numeroa	8:1
First five	viisi numeroa	6:1
Sixline	kuusi numeroa	5:1
Tusina/Dozen	12 numeroa	2:1
Sarake/Column	12 numeroa	2:1
Parillinen/Even	18 numeroa	1:1
Pariton/Odd	18 numeroa	1:1
Musta/Black	18 numeroa	1:1
Punainen/Red	18 numeroa	1:1
1–18	18 numeroa	1:1
19–36	18 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 0 tai 00, kaikki yksin- tai kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät ja yksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät puolet arvostaan. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Peliversio G.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 12:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta ja iso/pieni.

Voitonmaksu

Numerokentällä panos voidaan sijoittaa vain yksittäiselle numerolle (plein/straight up).

Pelinhoitajan ilmoitettua sijoituskiellosta hän arpoo pöytään liitetyllä laitteistolla voittokertoimen, jonka mukaan voitot maksetaan. Voittokerroin arvotaan erikseen jokaisella pelikierroksella. Voittokerroinarvontalaitteisto sisältää seuraavat voittokertoimet:

lukumäärä	voittokerroin
6	5:1
3	7:1
2	9:1
1	24:1
1	49:1

Sivukenttien kertoimet ovat kiinteät:

Musta (numerot 2, 4, 6, 8, 10 ja 12)	1:1
Punainen (numerot 1, 3, 5, 7, 9 ja 11)	1:1
Pieni (numerot 1–6)	1:1
Iso (numerot 7–12)	1:1

Kun voittava numero on 0, kaikki yksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät. Nollalle sijoitetut panokset maksetaan normaaliin tapaan.

Mikäli voittokerroinarvontalaitteistoon tulee toimintahäiriö, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

Peliversio H.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 12:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta ja iso/pieni tai numeron sijainnista pelikentällä: sarakkeet.

Voitonmaksu

Numerokentällä panos voidaan sijoittaa vain yksittäiselle numerolle (plein/straight up).

Pelinhoitajan ilmoitettua sijoituskiellosta hän arpoo pöytään liitetyllä laitteistolla voittokertoimen, jonka mukaan voitot maksetaan. Voittokerroin arvotaan erikseen jokaisella pelikierroksella. Voittokerroinarvontalaitteisto sisältää seuraavat voittokertoimet:

lukumäärä	voittokerroin
8	8:1
4	10:1
2	12:1
2	25:1

Sivukenttien kertoimet ovat kiinteät:

Sarake

(1. sarake: numerot 1, 4, 7 ja 10;	
2. sarake: numerot 2, 5, 8 ja 11;	
3. sarake: numerot 3, 6, 9 ja 12)	2:1
Musta (numerot 2, 4, 6, 8, 10 ja 12)	1:1
Punainen (numerot 1, 3, 5, 7, 9 ja 11)	1:1
Pieni (numerot 1–6)	1:1
Iso (numerot 7–12)	1:1

Kun voittava numero on nolla, kaikki kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät ja yksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät puolet arvostaan. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Mikäli voittokerroinarvontalaitteistoon tulee toimintahäiriö, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

Peliversio I.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 12:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta ja iso/pieni tai numeron sijainnista pelikentällä: sarakkeet.

Voitonmaksu

Numerokentällä panos voidaan sijoittaa vain yksittäiselle numerolle (plein/straight up).

Pelinhoitajan ilmoitettua sijoituskiellosta hän arpoo pöytään liitetyllä laitteistolla voittokertoimen, jonka mukaan voitot maksetaan. Voittokerroin arvotaan erikseen jokaisella pelikierroksella. Voittokerroinarvontalaitteisto sisältää seuraavat voittokertoimet:

kerrointen lukumäärä	voittokerroin
8	6:1
4	8:1

2	10:1
1	25:1
1	50:1

Sivukenttien kertoimet ovat kiinteät:

Sarake

(1. sarake: numerot 1, 4, 7 ja 10;	
2. sarake: numerot 2, 5, 8 ja 11;	
3. sarake: numerot 3, 6, 9 ja 12)	2:1
Musta (numerot 2, 4, 6, 8, 10 ja 12)	1:1
Punainen (numerot 1, 3, 5, 7, 9 ja 11)	1:1
Pieni (numerot 1–6)	1:1
Iso (numerot 7–12)	1:1

Kun voittava numero on nolla, kaikki kaksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät ja yksinkertaisen voiton antaville sijoituksille asetetut panokset häviävät puolet arvostaan. Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Mikäli voittokerroinarvontalaitteistoon tulee toimintahäiriö, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

2. Boule

Boule on peli, jossa pelinhoitaja arpoo voittavan numeron boulekiekolla ja pallolla. Pelaajat pyrkivät arvaamaan tämän numeron tai jonkin sen ominaisuuden asettamalla pelimerkkejä pöydän panoskentälle.

Pelikenttä ja Boule-kiekko

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 1:stä 9:ään. Sivukentillä pelaaja pyrkii arvaamaan voittavan numeron ominaisuuden: punainen (numerot 2, 4, 7 ja 9), musta (numerot 1, 3, 6 ja 8), pieni (numerot 1, 2, 3 ja 4), iso (numerot 6, 7, 8 ja 9), parillinen (numerot 2, 4, 6 ja 8) ja pariton (numerot 1, 3, 7 ja 9).

Numerolle 5 voi panostaa normaalisti, mutta numero 5 ei ole mukana sivukenttien sijoituksissa.

Boule-kiekossa numerot 1–9 ovat neljään kertaan ja vastaavasti numerolokeroita/numero on neljä kappaletta.

Pelipanokset

Boulessa käytetään panoksena pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä) tai pelimerkkejä, joihin arvoa ei ole painettu (värimerkkejä). Boulepelityypistä tai

pelipaikasta riippuen voi pelaaminen olla sallittua vain arvomerkeillä tai vain värimerkeillä tai sekä arvomerkeillä että värimerkeillä.

Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia ja niillä tehdyt panokset ovat virallisia vain pöydissä, joissa kyseiset merkit ovat käytössä. Pelaajan lopettaessa pelaamisen värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierrokselle useita pelimerkkejä, mutta yksittäiset sijoitukset eivät saa ylittää pöydän panosrajoja.

Pelinhoitaja arpoo voittavan numeron, ilmoittaa sen pelaajille, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Mikäli boulepallon heitto epäonnistuu tai pelinhoitaja/pelinvalvoja katsoo, ettei boulepallo ole kiertänyt arvonnalla hyväksyttävää määrää, pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Plein/Straight up	yksi numero	7:1
Parillinen/Even/Pair	4 numeroa	1:1
Pariton/Odd/Impair	4 numeroa	1:1
Musta/Black/Noir	4 numeroa	1:1
Punainen/Red/Rouge	4 numeroa	1:1
Pieni/Manque 1–4	4 numeroa	1:1
Iso/Passe 6–9	4 numeroa	1:1

Kun voittava numero on 5, kaikki yksinkertaisen voiton antavat sijoitukset häviävät. Numerolle 5 sijoitetuille panoksille maksetaan voitot normaaliin tapaan.

3. Onnenpyörä (Big Six, Money Wheel)

Pelaajan tavoitteena on arvata voittosymboli, joka arvotaan pyörivällä arvontalaitteella. Peliin kuuluu pelipöytä, jolle asiakkaat tekevät panostuksensa, sekä pyörä, jolla voittava symboli arvotaan.

Pelikenttä ja onnenpyörä

Pelipöydän pelikentässä ovat panostusalueina voittosymbolit (kuviot, numerot tms.). Kunkin voittosymbolin kohdalle on pelikenttään merkitty symbolin voittokerroin. Samat

symbolit ja voittokertoimet on merkitty onnenpyörään, jolla voittava symboli arvotaan. Pyörä on jaettu 54 yhtä suureen sektoriin.

Pelipanokset

Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierrokselle useita pelimerkkejä, mutta yksittäiset sijoitukset eivät saa ylittää pöydän panosrajoja. Pelinhoitaja arpoo voittosymbolin, ilmoittaa sen pelaajille, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Pyörän tulee arvonnassa pyöriä vähintään neljä täyttä kierrosta. Arvonta on mitätön, jos pyörä ei pyöri neljää täyttä kierrosta, voittosymbolin osoitin pysähtyy kahden sektorin välille tai jos joku ulkopuolinen tekijä on vaikuttanut arvonnän toteutukseen. Tällöin kyseiselle pelikierrokselle asetetut panokset eivät oikeuta voittoon.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille (symboleille) asetetuille panoksille:

23 sektoriin on merkitty voittokerroin	1:1
15 sektoriin on merkitty voittokerroin	2:1
8 sektoriin on merkitty voittokerroin	5:1
4 sektoriin on merkitty voittokerroin	10:1
2 sektoriin on merkitty voittokerroin	20:1
2 sektoriin on merkitty voittokerroin	45:1

Noppapelit

1. Tuplanoppa

Tuplanoppa on noppapeli, jossa tulos arvotaan kahdella nopalla (arpakuutiolla).

Pelin tulos määräytyy noppien pistemäärien summan perusteella. Lisäksi on mahdollista pelata kaikkia pareja.

Pelipöytä

Pelipöytään on panosten asettamista varten painettu pelissä käytössä olevat kahden nopan silmälukujen yhdistelmät: summat 2–12, kaikki parit, summa alle 7 ja summa yli 7.

Pelipanokset

Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä).

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierrokselle useita pelimerkkejä, mutta yksittäiset sijoitukset eivät saa ylittää pöydän panosrajoja. Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan antamaa sijoituskieltoa tai arvannon aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa.

Tuloksen tultua arvotuksi, pelinhoitaja ilmoittaa sen pelaajille, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Kerroin
Summa 2 tai 12	32:1
Summa 3 tai 11	15:1
Summa 4 tai 10	10:1
Summa 5 tai 9	7:1
Summa 6 tai 8	5:1
Summa 7	4:1
Kaikki parit	4:1
Summa alle 7	1:1
Summa yli 7	1:1

Kun kahden nopan pistemäärien summa on 7, sijoituksille summa alle 7 ja summa yli 7 asetetut panokset häviävät puolet arvostaan.

Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan antamaa sijoituskieltoa tai arvannon aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa.

Arvonta

Tuplanoppa-pelissä pelin tulos voidaan arpoa pöytäkohtaisesti kahdella eri tavalla:

A. Pelinhoitaja arpoo tuloksen sekoittaen nopat noppakupissa/noppakupeissa pelipöydän päällä.

B. Pelaaja arpoo tuloksen heittäen nopat pelipöydän arvonta-alueelle.

Heittovuoro kiertää myötäpäivään pelaaja kerrallaan. Pelaaja saa jatkaa heittovuorossa kunnes hän heittää kahden nopan pistelukujen summaksi seitsemän.

Jos heittovuorossa oleva pelaaja ei halua heittää, vuoron saa seuraava pelaaja. Vain pelikierroksella mukana oleva pelaaja saa heittää. Kiistatapauksissa heittovuoron määrää pelinhoitaja.

Pelaaja voi heittää vasta, kun pelinhoitaja on antanut siihen luvan.

Heittokädessä olevat nopat on pidettävä koko ajan pelipöydän päällä.

Molemmat nopat on heitettävä samanaikaisesti ja molempien noppien tulee jäädä arvonta-alueelle. Nopat eivät saa myöskään jäädä päällekkäin tai kumolleen.

Pelinhoitaja päättää, onko heitto hyväksytty.

2. Sic Bo

Sic Bo on noppapeli, jossa pelaajan tavoitteena on arvata kolmen nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat.

Pelipöytä

Pelipöytään on panosten asettamista varten merkitty pelissä käytössä olevat kolmen nopan silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat.

Pelipanokset

Sic Bo -pelissä voidaan käyttää panoksena pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä) tai pelimerkkejä, joihin arvoa ei ole painettu (värimerkkejä). Sic Bo -pelityypistä tai pelipaikasta riippuen voi pelaaminen olla sallittua vain arvomerkeillä tai vain värimerkeillä tai sekä arvomerkeillä että värimerkeillä.

Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia ja niillä tehdyt panokset ovat virallisia vain pöydissä, joissa kyseiset merkit ovat käytössä. Pelaajan lopettaessa pelaamisen värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa panoksensa niin monelle sijoitusvaihtoehdolle kuin haluaa.

Kun kaikki panokset on sijoitettu, pelinhoitaja arpoo voittavat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat kolmella nopalla, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Voittokerroin
SMALL (noppien silmälukujen summa 4–10)	1:1
BIG	1:1

(noppien silmälukujen summa 11–17) ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE ja SIX (silmäluku 1, 2, 3, 4, 5 ja 6)	1:1 jos yksi nopista näyttää haluttua silmälukua, 2:1 jos kaksi nopista näyttää haluttua silmälukua ja 12:1 jos kaikki kolme noppaa näyttävät ha- luttua silmälukua.
TWO DIE (kahden nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)	6:1
DOUBLE (silmälukuparit 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)	11:1
ANY TRIPLE (mikä tahansa seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 ja 6-6-6)	30:1
SPECIFIC TRIPLE (jokin tietty seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 tai 6-6-6)	180:1
THREE DICE TOTALS	
Kolmen nopan silmälukujen summa 4	60:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 5	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 6	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 7	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 8	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 9	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 10	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 11	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 12	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 13	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 14	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 15	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 16	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 17	60:1
Mikäli noppien silmälukuyhdistelmä muodostaa ”kolmoset” (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6), sijoitusvaihtoehdoille SMALL ja BIG asetetut panokset häviävät.	

Korttipelit

1. Pokeripelit

1.1. Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan

1.1.1. Yleiset säännöt ja pelimuodot

Pelin yleiskuvaus

Pokeripelissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan tavoitellen pelikierroksella kertyvää pottia. Potin voittaa pelaaja, jolla on pelikierroksen paras korttiyhdistelmä. Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta. Pokeripelejä pelataan erilaisina versioina, jotka poikkeavat toisistaan jaettavien korttien lukumäärän, pimeänä tai avoimena jaettavien korttien määrän tai muiden peliteknisten seikkojen osalta.

Korvaus pelin järjestämisestä

Yhtiölle tuleva korvaus pelin järjestämisestä voidaan veloittaa kahdella eri periaatteella:

A. Prosenttikorvaus

Pelikierroksella panostettujen pelimerkkien arvosta veloitetaan ennalta määrätty prosenttiosuus. Korvaukselle voidaan asettaa maksimimäärä pelikierrosta kohden.

B. Aikaveloitus per asiakas

Pelipöydässä veloitettu korvaus, joka peritään asiakaskohtaisesti ennalta määrättyin perustein.

Korvausperiaate ja korvauksen määrä pelin järjestämisestä ilmoitetaan pelaajille pelitilassa.

Minimiosto

Ottaakseen osaa peliin pelaajan on ostettava ennalta määrätty minimimäärä pelimerkkejä, buy-in. Kesken pelikierroksen ei voi ostaa lisää merkkejä vaan pelaajan on pelattava pelikierros niillä merkeillä, jotka olivat hänellä pelipöydällä ennen alkupanoksen asettamista.

Pokeripeli voidaan toteuttaa kolmella eri panostusvaihtoehdolla:

A. Limit / Määrätyt panoskoot

Panosten ja korotusten arvo ja määrä on kiinteä ja ennalta määrätty.

B. Pot limit / Potti maksimina

Pelaajan panostus voi maksimissaan olla sen hetkisen kokonaispotin suuruinen.

C. No limit / Ei maksimipanostusrajaa

Pelaaja voi panostaa kaikki merkkinsä.

Pelaajan toimet

Pelaajat voivat pelin kuluessa poistua pelistä, pysyä siinä tai korottaa panoksia:

Check / Sökö

Pelaaja siirtää panostusvuorollaan korotusmahdollisuuden seuraavalle pelaajalle.

Fold / Luopua

Pelaaja palauttaa panostusvuorollaan kortit pelinhoitajalle.

Raise / Korottaa

Pelaaja korottaa panostusvuorollaan jo pyydettyä panosta.

Call / Katsoa

Pelaaja maksaa panostusvuorollaan vaaditun panoksen.

Voitonjako

Korttienjako- ja panostuskierrosten jälkeen voittaja on vielä pelissä mukana oleva pelaaja, jolla on pelin sääntöjen mukaan paras pokerikäsi.

Jackpot

Yhtiön järjestämiin pokeripeleihin (ei turnauksiin), voidaan liittää mukaan erityinen jackpot-voitto (bad beat jackpot). Jackpot-voitto maksetaan, mikäli tietyn suuruinen käsi häviää vielä paremmalle kädelle. Jackpot-voitto voidaan maksaa vain sellaisessa pelipöydässä, jonka peliin on pelikierroksen alkaessa osallistunut pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia. Pelitilassa on kyltti, joka kertoo pelaajille mikä on jackpot-säännön mainitsema pelaajien minimimäärä. Minimimäärän muutos ilmoitetaan valvovalle viranomaiselle. Peliin osallistuviksi katsotaan ne henkilöt, jotka ovat kyseisellä pelikierroksella mukana (ovat saaneet kortit ja ovat olleet fyysisesti pelipaikallaan). Jackpot-voitto jaetaan vain sen pelipöydän pelaajien kesken, jossa jackpotin laukaisukriteerit täyttävät kädet on jaettu. Jackpot jaetaan, mikäli pelikierroksen lopussa ilmenee kaksi tai useampia jackpotin laukaisukriteerit täyttäviä käsiä.

Jackpotin laukaisemiseen vaadittavat kriteerit vaihtelevat pelattavasta pokeripeliversiosta riippuen. Laukaisukriteerit ilmoitetaan pelitilassa.

Jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet tarkastaa yhtiön edustaja.

Pelaajille muodostetaan aina paras mahdollinen käsi.

Mikäli useammalla pelaajalla on jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet, katsotaan kaksi parasta kättä jackpotin laukaisseiksi käsiksi.

Mikäli useammalla pelaajalla on sama jackpotin laukaisemiseen oikeuttava käsi, jakavat he sen osan jackpotista, johon käsi oikeuttaa, sekä yhden osuuden muille pelaajille jaettavasta osuudesta.

Jackpot-maksut kerätään seuraavasti:

Jokaisesta pelikierroksesta, joka pelataan jackpotiin osallistuvassa pöydässä, kerätään yhtiön määräämä ja pelitilassa ilmoittama summa jackpotiin. Pelikierrokseen täytyy osallistua pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia ja pelin täytyy edetä vähintään toiselle panostuskierrokselle, jotta maksu kerätään. Kertymä on kumulatiivinen ja kertymä lisätään jackpot-summaan pelipäivän lopussa; seuraavan pelipäivän jackpot-summan keruu alkaa edellisen päivän kertymästä.

Jackpot jaetaan seuraavasti:

Siinä pelipöydässä, jossa jackpot maksetaan, kriteerit täyttävälle häviävälle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kriteerit täyttävälle voittavalle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kyseiseen pelikierrokseen osallistuneille muille pelaajille jaetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Jäljelle jäävä prosenttiosuus muodostaa uuden jackpot-kertymän, jonka minimisummaksi yhtiö takaa tietyn euromäärän. Jackpot-kertymän jakoperusteet ja yhtiön takaaman jackpot-kertymän euromääräinen minimisumma ilmoitetaan pelitilassa.

Mikäli pelaaja kesken jaon paljastaa omista korteistaan tietoja, jotka vaikuttavat pelin kulkuun, on yhtiöllä oikeus kieltäytyä maksamasta jackpotia.

Pelipaikat, pelikortit ja korttien pistemäärät

Pelipöydässä on pelipaikat enintään 12 pelaajalle.

Pelikierroksella pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä 1 tai 14

Kuningas 13

Kuningatar 12

Sotilas 11

muut kortit pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos korkein kortti on useammassa kädessä yhtä suuri, niin silloin ratkaisee aina seuraavaksi korkein kortti jne. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on pari, korkein pari voittaa. Samanarvoisten pariin paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neljän suora / Straight of four (Vain Sökössä)

Neljä pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos pelissä on useampia neljän suoraa, niin korkein suora voittaa. Samanarvoisten suorien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neljän väri / Flush of four (Vain Sökössä)

Neljä korttia, jotka ovat samaa maata. Jos pelissä on useampia neljän värejä, niin se väri, jossa on korkein kortti, voittaa. Samanarvoisten värien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelissä on useampi kahden parin käsi, niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos useammassa kädessä on kolmoset, niin korkein yhdistelmä voittaa. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, ratkaisee korkein hai-kortti (high card). Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Useammista suorista voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Useammasta väristä voittaa se, jossa on korkein kortti, seuraavaksi ratkaisee toinen, kolmas, neljäs ja viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Useammasta täyskädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, voittaa käsi,

jossa on korkein pari. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neliset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Useammista nelosista voittaa korkein. Mikäli neliset ovat samanarvoiset, paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Useammasta värisuorasta voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan. Pokerin paras mahdollinen käsi on värisuora A–10, ns. Royal Flush.

Kaikkia pokerikorttipelejä voidaan pelata myös low- tai high-/low-versioina. Säännöt ovat tällöin muutoin samat kuin kyseisen pelin säännöt, paitsi että low-pelissä korttikäsien arvoasteikko on päinvastainen. High-/low- pelissä puolestaan on kaksi voittajaa, paras ja heikoin viiden kortin käsi, jolloin voittopotti jaetaan tasan voittajien kesken.

1.1.2. Texas Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrös. Panostuskierrösten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.3. Pineapple (Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierröksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop).

Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.4. Crazy Pineapple (Crazy Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.5. Helsinki Hold'em (Aviation)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään vielä yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.6. Omaha

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä neljästä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikätsensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikätsensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.7. Omaha 5

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden -kortin pokerikätsensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.8. Courchevel

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin, ja pöytään auki yksi yhteinen kortti (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kaksi yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrös. Panostuskierrösten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikätsensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.9. Double Flop Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki allekkain kahteen riviin 2 x kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää molempiin riveihin (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti molempiin riveihin (river). Näin pöydässä on yhteensä kymmenen yhteistä korttia kahdessa rivissä.

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrös. Panostuskierrösten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään

lähtökorttiaan. Pelaaja yrittää muodostaa mahdollisimman hyvän pelin erikseen kummastakin rivistä ja omista korteistaan. Jos sama pelaaja saa parhaan käden kummastakin rivistä, hän voittaa yksin koko potin. Jos eri pelaajilla on parhaat kädet, potti jaetaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti tai sen osa jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.10. Seven Card Stud

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan kaksi pimeää ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierrros. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierrros. Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on kaksi pimeää ja neljä avointa korttia. Viimeinen seitsemäs kortti jaetaan kullekin pelaajalle pimeänä. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierrros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Mikäli pelaajien lukumäärästä johtuen pakassa ei ole tarpeeksi kortteja jaon viemiseksi loppuun niin, että kaikille pelissä vielä mukana oleville pelaajille voidaan jakaa oma kortti, jaetaan pöytään yhteinen avoin kortti / yhteisiä avoimia kortteja. Tällöin pelaaja muodostaa parhaan mahdollisen viiden kortin kätensä käyttämällä omia korttejaan ja yhteistä korttia / yhteisiä kortteja. Mikäli pelissä jaetaan yhteinen kortti / yhteisiä kortteja, saattaa pelaajalla tällöin olla pelikädessään vain kaksi pimeää korttia.

Low-versiona pelattavasta Seven Card Stud -pelistä käytetään nimeä Razz.

1.1.11. Sökö

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan yksi pimeä ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierrros. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierrros. Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on yksi pimeä ja neljä avointa korttia. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierrros.

Muista pokereista poiketen Sökössä arvostetaan myös neljän kortin suora ja neljän kortin väri. Nämä tulevat arvoasteikossa parin jälkeen.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

1.1.12. Five Card Draw

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajalle jaetaan viisi pimeää korttia. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikki pelaajat saavat vaihtaa 0–5 korttia, jonka jälkeen seuraa toinen ja samalla viimeinen panostuskierros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Peliä voidaan pelata myös niin, että kortteja saa vaihtaa kaksi kertaa, jolloin pelissä on kolme panostuskierrosta tai niin, että kortteja saa vaihtaa kolme kertaa, jolloin pelissä on neljä panostuskierrosta.

Five Card Draw -peliä voidaan pelata myös niin, että ensimmäisen panostuksen voi tehdä vain tietyn suuruisella kädellä, yleensä vähintään jätkäparilla tai paremmalla (jacks or better).

Low-versiona pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Lowball. Low-versiona ja kolmella kortinvaihdolla pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Triple Draw Lowball.

1.1.13. Chinese Poker

Chinese Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikätensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan.

Jaon alussa kullekin pelaajalle jaetaan 13 korttia, joista pelaajan tulee rakentaa kolme pokerikättä: etukäsi, keskikäsi ja takakäsi. Etukäteen tulee kolme korttia, keski- ja takakäteen viisi korttia.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1–3 - pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa.

Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

1.1.14. Chinese Open Poker

Chinese Open Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikäteensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan.

Jaon alussa jaetaan kullekin pelaajalle 5 korttia kuvapuoli alaspäin. Pelaaja asettaa kortit pöydälle kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen ja takakäteen. Tämän jälkeen suoritetaan 8 jakokierrosta, joissa jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti. Jokaisen jakokierroksen aikana pelaaja asettaa kortin kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen tai takakäteen. Jakokierroksia voi olla myös vähemmän, mikäli pelikierroksen tulos on selvillä, ennenkuin kaikilla pelaajilla on 13 korttia. Lopuksi etukädessä tulee olla kolme korttia, keski- ja takakädessä viisi korttia.

Chinese Open Pokeria voidaan pelata myös niin, että alkujaon (ensimmäiset viisi korttia) jälkeen seuraavilla kahdeksalla jakokierroksella kukin pelaaja saa kaksi korttia kerrallaan, joista hän valitsee toisen pelikäteensä ja luopuu toisesta. Pelin nimi on tällöin Chinese Open Poker Pineapple.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Open Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1–3 pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa.

Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

1.2. Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan

1.2.1. Fast Poker

Fast Poker on kolmen kortin peli, jossa pelaaja pyrkii voittamaan pelinhoitajan pelikäden.

Pelipöytä

Pelipöytä on jaettu 5–9 pelipaikkaan. Kussakin pelipaikassa voi pelata kerrallaan vain yksi henkilö. Panosten asettamista varten pelipaikkaan on painettu Bet-, Play- ja B- (Bonus)-ympyrät.

Korttien arvot ja jako

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Sekä pelaajien että pelinhoitajan kortit jaetaan kuvapuoli alaspäin. Jako tapahtuu myötöpäivään kortti kerrallaan. Ässän arvo on 14, paitsi pienessä suorassa (A, 2, 3), jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13, kuningatar 12, sotamies 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Pelaaja voi asettaa panoksen vain yhteen pelipaikkaan.

Pelin kulku

Osallistuakseen peliin pelaaja asettaa Bet-ruutuun peruspanoksen. Pelaaja voi osallistua myös valinnaiseen bonus-lisäpeliin, jonka panos asetetaan pelipaikan B-ruutuun.

Kun panokset on asetettu, pelinhoitaja jakaa jokaiseen varattuun pelipaikkaan sekä itselleen kolme korttia.

Tämän jälkeen pelaajat katsovat korttinsa ja päättävät, jatkavatko peliä pelinhoitajan kättä vastaan. Jos pelaaja päättää luovuttaa, hän menettää panoksensa Bet-ruudussa ja mahdollisen panoksen B-ruudussa (bonus).

Jos pelaaja päättää jatkaa, hän asettaa korttinsa Play-ruutuun kuvapuoli alaspäin ja sijoittaa bet-panoksen suuruisen lisäpanoksen korttien päälle.

Pelaajien tulee katsoa korttinsa pelipöydän päällä. Pelaajat eivät saa keskustella keskenään pelikäsistään eivätkä näyttää kortteja toisilleen. Kaikkien pelaajien on istuttava pöydän ääressä.

Voitonmaksu

Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, pelinhoitaja kääntää korttinsa auki. Mikäli hänellä on huonompi peli kuin kuningatar-hai, hän luovuttaa ja maksaa pelaajien bet-panoksille voitot 1:1. Play-panokset jäävät pöytään. Bonus-panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden arvosta riippuen.

Mikäli pelinhoitajan käden arvo on kuningatar-hai tai sitä parempi, voitonmaksu riippuu pelaajan kädestä. Jos pelinhoitajan pelikäsi on pelaajan kättä parempi, pelaaja menettää sekä Bet- että Play-ruutuihin asettamansa panokset. Bonus (B) -ruutuun asetettu panos voittaa tai häviää pelaajan käden arvosta riippuen.

Jos pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, maksetaan Bet- ja Play-panoksille voitot 1:1, mutta mikäli pelaaja on saanut kolmoset tai värisuoran, Play-panoksille maksettava voitto on kolminkertainen (3:1).

Jos pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, peli on tasan ja panos jää pelaajalle.

Bonus (B) - peli

Bonus (B) on Fast Pokerin valinnainen lisäpeli. Asettamalla panoksen ennen pelikierroksen alkua B-ruutuun, pelaajan voitto ratkeaa yksinomaan hänen pelikätsensä arvon mukaan. Jos pelaaja luovuttaa, eikä aseta Play-panosta, hän häviää myös B-panoksensa. Bonus-peliä ei voi pelata ilman, että ottaa osaa varsinaiseen peliin.

Voittokertoimet Bonus (B) -ympyrään asetetuille panoksille

Kolmen värisuora	30:1
Kolmoset	30:1
Kolmen suora	5:1
Kolmen väri	4:1
Pari	1:1

Paria huonommalla pelillä pelaaja häviää Bonus (B)-panoksensa.

Korttikäsien arvojärjestys

Arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti (hai)

Pari

Kolmen väri
Kolmen suora
Kolmoset
Kolmen värisuora

Mikäli sekä pelaajalla että pelinhoitajalla on samanarvoinen pari, voittaja on se, jonka kolmas kortti on korkein.

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on kolmen väri, pelin paremmuuden ratkaisee seuraavana oleva korkein kortti.

Mailla ei ole keskinäistä paremmuusjärjestystä.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, kyseessä on tasapeli ja pelaaja saa pitää sekä bet- että play panoksensa.

1.2.2. Triple Bet Poker

Triple Bet Poker on peli, jossa pelaajat pyrkivät saamaan mahdollisimman hyvän viiden kortin pokerikäden kolmesta omasta ja kahdesta yhteisestä kortista. Pelaajat eivät pelaa toisiaan tai pelinhoitajan pelikättä vastaan. Pelaaja voittaa sen mukaan, kuinka hyvän pokerikäden hän on saanut. Pelikäsien voittokertoimet on painettu peliverkaan sekä ovat nähtävillä pelipöydässä olevasta taulusta.

Pelipöytä

Pelipöytä on jaettu 5–7 pelipaikkaan. Kussakin pelipaikassa voi pelata kerrallaan vain yksi henkilö. Panosten asettamista varten pelipaikkaan on painettu numeroidut panosympyrät "1", "2" ja "3" sekä valinnaiselle bonus-panokselle ympyrä, joka on merkitty "B".

Kortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Kortit ovat osoittamiensa pistemäärien mukaisia. Ässän arvo on 14, paitsi pienessä suorassa (A, 2, 3, 4 tai A, 2, 3, 4, 5), jossa sen arvo on yksi.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelaajan tulee asettaa kolme yhtä suurta aloituspanosta pelipaikkansa panosympyröihin, jotka on merkitty "1", "2" ja "3". Tämän jälkeen pelinhoitaja jakaa jokaiselle pelaajalle kolme korttia ja vetää lisäksi kaksi korttia, jotka ovat yhteisiä kaikille pelaajille. Kortit jaetaan pimeinä, kuvapuoli alaspäin. Pelaajien

tulee katsoa korttinsa pelipöydän päällä. Pelaajat eivät saa keskustella pelikäsistään eivätkä näyttää kortteja toisilleen.

Pelaajat pyrkivät saamaan mahdollisimman hyvän viiden kortin pokerikäden yhdistämällä kolme omaa korttiaan ja kaksi yhteistä korttia. Katsottuaan korttinsa pelaajalla on mahdollisuus poistaa yksi panos tai jättää kaikki voimaan. Molemmissa tapauksissa hän jatkaa peliä.

Kun pelaajat ovat tehneet valintansa, pelinhoitaja kääntää yhden yhteisen kortin auki. Pelaajalla on jälleen mahdollisuus ottaa yksi panoksistaan pois tai jatkaa samalla panoksella.

Lopuksi pelinhoitaja paljastaa toisen yhteisen kortin. Jokaisella pelaajalla on nyt viiden kortin pokerikäsi, joka muodostuu kolmesta omasta kortista ja kahdesta yhteisestä kortista.

Voitonmaksu

Pelaajan saama voitto riippuu siitä, millaisen pokerikäden hän on saanut sekä siitä, mikä on hänen jäljellä oleva kokonaispanoksensa. Voitto = panos x voittokerroin.

Voittokertoimet panosympyröihin "1", "2" ja "3" sijoitetuille panoksille:

Värisuora	30:1
Neloset	15:1
Täyskäsi	10:1
5 kortin väri	7:1
5 kortin suora	5:1
Kolmoset	3:1
Kaksi paria	2:1
10-pari tai parempi	1:1

10-paria huonommalla pelillä pelaaja häviää panoksensa.

Bonus (B) -lisäpeli

Bonus (B) on Triple Bet Pokerin valinnainen lisäpeli. Asettamalla panoksen ennen pelikierroksen alkua B-ympyrään, pelaaja lyö vetoa kiinteällä panoksella sen puolesta, että hän saa vähintään pelikäden, jossa on kaksi paria tai neljän kortin suora tai väri.

Voittokertoimet Bonus (B) -ympyrään sijoitetuille panoksille:

Värisuora	50:1
Neloset	40:1
Täyskäsi	30:1
5 kortin väri	20:1

5 kortin suora	15:1
Kolmoset	5:1
4 kortin suora	3:1
4 kortin väri	3:1
Kaksi paria	3:1

1.2.3. Dynamic Poker

Dynamic Poker on peli, jossa pelaaja pyrkii voittamaan pelinhoitajan pelikäden muodostamalla mahdollisimman hyvän viiden kortin pokerikäden kahdesta omasta ja viidestä yhteisestä kortista. Peruspelin lisäksi Dynamic Poker -peliin voi kuulua yksi tai kaksi valinnaista lisäpeliä (Bonus ja Extra Bonus). Pelipöydän verkaan painetuista panosruuduista sekä pelipaikassa pelaajien saatavilla olevasta peliohjeesta ilmenee mikä lisäpeli / mitkä lisäpelit ovat pelattavana.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Dynamic Poker-pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan lisäpelit (esim. lisäpeli B; lisäpelit B ja XB) ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

Pelipöytä ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 6–7 pelipaikkaan. Jokaiseen pelipaikkaan on painettu panosympyrät "Blind", "Flop", "Turn" ja "River". Lisäksi jokaiseen pelipaikkaan voi olla painettuna lisäpelin ympyrä "B" (Bonus) ja/tai "XB" (Extra Bonus). Yhtä pelipaikkaa voi pelata vain yksi henkilö.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Ässän arvo on 14 paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13, kuningatar 12 ja sotamies 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamansa pistemäärän mukaisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta jakoa. Pelaajat eivät saa keskustella keskenään pelikäsistään eivätkä näyttää kortteja toisilleen. Kortit tulee katsoa pelipöydän päällä.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Kun pelaajat ovat asettaneet aloituspanoksensa (blind) sekä mahdollisen lisäpelipanoksen/lisäpelipanokset (B, XB), pelinhoitaja jakaa jokaiselle pelaajalle sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin. Kortit katsottuaan pelaajan tulee päättää jatkaako peliä vai luovuttaako. Mikäli pelaaja luovuttaa, hän häviää aloituspanoksensa sekä mahdollisen bonuspanoksensa (B, XB). Jos pelaaja

päättää jatkaa pelissä, hänen tulee asettaa kaksi kertaa blind-panoksen suuruinen jatkopanos flop-ympyrään.

Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, pelinhoitaja kääntää auki kolme korttia, jotka ovat kaikille yhteisiä (flop). Pelaajilla on tässä vaiheessa mahdollisuus jatkaa samalla panoksella tai asettaa turn-ympyrään blind-panoksen suuruinen korotuspanos.

Kun mahdolliset korotuspäätökset on tehty, pelinhoitaja kääntää auki neljännen yhteisen kortin (turn). Pelaajat voivat jälleen korottaa panostaan tai jatkaa samalla panoksella. Korotuspanoksen (river) on oltava tasan blind-panoksen suuruinen. Jos pelaaja on jättänyt asettamatta edellisen korotuspanoksen, hän ei voi korottaa myöskään tässä vaiheessa.

Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, pelinhoitaja paljastaa viidennen yhteisen kortin (river). Nyt kun kaikki yhteiset kortit on käännetty auki, pelinhoitaja esittää omat pohjakorttinsa ja muodostaa parhaan mahdollisen viiden kortin pokerikäden kahdesta omasta ja viidestä yhteisestä kortista. Tällä pelikädellä pelinhoitaja pelaa erikseen jokaista pelaajaa vastaan.

Voitonmaksu

Mikäli pelaajalla on parempi pokerikäsi kuin pelinhoitajalla, maksetaan jokaiselle pelaajan asettamalle jatkopanoselle (flop, turn, river) voitto 1:1. Blind-panos ei voita eikä häviä, paitsi jos pelaajan voittava käsi on viiden kortin väri tai parempi; tällöin myös blind-panokselle maksetaan voitto 1:1.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajalla, häviää pelaaja panoksensa. Mikäli pelikädet ovat samanarvoiset, peli on tasan ja panokset jäävät pelaajalle.

Lisäpelit

Bonus

Dynamic Poker -peruspelin lisäksi pelaaja voi ottaa osaa myös valinnaiseen Bonus-peliin, jota voi pelata peruspelin ohessa ja vain silloin, kun ottaa osaa peruspeliin. Bonus-pelissä on kiinteä panos, joka ilmenee pelipöydässä olevasta taulusta. Voitto ratkeaa kullekin pelaajalle jaettujen kahden pimeän pohjakortin yhdistelmästä riippuen. Pelaajan on maksettava peruspelin ensimmäinen jatkopanos (flop), jotta Bonus-peli pysyy voimassa.

Voittokertoimet Bonus (B) -ruutuun asetuille panoksille:

A-A	50:1
A-K samaa maata	40:1
A-Q tai A-J samaa maata	30:1
A-K eri maata	20:1

K-K tai Q-Q tai J-J

10:1

Extra Bonus

Dynamic Poker -peruspelin lisäksi pelaaja voi ottaa osaa myös valinnaiseen Extra Bonus-peliin, jota voi pelata peruspelin ohessa ja vain silloin, kun ottaa osaa peruspeliin. Extra Bonus-pelissä on kiinteä panos, joka ilmenee pelipöydässä olevasta taulusta. Voitto ratkeaa pelaajan lopullisen viiden kortin pokerikäden arvosta riippuen. Tämän käden muodostamiseen pelaaja voi käyttää 0–2 pimeää pohjakorttiaan. Pelaajan on maksettava peruspelin ensimmäinen jatkopanos (flop), jotta Extra Bonus-peli pysyy voimassa.

Extra Bonus -pelissä voitot maksetaan taulukon I, II, III tai IV mukaan. Käytettävä voittotaulukko ilmoitetaan pelaajille ennalta peliohjeessa ja pöydässä tai sen läheisyydessä olevassa kyltissä.

Voittokertoimet Extra Bonus (XB) -ruutuun asetuille panoksille:

Voittotaulukko I

Värisuora 50:1
Neliset 30:1
Täyskäsi 12:1
Väri 7:1
Suora 4:1

Voittotaulukko II

Värisuora 50:1
Neliset 50:1
Täyskäsi 10:1
Väri 7:1
Suora 4:1

Voittotaulukko III

Värisuora 100:1
Neliset 50:1
Täyskäsi 10:1
Väri 7:1
Suora 4:1

Voittotaulukko IV

Värisuora 100:1
Neliset 50:1
Täyskäsi 8:1

Väri 7:1

Suora 5:1

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan

Korkein kortti / High card

Jos korkein kortti on sama, ratkaisee seuraavana oleva korkein kortti.

Pari / Pair

Korkeampi pari voittaa. Samanarvoisten parien paremmuus ratkeaa seuraavana olevan korkeimman kortin mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Korkeampi pari voittaa. Jos molemmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Korkeampi yhdistelmä voittaa. Jos molemmat kolmoset ovat samanarvoiset, ratkaisee korkein hai-kortti.

Suora / Straight

Korkeampi 5 kortin yhdistelmä voittaa.

Väri / Flush

Kahdesta 5 kortin väristä voittaa se, jossa on korkein kortti jne.

Täyskäsi / Full house

Kahdesta täyskädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat. Mikäli molemmilla on samat kolmoset, voiton ratkaisee korkeampi pari.

Neloset / Four of a kind

Nelosista voittaa korkein. Mikäli molemmat neloset ovat samanarvoiset, ratkaisee viides kortti.

Värisuora / Straight flush

Korkeampi 5 kortin värisuora voittaa.

Jos pelaajalla ja pelinhoitajalla on pistearvoiltaan täsmälleen samat yhdistelmät, peli on tasan. Mailla ei ole paremmuusjärjestystä.

1.2.4. Riverside Poker

Riverside Poker on peli, jossa pelaaja pyrkii voittamaan pelinhoitajan pelikäden muodostamalla mahdollisimman hyvän viiden kortin pokerikäden kahdesta omasta ja viidestä yhteisestä kortista.

Pelipöytä

Pelipöytä on jaettu 5–7 pelipaikkaan. Panosten asettamiseksi jokaiseen pelipaikkaan on painettu ympyrät ”Blind”, ”Call” ja ”Bonus”. Kussakin pelipaikassa voi pelata kerrallaan vain yksi henkilö, ja pelaaja saa asettaa panoksia vain yhteen pelipaikkaan.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Ässän arvo on 14, paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13, kuningatar 12 ja sotamies 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta pelikierrosta.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Kun pelaajat ovat asettaneet aloituspanokset (blind) sekä mahdolliset bonuspanokset, pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille ja itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin. Tämän jälkeen hän jakaa vielä kolme, kaikille yhteistä avointa korttia (flop).

Pelaajat katsovat pohjakorttinsa ja päättävät jatkavatko peliä vai luovuttavatko. Mikäli pelaaja päättää jatkaa, hänen tulee asettaa call-ympyrään kaksi kertaa blind-panoksen suuruinen panos. Mikäli pelaaja luovuttaa, hän häviää blind-panoksensa sekä mahdollisen bonus-panoksen.

Voitonmaksu

Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, pelinhoitaja kääntää pöydälle viimeiset kaksi avointa korttia (turn ja river) ja esittää oman pelikätesä. Jotta pelinhoitaja jatkaisi pelissä, hänellä on oltava vähintään yksi pari tai sitä parempi pokerikäsi. Mikäli pelinhoitaja ei tähän yllä, hän maksaa pelaajien blind-panoksille voitot 1:1. Call-panos ei voita eikä häviä.

Jos pelinhoitaja saa parin tai sitä paremman pokerikäden, sitä verrataan pelaajan vastaavaan käteen. Jos pelaajan käsi on parempi, maksetaan call-panokselle voitto 1:1. Blind-panokselle maksettava voitto riippuu pelaajan käden arvosta. Voittokertoimet käyvät ilmi pelipöydässä olevasta taulusta.

Jos pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan käsi, pelaaja häviää sekä blind-että call-panoksensa. Jos pelaajan käsi on samanarvoinen kuin pelinhoitajan käsi, peli on tasan ja panokset jäävät pelaajalle.

Voittokertoimet blind-panokselle:

Kuningasvärisuora 20:1

Värisuora 15:1

Neloset	10:1
Täyskäsi	3:1
Väri	2:1
Suora	1:1
Kolmoset	1:1
2 paria	1:1
Muut kädet	push (panos ei voita eikä häviä)

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan

Pari / Pair

Korkeampi pari voittaa. Samanarvoisten parien paremmuus ratkeaa seuraavana olevan korkeimman kortin perusteella.

Kaksi paria / Two pair

Korkeampi pari voittaa. Jos molemmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Korkeampi yhdistelmä voittaa. Jos molemmat kolmoset ovat samanarvoiset, ratkaisee korkein hai-kortti. Mikäli kädet ovat samanarvoiset, on peli tasan.

Suora / Straight

Korkeampi 5 kortin yhdistelmä voittaa. Jos molemmat kädet ovat samansuuruiset, peli on tasan.

Väri / Flush

Kahdesta 5 kortin väristä voittaa se, jossa on korkein kortti jne.

Täyskäsi / Full house

Kahdesta täyskädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat. Mikäli molemmilla on samat kolmoset, voittaa korkeampi pari.

Neloset / Four of a kind

Nelosista voittaa korkein. Mikäli molempien neloset ovat samanarvoiset, ratkaisee parhaan käden viides kortti. Mikäli kädet ovat samanarvoiset, on peli tasan.

Värisuora / Straight flush

Korkeampi 5 kortin värisuora voittaa. Jos kädet ovat samansuuruiset, peli on tasan.

Jos pelaajalla ja pelinhoitajalla on pistearvoiltaan täsmälleen samat yhdistelmät, peli on tasan.

Bonus (B)-lisäpeli

Bonus (B) on Riverside Pokerin valinnainen lisäpeli. Ottaakseen osaa peliin pelaaja asettaa ennen pelikierroksen alkamista panoksen Bonus-ruutuun. Pelaaja voittaa sen mukaan, minkä arvoisen pokerikäden hän saa muodostettua viidestä ensiksi jaetusta kortista eli kahdesta pimeästä ja kolmesta yhteisestä kortista.

Pelaajan on maksettava pääpelin jatkopanos (call), jotta hän olisi mukana myös Bonus-pelissä. Jos pelaaja luovuttaa, hän häviää myös Bonus-panoksensa.

Bonus-voitot maksetaan ja hävinneet panokset kerätään pois ennen kuin pelin kaksi viimeistä korttia (turn ja river) käännetään auki. Bonus-veto ei ole riippuvainen pelinhoitajan pelikädestä, vaan se voittaa tai häviää yksinomaan pelaajan käden arvosta riippuen. Pelipöydässä oleva taulu osoittaa voittokertoimet.

Voittokertoimet Bonus (B) -panokselle:

Värisuora	30:1
Neloset	20:1
Täyskäsi	15:1
5 kortin väri	10:1
5 kortin suora	10:1
Kolmoset	10:1
2 paria	10:1

Huonommalla pelikädellä kuin 2 paria pelaaja häviää bonus-panoksensa.

1.2.5. Russian Poker

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversio nimen. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Russian Poker -pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan, peliversio ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

Kaikkia Russian Poker -peliversioita voidaan pelata myös siten, että peliin ei ole liitetty bonuspeliä. Tällöin verkaan ei pelipaikan kohdalle ole painettu Bonus-ruutua.

Peliversio A

Yleiskatsaus peliin

Russian Poker on peli, jossa pelaaja yrittää omalla viiden kortin korttikädellään voittaa pelinhoitajan viiden kortin korttikäden. Russian Poker -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (yhtiötä) vastaan.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten 4–6 pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu kolme panosruutua, jotka ovat nimeltään ante, raise ja bonus. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Ässän (A) arvo on 14, paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas (K) 13, kuningatar (Q) 12 ja sotamies (J) 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta pelikierrosta.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelin aloittamiseksi pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun. Pelaaja voi lisäksi asettaa panoksen myös bonus-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa viisi korttia kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelinhoitajan viides kortti jaetaan kuvapuoli ylöspäin.

Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä valitsemalla jokin seuraavista neljästä vaihtoehdosta:

1. Pelaaja luovuttaa ja menettää ante-panoksensa ja mahdollisen bonus-panoksen.
2. Pelaaja jatkaa peliä ja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.
3. Pelaaja ostaa lisäkortin (kuudennen kortin) ante-panoksensa suuruisella summalla. Lisäkortin oston jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi

kertaa ante-panoksensa suuruisen summan. Ostaessaan kortin pelaaja häviää bonus-panoksensa.

4. Pelaaja vaihtaa korttikädestään 1–5 korttia ante-panoksensa suuruisella summalla.

Vaihdon jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan. Vaihtaessaan kortin/kortteja pelaaja häviää bonus-panoksensa.

Vakuuttaminen

Mikäli pelaajalla on käsi, joka on arvoltaan kolmoset tai parempi, voi hän asettaa vakuutuspanoksen, joka on vähintään pelaajan ante-panoksen suuruinen ja enintään puolet pelaajan raise-panokselle maksettavasta voitosta.

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, vakuutuspanokselle maksetaan 1:1.

Jos pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos häviää.

Jos pelinhoitajan käsi on sama tai parempi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos palautetaan pelaajalle.

Pelinhoitajan korttikäsi ja voitonmaksu

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviää, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

Royal Flush	100:1
Värisuora	50:1
Neljä samaa	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	5:1
Suora	4:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Pari	1:1
Ässä & kuningas	1:1

Voitonmaksut viiden tai kuuden kortin käsille, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

AK + pari	2:1
AK + 2 paria	3:1
AK + kolme samaa	4:1
AK + suora	5:1
AK + väri	6:1
AK + täyskäsi	8:1
AK + neljä samaa	21:1
AK + värisuora	51:1
3 paria	4:1
pari + väri	6:1
pari + värisuora	51:1
pari + värisuora A-10	101:1
2 suoraa	8:1
suora + väri	9:1
2 väriä	10:1
2 täyskättä	14:1
täyskäsi + neljä samaa	27:1
värisuora + suora	54:1
värisuora + väri	55:1
2 värisuoraa	100:1
värisuora A-10 + suora	104:1
värisuora A-10 + väri	105:1
värisuora A-10 + värisuora	150:1

Saadakseen voitonmaksun kahdesta eri yhdistelmästä on ainakin toisen yhdistelmästä oltava parempi kuin pelinhoitajan käsi ja pelaajan on käytettävä molempiin yhdistelmiin vähintään yksi sellainen kortti, joka ei sisälly toiseen yhdistelmään.

Esimerkkejä:

Viiden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

A, A, K, 8, 9: pari (2 ässää) + AK
4, 4, K, K, A: kaksi paria (4-4, K-K) + AK
3, 3, 3, A, K: kolmoset (3-3-3) + AK

Kuuden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää

4, 4, 8, 8, Q, Q: kaksi paria (4-4, Q-Q) + kaksi paria (8-8, Q-Q)
2, 3, 4, 5, 6, 6: suora (2-3-4-5-6) + suora (2-3-4-5-6)

9, 9, 9, 9, J, J: neloset (9-9-9-9-J) + täyskäsi (9-9-9-J-J)

5, 6, 7, 8, 9 herttaa, 9 pataa: värisuora (5-9 herttaa) + suora (5-8 herttaa, 9 pataa)

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, pelaajan käden arvolla ei ole merkitystä ja pelaajalle maksetaan ante-panos yksinkertaisena; raise-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi ja parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Bonus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

Pelaaja vaihtaa kortin pelinhoitajan kädestä

Koska pelaajan raise-panokselle ei makseta voittoa, ellei pelinhoitajan peli ole ässä & kuningas tai parempi, pelaaja voi yrittää ostaa pelinhoitajalle pelin maksamalla pelaajan anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin menetellään seuraavasti: pelinhoitaja kerää vaihtomaksun kaikilta niiltä pelaajilta, jotka haluavat ostaa pelinhoitajalle pelin – muille pelaajille on maksettu ante-panos yksinkertaisena. Sitten pelinhoitaja vaihtaa korttikädestään suurimman kortin heille yhteisesti. Mikäli pelinhoitaja saa parin tai paremman pelin, hän maksaa niiden vaihtomaksun maksaneiden pelaajien, joiden käsi on pelinhoitajan kättä parempi, raise-panokselle edellä mainittujen kertoimien mukaisen voiton; ante-panos ei voita tai häviä, vaan se palautetaan pelaajalle.

Mikäli pelinhoitaja saa paremman käden kuin pelaaja, häviää pelaaja sekä ante-että raise-panoksensa.

Mikäli pelinhoitaja ei saa peliä, ei vaihtomaksun maksaneille pelaajille makseta mitään, vaan pelaajat saavat pitää ante- ja raise-panoksensa.

Bonusvoitonmaksut (bonus-ruutuun asetetut panokset)

Bonus-panokselle maksetaan voitto, mikäli pelaajan 5 ensiksi jaettua korttia sisältävät jonkin alla mainituista käsistä. Mikäli pelaaja on vaihtanut kortteja tai ostanut kuudennen kortin, hän ei voi saada bonus-voittoa.

Mikäli pelaajalla ei ole bonus-voittoon oikeuttavaa kättä, bonus-panos häviää.

Voittokertoimet bonus-ruutuun asetuille panoksille:

Royal Flush	5000:1
Värisuora	1000:1
Neljä samaa	250:1
Täyskäsi	150:1
Väri	100:1
Suora	50:1

Bonusvoitto maksetaan riippumatta pelinhoitajan korteista.

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Ässä & kuningas / Ace & king

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on ässä & kuningas, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on molemmilla parit niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Neluset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neluset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää sekä ante- että raise-panoksensa.

Peliversio B

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 3 korttia.

Peliversio C

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 2 korttia.

Peliversio D

Sama kuin peliversio A, mutta pelaajalle maksetaan bonus-voitto, vaikka hän vaihtaisi kortteja tai ostaisi kuudennen kortin alkujaossa saamaansa bonus-voittoon oikeuttavaan käteen. Tällöin pelaajan tulee ilmoittaa bonus-voittoon oikeuttavasta kädestä pelinhoitajalle, joka tarkistaa voittokäden ja maksaa bonus-voiton heti. Tämän jälkeen pelaaja voi vaihtaa kortteja tai ostaa kuudennen kortin. Korttien vaihtamisen tai lisäkortin ostamisen jälkeen ei bonus-voittoa enää makseta.

1.2.6. Komet Poker

Seuraavana on selostettu Komet Poker peliversioiden säännöt.

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Komet Poker-pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan, peliversion ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

Peliversio A

Yleiskatsaus peliin

Komet Poker on peli, jossa pelaaja yrittää omalla viiden kortin korttikädellään voittaa pelinhoitajan viiden kortin korttikäden. Komet Poker -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (yhtiötä) vastaan.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten 4–6 pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu kaksi panosruutua, jotka ovat nimeltään ante ja raise. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Ässän arvo on 14 (A), paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13 (K), kuningatar 12 (Q) ja sotamies 11 (J). Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta pelikierrosta.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelin aloittamiseksi pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa viisi korttia kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelinhoitajan viides kortti jaetaan kuvapuoli ylöspäin. Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä valitsemalla jokin seuraavista neljästä vaihtoehdosta:

1. Pelaaja luovuttaa ja menettää ante-panoksensa
2. Pelaaja jatkaa peliä ja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.
3. Pelaaja ostaa lisäkortin (kuudennen kortin) ante-panoksensa suuruisella summalla. Lisäkortin oston jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.
4. Pelaaja vaihtaa korttikädestään 1–5 korttia ante-panoksensa suuruisella summalla.

Vaihdon jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.

Vakuuttaminen

Mikäli pelaajalla on käsi, joka on arvoltaan kolmoset tai parempi, voi hän asettaa vakuutuspanoksen, joka on vähintään pelaajan ante-panoksen suuruisen ja enintään puolet pelaajan raise-panokselle maksettavasta voitosta.

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, vakuutuspanokselle maksetaan 1:1

Jos pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos häviää.

Jos pelinhoitajan käsi on sama tai parempi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos palautetaan pelaajalle.

Pelinhoitajan korttikäsi ja voitonmaksu

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

Värisuora	30:1
Neljä samaa	15:1
Täyskäsi	6:1
Väri	5:1
Suora	4:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Pari	1:1
Ässä & kuningas	1:1

Voitonmaksut viiden tai kuuden kortin käsille, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

AK + pari	2:1
AK + 2 paria	3:1
AK + kolme samaa	4:1
AK + suora	5:1
AK + väri	6:1
AK + täyskäsi	7:1
AK + neljä samaa	16:1
AK + värisuora	1:1
3 paria	4:1
pari + väri	6:1
pari + värisuora	31:1
2 suoraa	8:1

suora + väri	9:1
2 väriä	10:1
2 täyskättä	12:1
täyskäsi + neljä samaa	21:1
värisuora + suora	34:1
värisuora + väri	35:1
2 värisuoraa	60:1

Saadakseen voitonmaksun kahdesta eri yhdistelmästä on ainakin toisen yhdistelmistä oltava parempi kuin pelinhoitajan käsi ja pelaajan on käytettävä molempiin yhdistelmiin vähintään yksi sellainen kortti, joka ei sisälly toiseen yhdistelmään.

Esimerkkejä:

Viiden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

A, A, K, 8, 9: pari (2 ässää) + AK
 4, 4, K, K, A: kaksi paria (4-4, K-K) + AK
 3, 3, 3, A, K: kolmoset (3-3-3) + AK

Kuuden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää

4, 4, 8, 8, Q, Q: kaksi paria (4-4, Q-Q) + kaksi paria (8-8, Q-Q)
 2, 3, 4, 5, 6, 6: suora (2-3-4-5-6) + suora (2-3-4-5-6)
 9, 9, 9, 9, J, J: neloset (9-9-9-9-J) + täyskäsi (9-9-9-J-J)
 5, 6, 7, 8, 9 herttaa, 9 pataa: värisuora (5-9 herttaa) + suora (5-8 herttaa, 9 pataa)

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, pelaajan käden arvolla ei ole merkitystä ja pelaajalle maksetaan ante-panos yksinkertaisena; raise-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi ja parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Bonus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

Pelaaja vaihtaa kortin pelinhoitajan kädestä

Koska pelaajan raise-panokselle ei makseta voittoa, ellei pelinhoitajan peli ole ässä & kuningas tai parempi, pelaaja voi yrittää ostaa pelinhoitajalle pelin maksamalla pelaajan anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin menetellään seuraavasti: pelinhoitaja kerää vaihtomaksun kaikilta niiltä pelaajilta, jotka haluavat ostaa pelinhoitajalle pelin – muille pelaajille on maksettu ante-panos yksinkertaisena. Sitten pelinhoitaja vaihtaa korttikädestään suurimman kortin heille yhteisesti. Mikäli pelinhoitaja saa parin tai paremman pelin, hän maksaa niiden vaihtomaksun maksaneiden pelaajien, joiden käsi on pelinhoitajan kättä parempi, raise-panokselle

edellä mainittujen kertoimien mukaisen voiton; ante-panos ei voita tai häviä, vaan se palautetaan pelaajalle.

Mikäli pelinhoitaja saa paremman käden kuin pelaaja, häviää pelaaja sekä ante- että raise-panoksensa.

Mikäli pelinhoitaja hän ei saa peliä, ei vaihtomaksun maksaneille pelaajille makseta mitään, vaan pelaajat saavat pitää ante- ja raise-panoksensa.

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Ässä & kuningas / Ace & king

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on ässä & kuningas, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on molemmilla parit niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Neloset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neloset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määrätty voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää sekä ante- että raise-panoksensa.

Peliversio B

Sama kuin peliversio A, mutta mukana ei ole vakuutusta.

Peliversio C

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan kolme korttia.

Peliversio D

Sama kuin peliversio A, pelaaja saa vaihtaa korkeintaan kolme korttia, eikä mukana ole vakuutusta.

Peliversio E

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan kaksi korttia.

Peliversio F

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan kaksi korttia, eikä mukana ole vakuutusta.

1.2.7. Pikapokeri

Seuraavana on selostettu Pikapokerin peliversioiden säännöt.

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Pikapokeri-pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan, peliversion ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

Peliversio A

Pikapokeri on peli, jossa pelaaja pyrkii saamaan voittoon oikeuttavan pokerikäden. Pelaajalle jaetaan kaksi korttia, ja hän täydentää ne viiden kortin pokerikädeksi valitsemalla toisen kahdesta, pöydän keskelle jaetusta kolmen kortin pinosta. Mitä parempi pelaajan korttikäsi on, sitä suurempi on voitto.

Pelipöytä ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 6 pelipaikkaan. Jokaiseen pelipaikkaan on painettu alkupanosympyrä ja ruudut "1" ja "2", joista toiseen pelaaja asettaa pelikortit sekä jatkopanoksen.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Ässän (A) arvo on 14 paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas (K) 13, kuningatar (Q) 12 ja sotamies (J) 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamansa pistemäärän mukaisia. Pelaajat eivät saa keskustella keskenään pelikäsistään eivätkä näyttää kortteja toisilleen. Kortit tulee katsoa pelipöydän päällä.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Kun pelaajat ovat asettaneet alkupanoksensa, pelinhoitaja jakaa jokaiselle pelaajalle kaksi korttia kuvapuoli alaspäin ja pöydän keskelle kaksi kolmen kortin pinoa. Kummassakin kolmen kortin pinossa on yksi kortti kuvapuoli ylöspäin ja kaksi kuvapuoli alaspäin. Toinen pino on merkitty numerolla 1 ja toinen pino numerolla 2.

Kortit katsottuaan pelaajan tulee päättää jatkaako peliä vai luovuttaako. Mikäli pelaaja luovuttaa, hän häviää alkupanoksensa. Jos pelaaja päättää jatkaa, hän asettaa molemmat omat korttinsa kuvapuoli alaspäin joko ruutuun 1 tai 2, ja valitsee näin vastaavasti numeroidun kolmen kortin pinon pöydän keskeltä, jolla hän muodostaa itselleen viiden kortin pokerikäden. Korttinsa päälle hänen tulee asettaa alkupanoksen suuruinen jatkopanos.

Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, pelinhoitaja kääntää auki pinon 1 kolme korttia ja maksaa voitot / kerää häviävät panokset pinon 1 valinneille pelaajille. Tämän jälkeen pelinhoitaja kääntää auki pinon 2 kolme korttia ja maksaa voitot / kerää häviävät panokset pinon 2 valinneille pelaajille.

Voitonmaksu

Mikäli pelaajalla on voittoon oikeuttava käsi, maksetaan hänen jatkopanokselleen voittotaulukon mukainen voitto. Alkupanos ei voita eikä häviä.

Mikäli pelaajan käsi on arvoltaan pienempi kuin yhdeksikköpari, pelaaja häviää sekä alku- että jatkopanoksensa.

Voittotaulukko

Värisuora	40:1
Viitokset	30:1
Nelokset	20:1
Täyskäsi	10:1
Väri	10:1
Suora	10:1
Kolmoset	3:1
Kaksi paria	2:1
9–A pari	1:1

Mikäli pelaajan kaikki kortit ovat samaa maata (väri) ja käsi sisältää lisäksi viitokset, nelokset, täyskäden, kolmoset, kaksi paria tai 9–A parin, maksetaan voitto kummastakin yhdistelmästä (esim. väri 10:1 + kolmoset 3:1, voittokerroin yhteensä 13:1).

Jokerikierros

Kun pelaaja saa suoran tai paremman, jaetaan hänelle seuraavalla pelikierroksella yksi kortti sekä annetaan jokerimerkki. Jokerimerkki vastaa jokerikorttia, joka korvaa minkä tahansa pelikortin.

Jokerimerkki säilyy pelaajalla myös seuraavan pelikierroksen ajan, mikäli pelaajan korttikäsi on jokerikierroksella

- A. kolmoset tai parempi
- B. suora tai parempi.

Peräkkäisten jokerikierrosten lukumäärä voi olla rajoitettu; Tällöin rajoitus on ennalta ilmoitettu pelaajille peliohjeessa. Peliohje toimitetaan valvovalle viranomaiselle.

Pelaajan alkupanos saa jokerikierroksella olla korkeintaan yhtä suuri kuin sitä edeltävällä kierroksella.

Bonuspeli

Peliin voidaan myös liittää valinnainen bonuspeli, jota voi pelata peruspelin ohessa ja vain silloin, kun ottaa osaa peruspeliin. Bonuspelissä on kiinteä panos, joka ilmenee

pelipöydässä olevasta taulusta. Voitto ratkeaa kullekin pelaajalle jaettujen kahden pimeän pohjakortin yhdistelmästä riippuen. Pelaajan on maksettava jatkopanos, jotta bonuspeli pysyy voimassa.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia muodostavat parin (kortit ovat numeroarvoltaan samat). Jos kortit eivät muodosta paria, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Kaksi samaa maata olevaa ässää	50:1
Pari 2–K samaa maata	25:1
Pari, jossa molemmat kortit ovat samanvärisiä	10:1
Pari, jossa toinen kortti on musta ja toinen punainen	5:1

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Pienin pari, jolla pelaaja saa voiton, on 9-pari.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista.

Neloset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia.

Viitoset / Five of a kind

Viisi samansuuruista korttia.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia.

Peliversio B

Muuten sama kuin peliversio A, mutta kohta Voitonmaksu kuuluu seuraavasti:

Mikäli pelaajalla on voittoon oikeuttava käsi, maksetaan hänen jatkopanokselleen voittotaulukon mukainen voitto. Alkupanos ei voita eikä häviä.

Mikäli pelaajan käsi on arvoltaan pienempi kuin kahdeksikkopari, pelaaja häviää sekä alku- että jatkopanoksensa.

Voittotaulukko

Värisuora	40:1
Viitokset	30:1
Nelokset	20:1
Täyskäsi	10:1
Väri	10:1
Suora	10:1
Kolmoset	3:1
Kaksi paria	2:1
8-A pari	1:1

Mikäli pelaajan kaikki kortit ovat samaa maata (väri) ja käsi sisältää lisäksi viitokset, nelokset, täyskäden, kolmoset, kaksi paria tai 8-A parin, maksetaan voitto kummastakin yhdistelmästä (esim. väri 10:1 + kolmoset 3:1, voittokerroin yhteensä 13:1).

Lisäksi kohta Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan alin korttikäsi kuuluu seuraavasti:

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Pienin pari, jolla pelaaja saa voiton, on 8-A pari.

1.2.8. 5 Card Rush

Peliversiot

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

A.

5 Card Rush on peli, jossa pelaaja voittaa, mikäli vähintään yksi hänelle jaetuista neljästä kortista on samaa maata ja arvoltaan korkeampi kuin pöydän keskelle jaettu yhteinen kortti. Peruspelin lisäksi 5 Card Rushiin kuuluu Poker+-niminen lisäpeli,

jossa pelaaja pyrkii omilla korteillaan sekä yhteisellä kortilla saamaan viiden kortin pokerikäden, joka on arvoltaan kolme samaa tai parempi.

Pelipöytä ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 6–8 pelipaikkaan. Jokaiseen pelipaikkaan on painettu panostusruudut ”bet” ja ”poker+”.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa sekä seitsemää jokeria. Ässän arvo on 14, paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13, kuningatar 12 ja sotamies 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamansa pistemäärän mukaisia.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Kun pelaajat ovat asettaneet panoksensa (bet) sekä mahdollisen lisäpanoksensa (poker+), pelinhoitaja jakaa jokaiselle pelaajalle kaksi korttia kuvapuoli ylöspäin (alkujako).

Mikäli pelaaja saa alkujaossa vähintään yhden jokerin, pelipaikan bet-panokselle maksetaan välittömästi voitto ja panostusruudussa olleet merkit annetaan pelaajalle. Mikäli jokerin saaneella pelaajalla on panos myös poker+-lisäpelissä, hänen korttinsa jäävät vielä peliin; mikäli lisäpelipanosta ei ole, kortit kerätään pelinhoitajan toimesta pois.

Pelaajalla, joka ei alkujaossa saanut jokeria, on mahdollisuus kaksinkertaistaa bet-panoksensa, mutta hän voi myös pelata pelin loppuun alkuperäisellä panoksellaan. Kun mahdolliset lisäpanostukset bet-ruutuun on tehty, pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille kaksi lisäkorttia ja pöydän keskelle yhteisen kortin (lisäjako).

Voitonmaksu bet-ruutuun asetetuille panoksille

Alkujako

Mikäli pelaaja on alkujaossa saanut yhden jokerin, maksetaan pelaajan bet-panokselle 2:1 voitto. Mikäli pelaaja on alkujaossa saanut kaksi jokeria, maksetaan pelaajan bet-panokselle 10:1 voitto.

Lisäjako

Mikäli pelaajan neljästä kortista löytyy kortti, joka on samaa maata ja arvoltaan korkeampi kuin yhteinen kortti, maksetaan pelaajan bet-panokselle 1:1 voitto. Jos

pelaajalla ei ole samaa maata ja arvoltaan korkeampaa tai samanarvoista korttia, bet-panos häviää. Mikäli pelaajan samaa maata oleva korkein kortti on sama kuin yhteinen kortti, on tuloksena tasapeli ja pelaaja saa pitää bet-panoksensa.

Mikäli pelaaja on lisäjaossa saanut jokerin, hän voittaa automaattisesti, ellei yhteinen kortti ole jokeri. Tällöin tuloksena on tasapeli, ja pelaaja saa pitää panoksensa.

Yhteisen kortin ollessa jokeri, pelaajan bet-panos häviää, ellei hänen korttikädessään ole jokeria.

Voitonmaksu poker+-ruutuun asetetuille panoksille

Pelaajan neljästä kortista ja yhteisestä kortista muodostetaan viiden kortin pokerikäsi, jolle maksetaan voitto, mikäli pokerikäsi on kolme samaa tai parempi. Lisäpelissä jokerikortti korvaa minkä tahansa muun kortin.

Esimerkkejä käsistä, joissa on jokeri:

2-5-8-8-jokeri on kolme samaa,

9-jokeri-J-Q-K on suora,

A-A-4-4-jokeri on täyskäsi.

Lisäpelin voittokertoimet:

Värisuora A–10	200:1
Viisi samaa	150:1
Värisuora	100:1
Neljä samaa	35:1
Täyskäsi	30:1
Väri	30:1
Suora	15:1
Kolme samaa	5:1

Lisäpelin voittokädet alimmasta korkeimpaan:

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruisia korttia.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista.

Neluset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

B.

Sama kuin peliversio A, mutta kohdat Pelikortit ja niiden arvot ja Voitonmaksu ovat seuraavat:

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa sekä kymmentä jokeria. Ässän arvo on 14, paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13, kuningatar 12 ja sotamies 11. Muut kortit (2–10) ovat osoittamansa pistemäärän mukaisia.

*Voitonmaksu**Voitonmaksu bet-ruutuun asetetuille panoksille**Alkujako*

Mikäli pelaaja on alkujaossa saanut yksi tai kaksi jokeria, maksetaan pelaajan bet-panokselle 3:2 voitto.

Lisäjako

Mikäli pelaajan neljästä kortista löytyy kortti, joka on samaa maata ja arvoltaan korkeampi kuin yhteinen kortti, maksetaan pelaajan bet-panokselle 1:1 voitto. Jos pelaajalla ei ole samaa maata ja arvoltaan korkeampaa tai samanarvoista korttia, bet-panos häviää. Mikäli pelaajan samaa maata oleva korkein kortti on sama kuin yhteinen kortti, on tuloksena tasapeli ja pelaaja saa pitää bet-panoksensa.

Mikäli pelaaja on lisäjaossa saanut jokerin, maksetaan pelaajan bet-panokselle 3:2 voitto yhteisen kortin maasta tai pistemäärästä riippumatta.

Yhteisen kortin ollessa jokeri, pelaajan bet-panos häviää, ellei hänen korttikädessään ole jokeria.

Voitonmaksu poker+-ruutuun asetetuille panoksille

Pelaajan neljästä kortista ja yhteisestä kortista muodostetaan viiden kortin pokerikäsi, jolle maksetaan voitto, mikäli pokerikäsi on kolme samaa tai parempi. Lisäpelissä jokerikortti korvaa minkä tahansa muun kortin.

Esimerkkejä käsistä, joissa on jokeri:

2-5-8-8-jokeri on kolme samaa,

9-jokeri-J-Q-K on suora,

A-A-4-4-jokeri on täyskäsi.

Lisäpelin voittokertoimet:

Värisuora A–10	250:1
Viisi samaa	150:1
Värisuora	100:1
Neljä samaa	15:1
Täyskäsi	15:1
Väri	15:1
Suora	10:1
Kolme samaa	5:1

1.3. Muut korttipelit

1.3.1. Blackjack

Kaikkia Blackjack-peliversioita koskevat säännöt

Blackjack on peli, jota pelataan pelinhoitajaa vastaan. Pelaajan tavoitteena on saada pelikäsi, joka on parempi kuin pelinhoitajalla. Pelaaja voittaa, jos hänen korttiansa yhteispistemäärä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää panoksensa. Jos pelinhoitaja ylittää 21 pistettä (22 pistettä peliversioissa P, Q, R ja S), voittavat kaikki vielä pelissä mukana olevat kädet.

Kortit ja korttien arvot

Pelissä käytetään 1–8:aa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta.

Kuvakortit ovat arvoltaan 10 pistettä. Ässän arvo on 1 tai 11 pistettä pelaajan valinnan mukaan. Muut kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Panokset sijoitetaan ennen korttien jakamista.

Pelaaja voi pelata yhtä tai useampaa pelipaikkaa. Samalla pelipaikalla voi pelata useita pelaajia, mikäli taustapelaaminen on sallittu. Taustapelaamisen salliminen sekä taustapelaajien enimmäismäärä yhdellä pelipaikalla ilmenee pelaajille etukäteen peliohjeesta ja/tai mahdollisesti pelipöydässä olevista taustapelaajille varatuista panosruuduista.

Pelipaikan ensimmäinen pelaaja on pelipaikan haltija, joka tekee yksin kaikki pelipaikan korttikäteen ja lisäkorttien määrään vaikuttavat päätökset.

Pelinhoitaja voi tarvittaessa rajoittaa pelaajan samanaikaisesti pelaamien pelipaikkojen lukumäärää sekä taustapelaajien määrää.

Peliversiot

Seuraavana on selostettu peliversioiden peruspelin säännöt. Peruspelin lisäksi peliversioon on mahdollista liittää jokin lisäpeleistä, joiden säännöt on esitetty peliversioiden sääntöjen jälkeen.

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Yhtiö tallentaa tietojärjestelmäänsä Blacjack-pelin osalta pelipaikan, pelipäivämäärän, pelin aukioloajan, peliversion sekä mahdollisen lisäpelin (esim. peliversio A, lisäpeli B) ja pelin minimi- ja maksimipanoksen. Poikkeukselliset tai huomionarvoiset tilanteet tallennetaan tietojärjestelmään tai erilliseen pöytäkirjaan.

A.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikäteensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä,

pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä voittaa pelinhoitaja, paitsi tilanteissa joissa molemmilla on 21 tai joissa molemmilla on blackjack-käsi. Tällöin peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on joko 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä

Blackjack-kättä ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit kahdeksi erilliseksi pelikädeksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjackia, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa vain kerran. Jaettua peliä ei voi tuplata.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Blackjack-kättä ei voi vakuuttaa. Vakuutettua kättä ei voi tuplata eikä jakaa.

Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

B.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on joko 1:1, 6:5, 7:5 tai 3:2. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä

21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa korkeintaan kolmeksi kädeksi. Jaetun pelin saa tuplata.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjack-käden, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjack-kädestä alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

C.

Sama kuin peliversio B, mutta tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

D.

Sama kuin peliversio B, mutta pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi.

E.

Sama kuin peliversio B, mutta pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi ja tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista

pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

F.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle sekä itselleen. Toinen pelinhoitajan korteista on kuvapuoli ylöspäin ja toinen kuvapuoli alaspäin.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja paljastaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa ja ottaa tarvittaessa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on 3:2.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanosensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Mikäli pelinhoitajan kuvapuoli ylöspäin oleva kortti on kymmenen pisteen arvoinen ja pelinhoitaja saa blackjack-käden, häviää pelaaja vain alkuperäisen panoksensa

(esimerkki: pelaajan alkuperäinen panos on 10 € ja tuplauspanos 10 €, jolloin pelinhoitajan saatua blackjack-käden pelaaja häviää 10 €).

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa korkeintaan kahdeksi kädeksi. Jaetun pelin saa tuplata.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjack-käden, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

10 kortin Charlie

Mikäli pelaaja saa korttikäteensä 10 korttia pistemäärän ollessa enintään 21, käsi voittaa automaattisesti, paitsi jos pelinhoitajalla on blackjack-käsi.

G.

Sama kuin peliversio F, mutta mukana ei ole 10 kortin Charlieta.

H.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkorteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa, luovuttaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä voittaa pelinhoitaja, paitsi tilanteissa joissa molemmilla on 20, 21 tai joissa molemmilla on blackjack. Tällöin peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack. Blackjackistä maksettava voitto on joko 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksukerros ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Blackjack-kättä ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa ottaa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Blackjack-kättä ei saa tuplata. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Mikäli jakamalla saatuun käteen tulee jälleen pistemäärältään yhtä suuret kortit eli niistä muodostuu pari, voidaan kortit taas jakaa erillisiksi peleiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjackia, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Peliin saa jakaa enintään neljäksi korttikädeksi. Jaetun pelin saa tuplata normaalisti.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjackia vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjackia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjackista alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä tai kymppi tai kuvakortti.

Luovutus

Pelaajalla on mahdollisuus luovuttaa alkujaon jälkeen, jolloin hän häviää puolet pelipanoksestaan ja hänen korttinsa poistetaan pelistä. Luovutus on sallittu vain, ennen kuin pelaaja on ottanut yhtään lisäkorttia. Pelaaja ei voi luovuttaa, mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

Kolme seiskaa

Mikäli pelaajan käden kolme ensimmäistä korttia ovat seiskoja, eikä kättä ole jaettu kahdeksi tai useammaksi erilliseksi pelikädeksi, maksetaan panokselle heti 3:1 voitto.

I.

Sama kuin peliversio H, mutta mukana ei ole luovutusta.

J.

Sama kuin peliversio H, mutta pelin saa jakaa enintään kolmeksi kädeksi.

K.

Sama kuin peliversio H, mutta mukana ei ole luovutusta ja pelin saa jakaa enintään kolmeksi kädeksi.

L.

Sama kuin peliversio H, mutta pelin saa jakaa enintään kahdeksi kädeksi.

M.

Sama kuin peliversio H, mutta mukana ei ole luovutusta ja pelin saa jakaa enintään kahdeksi kädeksi.

N.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiselle pelaajalle sekä itselleen. Toinen pelinhoitajan korteista on kuvapuoli ylöspäin ja toinen kuvapuoli alaspäin. Pelaajien kortit jaetaan kuvapuoli alaspäin, mutta lisäkortit kuvapuoli ylöspäin tuplatun panoksen lisäkorttia lukuun ottamatta.

Pelinhoitajan kuvapuoli ylöspäin olevan kortin ollessa ässä, pelinhoitaja tarkistaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa. Mikäli kuvapuoli alaspäin oleva kortti on kymmenen pisteen arvoinen ja pelinhoitajalle muodostuu blackjack-käsi, peli päättyy siihen eikä pelaajille anneta lisäkortteja. Pelaajilla on mahdollisuus vakuuttaa pelinsä, ennen kuin pelinhoitaja tarkistaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa (ks. kohta Vakuutus).

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa, luovuttaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja paljastaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa ja ottaa tarvittaessa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä voittaa pelinhoitaja, paitsi tilanteissa joissa molemmilla on 20, 21 tai joissa molemmilla on blackjack-käsi. Tällöin peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on joko 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksukerros ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Blackjackia ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa ottaa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Blackjack-kättä ei saa tuplata. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelin saa jakaa enintään kahdeksi korttikädeksi. Jaetun pelin saa tuplata normaalisti.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjackia vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Blackjackia ei voi vakuuttaa.

Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjackia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjackista alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä tai kymppi tai kuvakortti.

Kolme seiskaa

Mikäli pelaajan käden kolme ensimmäistä korttia ovat seiskoja, eikä kättä ole jaettu kahdeksi tai useammaksi erilliseksi pelikädeksi, maksetaan panokselle heti 3:1 voitto.

O.

Sama kuin peliversio N, mutta tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

P.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos.

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa tai vakuuttaa pelikäteensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja ottaa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 22. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa. Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack-käsi, jolle voitto maksetaan normaalisti. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on 1:1, 6:5 3:2 tai 2:1. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Blackjackia ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa ottaa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Pelikäden saa jakaa korkeintaan kolmeksi kädeksi. Jaetun pelin saa tuplata.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjack-kättä vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Jos pelinhoitaja saa blackjack-käden, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjack-kättä, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjack-kädestä alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

Luovutus

Pelaajalla on mahdollisuus luovuttaa alkujaon jälkeen, jolloin hän häviää puolet pelipanoksestaan ja hänen korttinsa poistetaan pelistä. Luovutus on sallittu vain, ennen kuin pelaaja on ottanut yhtään lisäkorttia. Pelaaja ei voi luovuttaa, mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

Q.

Sama kuin peliversio P, mutta mukana ei ole luovutusta.

R.

Pelin kulku

Pelinhoitaja jakaa yhden kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on pelipanos, ja yhden itselleen. Tämän jälkeen hän jakaa vielä toisen kortin jokaiseen pelipaikkaan, jossa on panos sekä itselleen. Toinen pelinhoitajan korteista on kuvapuoli ylöspäin ja toinen kuvapuoli alaspäin. Pelaajien kortit jaetaan kuvapuoli alaspäin, mutta lisäkortit kuvapuoli ylöspäin tuplatun panoksen lisäkorttia lukuun ottamatta.

Pelinhoitajan kuvapuoli ylöspäin olevan kortin ollessa ässä, pelinhoitaja tarkistaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa. Mikäli kuvapuoli alaspäin oleva kortti on kymmenen pisteen arvoinen ja pelinhoitajalle muodostuu blackjack-käsi, peli päättyy siihen eikä pelaajille anneta lisäkortteja. Pelaajilla on mahdollisuus vakuuttaa pelinsä, ennen kuin pelinhoitaja tarkistaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa (ks. kohta Vakuutus).

Perusjaon jälkeen pelaaja voi tyytyä jo saamaansa pistemäärään tai ottaa lisäkortteja. Tietyissä tilanteissa pelaajalla on lisäksi mahdollisuus tuplata, jakaa, luovuttaa tai vakuuttaa pelikätensä.

Pelinhoitaja aloittaa lisäkorttien tarjoamisen vasemmalta puoleltaan. Jokainen pelikäsi pelataan valmiiksi yksi kerrallaan. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet korttinsa, pelinhoitaja paljastaa kuvapuoli alaspäin olevan korttinsa ja ottaa tarvittaessa itselleen lisäkortit. Pelinhoitajan on otettava itselleen lisää kortteja, jos hänen pistemääränsä on 16 tai pienempi. Kun hänen pistemääränsä on 17 tai suurempi, peli on ratkennut.

Voitonjako

Pelaaja voittaa 1:1, jos hänen pistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 22. Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, pelaaja häviää panoksensa. Tasapisteillä peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää aina panoksensa. Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack, jolle voitto maksetaan normaalisti. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 pelipaikan kahdella ensimmäisellä kortilla (ässä + kuvakortti tai ässä + 10), kyseessä on blackjack-käsi. Blackjack-kädestä maksettava voitto on 1:1, 6:5, 3:2 tai 2:1.

Blackjackia ei voi tuplata tai vakuuttaa eikä siihen saa ottaa lisää kortteja.

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Jaettu peli

Jos pelipaikan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistearvoiltaan samat, pelaajalla on mahdollisuus jakaa nämä kortit erillisiksi pelikäsiksi. Jakaessaan pelin pelaajan on asetettava uudelle pelikädelle alkuperäispanoksen arvoinen lisäpanos.

Jaettuihin ässiin pelaaja saa vain yhden lisäkortin. Jaetuista ässistä muodostettuja pelikäsiä ei saa tuplata.

Jaetussa kädessä ässä ja 10 tai ässä ja kuvakortti eivät muodosta blackjack-kättä, vaan pistemäärän 21, jolloin pelaajan voitto on 1:1. Jaetulla kädellä saavutettu pistemäärä 21 häviää aina pelinhoitajan blackjack-kädelle. Peliin saa jakaa enintään kahdeksi korttikädeksi. Jaetun pelin saa tuplata normaalisti.

Vakuutus

Jos pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, pelaaja voi vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjackia vastaan. Pelaaja vakuuttaa pelinsä lisäpanoksella, jonka arvo on korkeintaan puolet alkuperäisen panoksen arvosta. Vakuutuspanos asetetaan sille varatulle paikalle ja vakuutus on tehtävä ennen kuin kenellekään on tarjottu kolmatta korttia.

Blackjackia ei voi vakuuttaa.

Jos pelinhoitaja saa blackjackin, alkuperäiset panokset häviävät, mutta vakuutukset voittavat 2:1. Jos pelinhoitaja ei saa blackjackia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Tasaraha

Pelaaja voi halutessaan ottaa blackjackistä alkujaon jälkeen 1:1 voiton (tasaraha, even money), mikäli pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä.

S.

Sama kuin peliversio R, mutta tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, jos pelipaikan kahden ensimmäisen kortin pistemäärien summa on 9, 10 tai 11. Pelaaja saa tällöin vain yhden lisäkortin. Jos pelaaja tuplaa käden joka sisältää ässän, säilyy kyseisen ässän arvo yhden pisteen arvoisena myös kolmannen kortin jälkeen.

T.

Sama kuin peliversio A, mutta tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

U.

Sama kuin peliversio A, mutta tuplaussääntö on seuraava:

Tuplaus

Pelaajalla on perusjaon jälkeen mahdollisuus kaksinkertaistaa pelipanoksensa, ennen kuin hän on ottanut yhtään lisäkorttia. Tuplattuun käteen annetaan vain yksi lisäkortti. Jos pelaaja tuplaa käden, joka sisältää ässän, on ässän arvo yksi tai yksitoista pistettä myös lisäkortin antamisen jälkeen, jolloin käden pistemäärä tulkitaan pelaajan kannalta parhaaksi mahdolliseksi (esim. A + 7 tuplataan, lisäkortti on 3, jolloin pistemäärä on 21).

Pelaajalla on lisäksi mahdollisuus vielä lisätä yksi alkuperäisen suuruinen panos tuplattuun käteen (triplaus), jolloin käteen annetaan vielä yksi lisäkortti.

Esimerkki: Pelaajan pelipanous on 2 euroa ja korttikäsi A-4 (pistemäärä viisi tai viisitoista); Tuplauksen jälkeen pelipanous on neljä euroa ja korttikäsi A-4-2 (pistemäärä seitsemän tai seitsemäntoista); Pelaaja triplaa, jonka jälkeen pelipanous on kuusi euroa ja korttikäsi A-4-2-Q (pistemäärä seitsemäntoista).

Lisäpeli

Pelaaja voi ottaa osaa myös valinnaiseen lisäpeliin, jota voi pelata peruspelin ohessa ja vain silloin, kun ottaa osaa peruspeliin. Mikäli jokin säännöissä vahvistettu lisäpeli on mukana Blackjack-peliversiossa, pelipaikassa ilmoitetaan pelaajille etukäteen, mikä lisäpeli on mukana ja mikä on lisäpelin nimi. Blackjack-peliversion peliohjeessa tai erillisessä ohjeessa kerrotaan lisäpelin voittoyhdistelmät ja voittosummat tai -

kertoimet sekä miten lisäpeliin osallistutaan. Lisäpelin panos ilmenee yhdessä peruspelin panosten kanssa pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevasta kyltistä.

Lisäpeliversiot:

a.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia muodostavat parin (kortit ovat arvoltaan samanarvoisia). Jos kortit eivät muodosta paria, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Blackjack-peruspelistä poiketen kuvakortit eivät ole numeroarvoltaan kymppinä, vaan muodostaakseen parin tulee kuvakorttien olla joko kaksi sotamiestä, kaksi kuningarta tai kaksi kuningasta.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Kaksi samaa maata olevaa ässää	50:1
Pari 2–K samaa maata	25:1
Pari, jossa molemmat kortit ovat samanvärisiä	10:1
Pari, jossa toinen kortti on musta ja toinen punainen	5:1

b.

Sama, kuin lisäpeli A mutta seuraavalla voittotaulukolla:

Kaksi samaa maata olevaa ässää	50:1
Pari 2–K samaa maata	25:1
Pari, jossa molemmat kortit ovat samanvärisiä	11:1
Pari, jossa toinen kortti on musta ja toinen punainen	5:1

c.

Sama, kuin lisäpeli A mutta seuraavalla voittotaulukolla:

Kaksi samaa maata olevaa ässää	50:1
Pari 2–K samaa maata	25:1
Pari, jossa molemmat kortit ovat samanvärisiä	10:1
Pari, jossa toinen kortti musta ja toinen punainen	6:1

d.

Sama, kuin lisäpeli A mutta seuraavalla voittotaulukolla:

Kaksi samaa maata olevaa ässää	50:1
Pari 2–K samaa maata	25:1
Pari, jossa molemmat kortit samanvärisiä	11:1
Pari, jossa toinen kortti musta ja toinen punainen	6:1

e.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia ovat samaa maata. Mikäli kortit eivät ole samaa maata, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa. Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä. Voittotaulukko on seuraava:

Samaa maata, ja kortit arvoiltaan A ja K	50:1
Samaa maata	2:1

f.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia ovat samaa maata. Mikäli kortit eivät ole samaa maata, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Värisuoralla tarkoitetaan numerojärjestyksessä olevia samaa maata olevia kortteja.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Samaa maata, ja kortit arvoiltaan A ja K	50:1
Värisuora	3:1
Samaa maata	2:1

g.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia ovat samaa maata. Mikäli kortit eivät ole samaa maata, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Värisuoralla tarkoitetaan numerojärjestyksessä olevia samaa maata olevia kortteja.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Samaa maata, ja kortit arvoiltaan A ja K	50:1
Värisuora	4:1
Samaa maata	2:1

h.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia ovat samaa maata. Mikäli kortit eivät ole samaa maata, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Värisuoralla tarkoitetaan numerojärjestyksessä olevia samaa maata olevia kortteja. Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Samaa maata, ja kortit arvoiltaan A ja K	30:1
Värisuora	4:1
Samaa maata	2:1

i.

Pelaaja voittaa, mikäli hänen pelipaikkansa kaksi ensimmäistä korttia ovat samaa maata. Mikäli kortit eivät ole samaa maata, pelaaja häviää lisäpelipanoksensa.

Värisuoralla tarkoitetaan numerojärjestyksessä olevia samaa maata olevia kortteja. Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko on seuraava:

Samaa maata, ja kortit arvoiltaan A ja K	25:1
Värisuora	4:1
Samaa maata	2:1

j.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Kolmoset samaa maata	100:1
Värisuora	30:1
Kolmoset eri maata	15:1
Väri	5:1
Pari	1:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset eri maata: Kolme samanarvoista korttia, joista korkeintaan kaksi on samaa maata. Esim. pata-9, pata-9 ja hertta-9 tai pata-9 pataa, risti-9 ja ruutu-9.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

Pari: Kaksi korttia kolmesta ovat pistemäärältään samat. Esim. hertta-5, pata-5 ja pata 10.

k.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Värisuora	50:1
Kolmoset	25:1
Väri	4:1
Pari	1:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset: Kolme samanarvoista korttia. Esim. pata-9, pata-9 ja pata-9 tai pata-9, risti-9 ja ruutu-9.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

Pari: Kaksi korttia kolmesta ovat pistemäärältään samat. Esim. hertta-5, pata-5 ja pata 10.

l.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Kolmoset samaa maata	100:1
Värisuora	30:1
Kolmoset eri maata	15:1
Pari samaa maata	10:1
Väri	6:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset eri maata: Kolme samanarvoista korttia, joista korkeintaan kaksi on samaa maata. Esim. pata-9, pata-9 ja hertta-9 tai pata-9 pataa, risti-9 ja ruutu-9.

Pari samaa maata: Kaksi korttia kolmesta ovat pistemäärältään samat ja samaa maata. Esim. hertta-5, hertta-5 ja pata 10. Eri maata oleva pari ei oikeuta voittoon.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

m.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Värisuora	50:1
Kolmoset	25:1
Pari samaa maata	10:1
Väri	4:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset: Kolme samanarvoista korttia. Esim. pata-9, pata-9 ja pata-9 tai pata-9, risti-9 ja ruutu-9.

Pari samaa maata: Kaksi korttia kolmesta ovat pistemäärältään samat ja samaa maata. Esim. hertta-5, hertta-5 ja pata 10. Eri maata oleva pari ei oikeuta voittoon.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

n.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Kolmoset samaa maata	100:1
Värisuora	30:1
Kolmoset eri maata	25:1
Suora	10:1
Väri	5:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset eri maata: Kolme samanarvoista korttia, joista korkeintaan kaksi on samaa maata. Esim. pata-9, pata-9 ja hertta-9 tai pata-9 pataa, risti-9 ja ruutu-9.

Suora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Esim. hertta-4, ruutu-5 ja hertta-6. A-2-3 on pienin suora ja Q-K-A korkein.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

o.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Kolmoset samaa maata	100:1
Värisuora	30:1
Kolmoset eri maata	20:1
Suora	10:1
Väri	5:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset eri maata: Kolme samanarvoista korttia, joista korkeintaan kaksi on samaa maata. Esim. pata-9, pata-9 ja hertta-9 tai pata-9 pataa, risti-9 ja ruutu-9.

Suora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Esim. hertta-4, ruutu-5 ja hertta-6. A-2-3 on pienin suora ja Q-K-A korkein.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

p.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista

ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Värisuora	50:1
Kolmoset	25:1
Suora	10:1
Väri	5:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset: Kolme samanarvoista korttia. Esim. pata-9, pata-9 ja pata-9 tai pata-9, risti-9 ja ruutu-9.

Suora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Esim. hertta-4, ruutu-5 ja hertta-6. A-2-3 on pienin suora ja Q-K-A korkein.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

q.

Pelaaja voittaa, mikäli alkujaon jälkeen (ennen kuin yhtään lisäkorttia on otettu) hänen pelipaikkansa kahdesta ensimmäisestä kortista ja pelinhoitajan ensimmäisestä kortista muodostuu jokin voittotaulukossa mainituista yhdistelmistä. Mikäli korteista ei muodostu mitään voittotaulukossa mainittua yhdistelmää, pelaaja häviää panoksensa.

Voitto maksetaan vain korkeimmasta voittoyhdistelmästä.

Voittotaulukko:

Värisuora	30:1
Kolmoset	25:1
Suora	10:1
Väri	5:1

Lisäpelin voittoyhdistelmät arvojärjestyksessä:

Kolmoset samaa maata: kolme samanarvoista korttia, jotka ovat samaa maata. Esim. 3-3-3 herttaa.

Värisuora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. A-2-3 samaa maata on pienin värisuora ja Q-K-A samaa maata korkein.

Kolmoset: Kolme samanarvoista korttia. Esim. pata-9, pata-9 ja pata-9 tai pata-9, risti-9 ja ruutu-9.

Suora: Kolme pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Esim. hertta-4, ruutu-5 ja hertta-6. A-2-3 on pienin suora ja Q-K-A korkein.

Väri: Kolme samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Esim. hertta-4, hertta-5 ja hertta-7.

1.3.2. Red Dog

Red Dog on korttipeli, jossa pelaajat yrittävät arvata, sopiiko pelinhoitajan vetämä kolmas kortti pistemäärältään kahden ensiksi vedetyn kortin väliin.

Kortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta. Kortit jaetaan korttikengästä. Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Ässä on arvoltaan suurin kortti (14) ja kakkonen pienin.

Pelipanokset ja pelipaikat

Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Aloituspanos sijoitetaan ennen korttien jakamista. Pelaaja voi varata pelikierroksella vain yhden pelipaikan. Jos kaikki pelipaikat ovat varattuja, pelaajat voivat asettaa panoksensa samalle pelipaikalle. Yhtä pelipaikkaa voi pelata enintään kolme pelaajaa. Pelinhoitaja voi tarvittaessa rajoittaa taustapelaajien määrää.

Pelin kulku

Kun pelaajat ovat sijoittaneet panoksensa (bet), pelinhoitaja jakaa kaksi avointa korttia edessään olevaan ruudukkoon ja ilmoittaa korttien pistearvojen välisen hajonnan (spread) ja sitä vastaavan voittokertoimen (pays). Peli voi jatkua nyt kolmella eri tavalla riippuen hajonnan suuruudesta:

A. Mahdollisuus korottaa panosta

Pelaajat voivat korottaa panostaan (raise) ja enintään kaksinkertaistaa sen, jos korttien pistelukujen välillä on hajontaa eli kortit eivät ole arvoltaan peräkkäiset tai eivät muodosta paria. Ns. taustapelaajat eivät ole sidottuja pelipaikan haltijan päätökseen korottaa panosta tai ei.

Mahdollisten korotusten jälkeen pelinhoitaja jakaa kolmannen kortin, joka ratkaisee pelin tuloksen. Pelaaja voittaa, jos kolmas kortti sopii pistearvoltaan ensimmäisen ja toisen kortin väliin. Voiton suuruus riippuu panoksen lisäksi korttien pistelukujen hajonnasta. Pelaajan panos häviää, mikäli kolmas kortti ei sovi pistearvoltaan ensimmäisen ja toisen kortin väliin.

B. Peräkkäiset kortit

Jos kahden ensiksi vedetyn kortin välille ei synny hajontaa eli kortit ovat numeroarvoiltaan peräkkäiset, ei kolmatta korttia vedetä lainkaan ja pelissä seuraa uusi jako. Pelaaja voi jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa panostaan tai ottaa panoksensa pois.

C. Pari ja kolmoset

Jos kaksi ensiksi vedettyä korttia muodostavat parin eli ovat pistearvoltaan samat, pelaaja ei voi korottaa panostaan. Tässä tilanteessa pelinhoitaja vetää kolmannen kortin ja jos kolmas kortti on pistearvoltaan sama kuin kaksi edellistä eli tulee kolmoset, pelaaja voittaa 11 kertaa panoksensa. Jos kolmannella kortilla on eri pistearvo kuin kahdella edellisellä, peli päättyy tasan. Pelaaja voi jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa panostaan tai ottaa panoksensa pois.

Voittokertoimet bet- ja raise-panoksille:

Kolmoset	11:1
Hajonta 1	5:1
Hajonta 2	4:1
Hajonta 3	2:1
Hajonnat 4–11	1:1

1.3.3. Bulldog

Bulldog on peli, jossa pelaajat yrittävät arvata, sopiiko pelinhoitajan vetämä kolmas kortti pistemäärältään kahden ensiksi vedetyn kortin väliin. Kolmas kortti jaetaan jokaiseen pelipaikkaan, jossa on panos.

Pelipöytä

Pelipöytä on jaettu 5–7 pelipaikkaan. Kussakin pelipaikassa voi pelata enintään kolme pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on panosympyrät aloituspanokselle (bet) ja korotuspanokselle (raise).

Kortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta. Kortit jaetaan korttikengästä. Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Ässä on arvoltaan suurin kortti (14) ja kakkonen pienin.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelaaja voi pelata pelikierroksella usealla eri pelipaikalla. Yhtä pelipaikkaa voi pelata enintään kolme pelaajaa. Ns. taustapelaajat eivät ole sidottu pelipaikan haltijan päätökseen korottaa panosta.

Pelinhoitaja voi rajoittaa taustapelaajien määrää pelinhoidon hallittavuuden niin vaatiessa.

Pelin kulku

Kun aloituspanokset (bet) on asetettu, pelinhoitaja jakaa kaksi avointa peruskorttia edessään oleviin ruutuihin. Samalla hän ilmoittaa korttien pistearvojen välisen hajonnan (spread). Jos kortit ovat pistearvoltaan peräkkäiset, eikä hajontaa näin ole, jako on mitätön ja se uusitaan.

Kun kahden peruskortin pistemäärien välillä on hajontaa, pelaajat voivat korottaa panostaan (raise) ja enintään kaksinkertaistaa sen. Kun kaikki ovat tehneet korotuspäätöksensä, pelinhoitaja jakaa jokaiseen pelipaikkaan, jossa on panos, kolmannen kortin. Tämä kortti ratkaisee pelin tuloksen. Jos kortti sopii pistearvoltaan kahden peruskortin väliin, tähän pelipaikkaan panostaneet pelaajat voittavat. Vastakkaisessa tapauksessa pelaajat menettävät panoksensa.

Jos kaksi peruskorttia muodostaa parin eli ne ovat pistearvoiltaan samat, panosta ei voi korottaa, ja jokaiseen varattuun pelipaikkaan jaetaan suoraan kolmas kortti. Jos tämä kortti on pistearvoltaan sama kuin kaksi peruskorttia eli tulee kolmoset, tähän pelipaikkaan panostaneet pelaajat voittavat 11-kertaa panoksensa. Jos kolmannella kortilla on eri pistearvo, peli päättyy tasan. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa panostaan tai ottaa panoksensa pois.

Voitonmaksu

Voiton suuruus riippuu panoksen lisäksi korttien pistelukujen hajonnasta. Eri hajontoja vastaavat voittokertoimet on painettu peliverkaan. Pelaajan saama voitto on kokonaispanos kerrottuna voittokertoimella.

Voittokertoimet bet- ja raise-panoksille:

Kolmoset	11:1
Hajonta 1	5:1
Hajonta 2	4:1
Hajonta 3	2:1
Hajonnat 4–11	1:1

1.3.4. Voodoo

Voodoo on korttipeli, jossa pelaajan tavoitteena on saada arvoltaan suurempi kortti kuin pelinhoitajalla.

Kortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta. Kortit jaetaan korttikengästä. Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Kuningas on arvoltaan suurin kortti (13) ja ässä (1) pienin.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 7–9 pelipaikkaan. Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Aloituspanos sijoitetaan ennen korttien jakamista bet-ruutuun, zombie pair -ruutuun tai molempiin. Jos kaikki pelipaikat ovat varattuja, pelaajat voivat asettaa panoksensa samalle pelipaikalle. Pelinhoitaja voi tarvittaessa rajoittaa taustapelaajien määrää.

Pelin kulku

Kun pelaaja on sijoittanut panoksensa (bet), pelinhoitaja jakaa yhden kortin pelaajalle ja yhden kortin itselleen. Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan suurempi, hänen panokselleen maksetaan 1:1 voitto. Mikäli pelinhoitajan kortti on suurempi, pelaajan panos häviää. Mikäli molempien kortit ovat arvoltaan samansuuruiset, pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

1. Pelaaja luovuttaa ja menettää panoksestaan puolet.

2. Pelaaja jatkaa peliä sijoittamalla alkuperäisen panoksen suuruisen lisäpanoksen, jonka jälkeen sekä pelaajalle että pelinhoitajalle jaetaan uudet kortit. Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan suurempi, lisäpanokselle maksetaan 1:1 voitto, mutta alkuperäinen panos ei voita eikä häviä. Mikäli pelinhoitajan kortti on suurempi, sekä lisäpanos että alkuperäinen panos häviävät. Jos vieläkin molemmilla on samanarvoiset kortit, peli on tasan ja pelaaja saa pitää panoksensa. Samalla myös pelikierros päättyy.

Zombie Pair

Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan yhtä suuri kuin pelinhoitajan, maksetaan pelaajan Zombie Pair -ruutuun asettamalle panokselle 11:1 voitto. Muussa tapauksessa Zombie Pair -ruutuun asetettu panos häviää.

1.3.5. Punto Banco

Punto Banco on korttipeli, jossa pelaaja yrittää arvata, mikä kolmesta panostusvaihtoehdosta voittaa: punto, banco vai égalité. Pelin tavoitteena on saada vähintään kahdella ja enintään kolmella kortilla voittokäsi, jossa yhteenlaskettu pistemäärä on mahdollisimman lähellä yhdeksää.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 9–16 pelipaikkaan. Panoksena käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo. Aloituspanso sijoitetaan ennen korttien jakamista. Pelaaja voi varata pelikierroksella vain yhden pelipaikan. Jos kaikki pelipaikat ovat varattuja, pelaajat voivat asettaa panoksensa samalle pelipaikalle.

Kortit ja niiden arvot

Kympit ja kuvakortit ovat arvoltaan nollia, ässä on arvoltaan yksi ja muut kortit osoittamansa pistemäärän mukaisia. Kaikki kortit lasketaan yhteen, ja jos pistemäärä on kymmenen tai sitä korkeampi, arvoksi katsotaan vain se määrä, jolla luku ylittää täyden kymmenen.

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta. Kortit jaetaan korttikengästä.

Pelin kulku

Pelaaja sijoittaa pelipanoksensa joko punto-, banco-, tai égalité- vaihtoehdolle. Panosten asettamisen jälkeen pelinhoitaja tai jakovuorossa oleva pelaaja jakaa kortit avoimena seuraavassa järjestyksessä:

1. kortti puntolle
2. kortti bancolle
3. kortti puntolle
4. kortti bancolle

Lisäkortit vedetään jäljempänä olevan pelitaulukon mukaisesti.

Korttien jaon jälkeen pelinhoitaja ilmoittaa punton ja bancon korttien kokonaissummat. Jos kädet ovat samanarvoiset, voittavat égalitélle asetetut panokset ja puntolle sekä bancolle asetetut panokset eivät voita tai häviä, vaan ne jäävät pelaajalle. Jos bancon käsi on korkeampi, bancolle asetetut panokset voittavat ja

puntolle sekä égalitélle asetetut panokset häviävät. Jos punton käsi on korkeampi, puntolle asetetut panokset voittavat ja bancolle sekä égalitélle asetetut panokset häviävät.

Voitonmaksu

Puntolle asetetut panokset maksetaan 1:1.

Bancolle asetetut panokset maksetaan 1:1, jos banco voittaa pistemäärillä 1–5 ja 7–9.
Bancolle asetetut panokset maksetaan 1:2, jos banco voittaa pistemäärällä 6.

Égalitélle (tasapelille) asetetut panokset maksetaan 8:1.

Pelitaulukko, jonka mukaan kortteja vedetään:

PUNTO

Jos punton pistemäärä on kahden kortin jälkeen

1,2,3,4,5,10 (0)	vedetään uusi kortti
6,7	jäädään näihin pisteisiin
8,9	jäädään, ei lisäkortteja bancolle

BANCO

Jos bancon pistemäärä on kahden kortin jälkeen

1,2,10 (0)	vedetään uusi kortti
3	vedetään, paitsi jos punton 3. kortin arvo 8
4	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 2–7
5	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 4–7
6	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on 6 tai 7
7	jäädään tähän pistemäärään
8,9	jäädään, ei lisäkortteja puntolle

Jos punton pistemäärä on alkujaossa 6 tai 7, bancolle vedetään automaattisesti kortti pistemääriin 0–5.

Lisäpeli

Punto Bancoon voidaan lisätä myös lisäpeli, jossa pelaajan tavoitteena on arvata, ovatko puntolle jaetut kaksi ensimmäistä korttia numeroarvoltaan samat (pari) tai ovatko bancolle jaetut kaksi ensimmäistä korttia numeroarvoltaan samat (pari). Voittokerroin punton parille on 11:1 ja bancon parille 11:1.

Lisäpelissä kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia.

Mikäli lisäpeli on lisätty peliversioon, punton pari (punto pair) ja bancon pari (banco pair) sijoitusruudut on painettu peliverkaan. Lisäpeli voittokertoimiseen esitellään myös peliohjeessa.

Raha-automaattipelit

Raha-automaatit

Raha-automaatti on laite, josta pelaaja voi pelaamalla voittaa rahaa. Pelaaja maksaa haluamansa määrän pelaamista kolikkoina, seteleinä, rahakkeina, pelimerkeinä tai vastaavina taikka sähköisenä rahana. Pelaamisesta kerralla maksettava rahamäärä on pelikohtaisesti rajoitettu.

Raha-automaattipelin tulos perustuu sattumaan, joissakin peleissä myös osittain pelaajan tietoon ja taitoon. Sattuman muodostamiseen käytetään ohjelmallista algoritmia tai mekaanista arvontalaitetta taikka näiden yhdistelmää.

Raha-automaatin pelaaminen muodostuu pelaajan ja pelin vuorovaikutteisuudesta, interaktiivisuudesta. Pelaaja valitsee panoksen ja käynnistää pelin, joka voi koostua yhdestä tai useammasta osasta, joista kukin voi sisältää yhden tai useamman arvannon.

Pelin jokaisen osan tulos ja koko pelikierron lopputulos näytetään pelaajalle kuviokiekoilla, korttipakalla, onnenpyörällä tai muulla tavalla. Tulosta vastaavan voiton suuruus ilmoitetaan rahasummana tai panosyksikköinä, jotka voidaan käyttää uusien pelien ostamiseen tai maksaa rahana.

Kun peli mahdollistaa usean eri pelaajan osallistumisen samalle pelikierrokselle saman laitteen kautta, pelissä voi olla mahdollisuus usean panoksen asettamiselle. Tällaisissa peleissä pelikierrokselle sijoitettavien panosten yhteismäärä on kuitenkin rajoitettu.

Raha-automaattipelin voitto voi olla yhtä suuri, suurempi tai pienempi kuin peliin sijoitettu panos. Samasta tuloksesta maksettujen voittojen voittokerroin eli panoksen ja voiton suhde voi vaihdella panoksesta riippuen.

Tuloksen tultua arvotuksi raha-automaatti maksaa välittömästi voiton, jonka pelaaja halutessaan voi käyttää uusien samassa raha-automaatissa tarjolla olevien pelien ostamiseen.

Arvontalaitteen vikaantuessa tai arvannon keskeytyessä muusta odottamattomasta syystä asiakkaalle hyvitetään arvannon keskeytymiseen mennessä kertyneet voitot, vapaapelit ja pelivaraukset niiltä osin, kuin ne voidaan kiistatta todeta.

Mikäli arvontalaitteen asiakkaalle näkyvä näyttötaulu näyttää vikaantumisen tai toimintahäiriön vuoksi virheellistä kuvio- tai voittoyhdistelmää, vapaapelien tai pelivarausten määrää, hyvitetään asiakkaalle todellinen, arvontalaitteesta todettava voittosumma, vapaapelien tai pelivarausten määrä.

Kaikissa raha-automaateissa ja automatisoiduissa pöytäpeleissä on mahdollista jakaa myös yllätysvoittotyyppisiä tai voittoyhdistelmätyypisiä jackpot-voittoja.

Yllätysvoittotyyppinen jackpot arvotaan pelaajalle yllätyksenä, eikä se välttämättä edellytä tiettyä voittoyhdistelmää. Voittoyhdistelmätyypisen jackpotin voi laukaista siihen oikeuttava

voittoyhdistelmä. Jackpotiin osallistuminen saattaa edellyttää tiettyä peliohjeen mukaista panostusta ja/tai peliohjeessa kuvattujen muiden ehtojen täyttämistä. Peliohje näytetään pelaajalle automaatissa tai se on nähtävissä pelitilassa. Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma. Jackpot-voitto voidaan arpoa yksittäiselle automaatille, automaattiryhmään kuuluvalla automaatilla tai automaattiryhmälle. Yllätysvoittotyyppisen jackpotin arpoo joko kone itse tai ulkoinen laite.

Automatisoidut pöytäpelit

Automatisoitu pöytäpeli on pöytäpelin automaattinen sovellus, jossa pelaajat pelaavat joko automaattia tai toisiaan vastaan ja pelinhoitajan tehtävät ja rahaliikenteen hoitaa laitteen automaatiikka. Automatisoidussa pöytäpelissä on pelipaikka yhdelle tai useammalle pelaajalle, rahan, pelitositteen, maksukortin tai vastaavan pelimaksun syöttölaite sekä jokaisessa pelipaikassa näyttö- ja/tai toimintopaneeli. Pelaaja pystyy seuraamaan pelin kulkua laitteen näyttöpaneelista/näyttöpaneelista ja/tai laitteen ohjaamasta mekaanisesta arvontalaitteesta.

Automatisoiduissa pöytäpeleissä pelataan pöytäpelejä vastaavin säännöin.

Automatisoidun pöytäpelin voitonmaksu suoritetaan voittotositteelle, pelaajan maksukortille tai voitonmaksukoneistosta. Pelaaja voi saada voittonsa myös pelipaikan kassalta, jolloin voitto vahvistetaan automaatin näyttöpaneelista.

Automatisoitu pöytäpeli voidaan sijoittaa pelisaliin tai paikkaan, mihin sisäänpääsy on vain 18 vuotta täyttäneillä.

1. Automatisoitu pääteruletti

Pääteruletissa on pelipaikat yhdelle tai useammalle pelaajalle, maksuvälineen syöttölaite/syöttölaitteet sekä näyttö- ja toimintopaneeli/toimintopaneelit. Paneelissa on painikkeet mm. voittojen ulosmaksulle ja sijoitusten peruuttamiselle.

Laite ilmoittaa, milloin uusi arvonta alkaa ja panokset voi sijoittaa. Samoin viestitään, kun panostusaika päättyy.

Pelin tulos arvotaan joko elektronisesti tai mekaanisesti rulettikiekolla ja kuulalla. Tuloksen tultua arvotuksi voittava numero ja voittaneet sijoitukset ilmaistaan näyttöpaneelissa ja voitot siirtyvät pelaajan voittosaldolle.

Laitteessa pelataan jotakin kasinopelien sääntöjen mukaista rulettipeliversiota. Voittokertoimet käyvät ilmi näyttöpaneelista ja/tai peliohjeesta.

Pääteruletin voitonmaksu suoritetaan voittotositteelle, pelaajan maksukortille tai voitonmaksukoneistosta.

2. Automatisoitu elektroninen pokeripöytä

Elektroninen pokeripöytä on automaattinen sovellus pöytäpelipokerista, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Pöydässä on rahan syöttölaite sekä jokaisessa pelipaikassa näyttö- ja toimintopaneeli. Keskellä pelipöytää on näyttöpaneeli, jossa näkyvät yhteiset kortit ja pelaajien tekemät sijoitukset ja pelipotti. Peliä voidaan pelata sekä käteispelinä että turnausmuotoisena. Laitteessa pelataan pokeripelejä.

Se, mikä pelimuoto on kulloinkin kyseessä, ilmenee pelipöydän näyttöpaneelistä.

Elektronisen pokeripöydän voitonmaksu suoritetaan voittotositteelle, pelaajan maksukortille tai voitonmaksukoneistosta.

Turnauspelit

Yhtiön pöytäpelejä ja raha-automaatteja voidaan pelata myös turnausmuotoisina. Turnauksiin osallistutaan maksamalla ilmoittautumismaksu ja / tai yhtiön perimä maksu turnauksen järjestämisestä ja / tai suorittamalla pelimerkkien tai rahakkeiden minimiostot.

Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat yleisön nähtävillä pelitilassa. Turnauksen ohjeet toimitetaan valvovalle viranomaiselle ennen turnauksen alkua. Viranomaiselle ei kuitenkaan tarvitse etukäteen toimittaa sellaisten turnausten ohjeita, jotka ovat jonkin yrityksen, yhteisön tai yksityishenkilön tilaamia ja / tai maksamia ja / tai joihin osallistuminen ei ole avoin kaikille asiakkaille.

1. Pöytäpeliturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Turnaus voidaan järjestää yhdessä tai useammassa erässä. Useassa erässä järjestettävän turnauksen finaalia edeltäviä eriä voidaan kutsua myös satelliitti-turnauksiksi.

Jokainen pelaaja saa turnauksen alussa saman määrän turnauspisteitä pelimerkeinä. Pelimerkkejä voivat olla erityiset turnausmerkit, värimerkit, arvomerkit, rahakkeet tai rahat.

Turnauksessa pelataan sovittu määrä turnauseriä ja/tai pelikierrroksia, käsiä, määrätty aika tai kunnes pelaajia on tietty määrä jäljellä. Voittaja on se pelaaja, jolla on turnauksen lopussa suurin määrä turnauspisteitä. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnausohje (strukturi)

Jokaisella turnauksella on oma turnausohje eli strukturi. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten panosten suuruus, pelaamisaika/ajat tai pelattavien turnauserien ja/tai pelikierrrosten tai käsien lukumäärä, mahdollisesti tauot, mahdollinen turnauspisteiden lisäostoaika jne. Turnausohje on pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua.

Turnausohje vaihtelee riippuen pelistä, osallistujamäärästä, turnauksen kestoajasta yms.

Yhtiöllä on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, mikäli on tarpeellista säännellä turnauksen kesto.

Turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja (rebuy-turnaus)

Pelattaessa rebuy-turnausta voi pelaaja ostaa lisää turnauspisteitä ennalta määrättyinä aikana. Yleensä lisäosto on kyseisen turnausmaksun suuruinen ilman talon osuutta, ja sillä saa turnauspisteitä saman määrän kuin turnauksen alkaessa.

Lisäostoille voidaan määrätä pelaajakohtainen maksimimäärä tai pistemääräinen raja. Esimerkiksi voidakseen tehdä lisäoston, täytyy pelaajalla olla vähemmän pisteitä, kuin turnauksen alkaessa tai hävitä kaikki pisteensä.

Mikäli turnauksessa on ns. ylimääräinen lisäostomahdollisuus (add-on), voi pelaaja lisäostoajan viimeisen pelikierroksen päätyttyä lisätä turnauspistemääräänsä tekemällä ylimääräisen lisäoston (add-on). Mikäli pelaaja on hävinnyt kaikki pisteensä, täytyy hänen tehdä ensin lisäosto (rebuy) voidakseen tehdä ylimääräisen lisäoston (add-on). Add-onilla saatava pistemäärä ilmoitetaan ennen turnauksen alkua ja se voi olla esim. kaksinkertainen rebuylla saatavaan määrään verrattuna.

Turnaus, jossa ei voi tehdä lisäostoja (freezeout-turnaus)

Freezeout-turnauksessa ei ole lisäostomahdollisuutta.

Sit'n'go -turnaus

Sit'n'go -turnaus pelataan yhden tai useamman pöydän turnauksena, jolla ei ole ennalta määrättyä alkamisaikaa, vaan peli alkaa välittömästi, kun turnauksen maksimipelaajamäärä on täyttynyt.

Voitonjako

Kunkin turnauksen voitonjaon määrätymisperusteet ovat nähtävissä ennen turnauksen alkua. Sellaisten turnausten, joissa voi tehdä lisäostoja, rahamääräinen voitonjako on nähtävissä vasta lisäostoajan päätyttyä. Turnauksen palkintopotista voidaan ottaa osa myöhemmin pelattavan turnauksen palkintopotiksi.

Muita sääntöjä

Sääntörikkomuksista, huonosta käytöksestä tai muista vastaavista seikoista voidaan pelaajalle määrätä aikarangaistus, jolloin pelaaja poistetaan pöydästä määrääjäksi. Pelaajalle voidaan määrätä myös pelikierrosten määrään perustuva rangaistus. Pelaaja voidaan myös poistaa turnauksesta, jolloin hänen pisteensä poistetaan pelistä ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

Turnauspisteiden siirtäminen tai ostaminen ja myyminen pelaajien kesken on kielletty. Jos pelaajan huomataan rikkoneen tätä sääntöä, hänet poistetaan turnauksesta ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

Jos pelaajan todetaan huijanneen, hänet poistetaan turnauksesta ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

2. Raha-automaattiturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Turnauksissa pelaajan tulee maksaa osallistumismaksu. Jokainen pelaaja saa turnauksen alussa saman määrän pelivarauksia ja/tai peliaikaa. Turnaus voi sisältää useampia turnauseriä, joissa kussakin valitaan yksi tai useampi erään osallistunut pelaaja jatkoerään. Turnauseriä pelataan tarvittava määrä koko turnauksen voittajan selville saamiseksi.

Peliajan tai pelivarausten loputtua tarkistetaan kunkin pelaajan tilanne.

Pelaajan pistemäärä ja sen kautta erän sijoitus määräytyy turnauskohtaisella pistelaskukaavalla, jossa voidaan huomioida eri painoarvoilla esimerkiksi panostetun rahan määrä, voittojen määrä, pelattujen pelien lukumäärä, varausten määrä koneessa turnauksen päättyessä, Pajatson porttivoittojen pistemäärien summa, Pajatson porttiosumien lukumäärä tai muun pelikohtaisen säännön toteutuminen.

Voiton määräytymisen perusteet esitetään pelaajille selkeästi ennen pelin alkua ja ne ovat nähtävissä myös kirjallisena turnausohjeessa.

Turnauksen voittaja on se pelaaja, joka viimeisen turnauserän peliajan päättyessä on turnausohjeen sääntöjen perusteella parhaiten menestynyt.

Turnauksessa voidaan palkita yksi tai useampi turnaukseen osallistunut pelaaja. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnausohje

Jokaisella raha-automaattiturnauksella on oma turnausohje. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten pelivarausten määrä ja/tai peliajan kesto, turnauserien määrä, sijoituksen määräytymisen ja voitonjaon perusteet jne.

Turnausohje on pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua. Yhtiöllä on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, mikäli on tarpeellista säännellä turnauksen kestoa.

Pelikasinon rahapelien säännöt

Kasinopelit

Jäljempänä käytetään kasinopeleistä yhtiön oman jaottelun mukaisesti nimitystä pöytäpelit.

1. Kaikkia pöytäpelejä koskevat yleiset säännöt

Pöytäpelien säännöt tulee olla kasinossa pelaajien saatavilla.

Jokaisessa pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä ilmoitetaan sääntöjen mukaiset minimi- ja maksimipanokset sekä peliturnauksissa osallistumismaksut ja muut turnausehdot.

Pelimerkkejä ei myydä velaksi eikä luotolla.

Panokseksi kelpaa vain pöytään sijoitettu arvomerkki tai pelipöytäkohtainen pelimerkki, ellei pelin säännöissä toisin mainita.

Pelaajan tulee sijoittaa pelipanoksensa ennen pelinhoitajan ilmoittamaa sijoituskieltoa tai arvonnän aloittamista, minkä jälkeen panosta ei saa poistaa tai muuttaa, elleivät pelin säännöt tähän nimenomaisesti oikeuta.

Pelaajat vastaavat itse sijoituksistaan.

Yhteispelejä, jonka tarkoituksena on maksimipanoksen ylittäminen, on kielletty.

Arvomerkit vaihdetaan rahaksi kasinon kassalla.

Kiistatapauksissa pelipöydän valvojan ratkaisu on lopullinen.

Pelinhoitaja/valvoja voi rajoittaa asiakkaan osallistumista peliin, kieltää asiakasta pelaamasta tai pyytää tätä poistumaan, mikäli asiakas ei noudata pelin sääntöjä, ohjeita tai pelinhoitajan/valvojan suullisia ohjeita ja kehotuksia.

Palvelurahan antaminen on sallittua.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

Pelien säännöissä mainitut kertoimet ovat minimikertoimia, joita on mahdollista tarpeen mukaan korottaa.

Kaikissa pöytäpeleissä on mahdollista jakaa myös voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja. Jackpot on lisäpelejä, joka saattaa edellyttää pelaajalta määrätyn osallistumismaksun

maksamista. Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Jackpot-voittojen saamiseen vaaditaan jokin tietty korttiyhdistelmä tai korttikäsi, numero tai numeroyhdistelmä tms. kyseisen pelin arvontavälineillä saatu tulos. Jackpot-voittoon oikeuttava osallistumistapa, mahdollinen osallistumismaksu, voittoyhdistelmät, jackpotin kertymistapa ja sen suuruus ilmoitetaan pelipöydässä/pelipöydissä tai pelipöydän/pelipöytien välittömässä läheisyydessä ja/tai peliohjeessa. Peliohje on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

2. Arvontapyöräpelit

2.1. Ruletti

Ruletti on peli, jossa pelinhoitaja arpoo voittavan numeron rulettikiekolla ja kuulalla. Pelaajat pyrkivät arvaamaan tämän numeron tai jonkin sen ominaisuuden asettamalla pelimerkkejä pöydän panoskentälle.

Pelikenttä

Pelikenttä on jaettu numerokenttään ja sivukenttiin. Numerokentällä sijaitsevat numerot 0:sta 36:een tai 0:sta ja 00:sta 36:een. Sivukentillä lyödään vetoa voittavan numeron ominaisuuksista: punainen/musta, iso/pieni, parillinen/pariton tai numeron sijainnista pelikentällä: neljännekset, tusinat ja sarakkeet.

Pelimerkit

Rulettipelissä voi käyttää panoksena pelipöytäkohtaisia pelimerkkejä (värimerkkejä) tai arvomerkkejä. Värimerkkeihin ei ole painettu niiden arvoa. Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Pelaajan lopettaessa värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia, ja ne on merkitty jokaisessa pöydässä eri numerolla tai kuviolla. Ainoastaan kyseisessä pelipöydässä pelattavilla värimerkeillä tai arvomerkeillä tehdyt sijoitukset ovat virallisia.

Pelaaminen käteisellä rahalla

Pelaajan käteisellä rahalla tekemä panostus on sitova, mikäli pelinvalvoja on hyväksynyt panostuksen ennen sijoituskieltoa.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa pelikierroksella haluamansa määrän pelimerkkejä, kuitenkin niin, etteivät yksittäiset sijoitukset ylitä pöydän panosrajoja. Pelinhoitaja ilmoittaa voittaneen numeron sekä suullisesti että voitonosoittimella.

Jos rulettikuulan heitto epäonnistuu tai pelinhoitaja/pelinvalvoja katsoo, ettei rulettikuula tai rulettipyörä ole kiertänyt arvannon kannalta hyväksyttävää määrää,

pelinhoitaja/pelinvalvoja ilmoittaa kierroksen mitätöinnistä pelikierroksen ollessa vielä kesken. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle kierrokselle, muuttaa sijoituksiaan tai ottaa panoksensa pois.

Voitonmaksu

Panokset voidaan sijoittaa pelin yksittäiselle numerolle tai niiden yhdistelmille, neljänneksille, tusinoille, sarakkeille ja tasamahdollisuuksille.

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Voittokerroin
1 numero	35:1
2 numeroa	17:1
3 numeroa	11:1
4 numeroa	8:1
5 numeroa	6:1
6 numeroa	5:1
Neljännekset (9 numeroa)	3:1
Tusinat, sarakkeet	2:1
Tasamahdollisuudet	1:1

Tasamahdollisuuksia ovat musta, punainen, parillinen, pariton, luvut 1–18 ja 19–36.

Mikäli arvottu numero on nolla (0 tai 00, jos arvontakehässä on numerot 1–36 sekä 0 ja 00), niin sekä sarakkeille että tusinoille tehdyt sijoitukset häviävät ja tasamahdollisuuksille tehdyt sijoitukset häviävät puolet arvostaan tai joutuvat vangiksi (en prison). Nollan kattavilla sijoituksilla voitot maksetaan normaaliin tapaan.

Vangittua panosta ei saa ottaa pois tai muuttaa, vaan se osallistuu seuraavalle pelikierrokselle, jonka numeron ominaisuus ratkaisee, häviääkö vai vapautuuko panos. Panos vapautuu, mikäli se yksinkertaisen voiton antava sijoitus, jolla panos on vangittuna, on seuraavan pelikierroksen voittotuloksena. Pelaaja saa pitää vapautuneen panoksen, mutta sille ei makseta voittoa. Mikäli panoksen ollessa vankina voittava numero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Mikäli voittava numero on kolmannen kerran peräkkäin nolla, vangittu panos häviää.

Esimerkkejä en prison säännöstä:

1. Panos on punaisella ja voittava numero on nolla, jolloin panos jää vangiksi. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on punainen, panos vapautuu ja pelaaja saa pitää panoksen; jos seuraavan kierroksen voitonnumero on musta, vangittu panos häviää.
2. Punaiselle asetettu panos on vankina. Mikäli seuraavan kierroksen voitonnumero on jälleen nolla, panos jää edelleen vangiksi. Koska nolla on ollut voitonnumerona kaksi kertaa peräkkäin, pitäisi voitonumeron olla punainen kahdella seuraavalla peräkkäisellä kierroksella, jotta panos vapautuisi ja pelaaja saisi pitää panoksensa.

Pelissä voi olla käytössä panoksen puolittaminen (panos häviää puolet arvostaan), en prison -sääntö tai kumpikin. Mikäli kumpikin sääntö on samaan aikaan käytössä, pelaaja saa valita, jääkö panos vangiksi vai palautetaanko pelaajalle puolet panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen. Samoin pelaaja saa päättää, jääkö jo vangittu panos edelleen vangiksi nollan ollessa voitonnumero kahdesti peräkkäin vai palautetaanko pelaajalle neljäsosa panoksen arvosta, mikäli pelissä käytössä olevien pelimerkkien arvot mahdollistavat puolittamisen toistamiseen. Sovellettava sääntö / sovellettavat säännöt ilmoitetaan peliohjeessa.

Viisi numeroa kattava sijoitus, jonka kerroin on 6:1, on käytössä vain sellaisessa pelissä, jonka arvontakehässä on 38 numeroa (numerot 1–36 sekä 0 ja 00).

2.2. Money Wheel

Pelin tarkoituksena on arvata voittosymboli, joka arvotaan onnenpyörätyyppisellä arvontalaitteella. Peliin kuuluu pelipöytä, jolle asiakkaat tekevät sijoituksensa sekä pyörä, jolla voittava symboli arvotaan.

Pyörä on jaettu 54 yhtä suureen sektoriin. Sektoreihin on merkitty sekä voittosymbolit että voittokertoimet.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

23 sektoriin on merkitty voittokerroin	1:1
15 sektoriin on merkitty voittokerroin	2:1
8 sektoriin on merkitty voittokerroin	5:1
4 sektoriin on merkitty voittokerroin	10:1
2 sektoriin on merkitty voittokerroin	20:1
2 sektoriin on merkitty voittokerroin	45:1

Pelipöytään on merkitty sektoreita vastaavat symbolit ja voittosuhteet.

Pyörän tulee arvonnassa pyöriä vähintään neljä täyttä kierrosta. Arvonta on mitätön, jos pyörä ei pyöri neljää täyttä kierrosta, voittosymbolin osoitin pysähtyy kahden sektorin välille tai jos joku ulkopuolinen tekijä on vaikuttanut arvonnän toteutukseen. Tällöin kyseiselle pelikierrokselle asetetut panokset eivät oikeuta voittoon.

3. Noppapelit

3.1. Sic Bo

Sic Bo on noppapeli, jossa pelaajan tavoitteena on arvata kolmen nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat.

Pelipöytä

Pelipöytään on panosten asettamista varten merkitty pelissä käytössä olevat kolmen nopan silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat.

Pelipanokset

Sic Bo -pelissä voidaan käyttää panoksena pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo (arvomerkkejä) tai pelimerkkejä, joihin arvoa ei ole painettu (värimerkkejä).

Pelaaja voi – pöydän panosrajojen puitteissa – valita, minkä arvoisilla värimerkeillä hän haluaa pelata. Värimerkit ovat pöytäkohtaisia ja niillä tehdyt panokset ovat virallisia vain pöydissä, joissa kyseiset merkit ovat käytössä. Pelaajan lopettaessa pelaamisen värimerkit vaihdetaan arvomerkeiksi.

Pelin kulku

Pelaaja voi sijoittaa panoksensa niin monelle sijoitusvaihtoehdolle kuin haluaa.

Kun kaikki panokset on sijoitettu, pelinhoitaja arpoo voittavat silmälukuyhdistelmät ja silmälukujen summat kolmella nopalla, kerää hävinneet merkit pois ja maksaa voittaville sijoituksille voitot.

Voitonmaksu

Voittokertoimet eri sijoituksille asetetuille panoksille:

Sijoitus	Voittokerroin
SMALL (noppien silmälukujen summa 4–10)	1:1
BIG (noppien silmälukujen summa 11–17)	1:1
ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE ja SIX (silmäluku 1, 2, 3, 4, 5 ja 6)	1:1 jos yksi nopista näyttää haluttua silmälukua, 2:1 jos kaksi nopista näyttää haluttua silmälukua ja 12:1 jos kaikki kolme noppaa näyttävät haluttua silmälukua.
TWO DIE (kahden nopan muodostamat silmälukuyhdistelmät 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)	6:1
DOUBLE (silmälukuparit 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 - kolmannen nopan silmäluvulla ei ole merkitystä)	11:1
ANY TRIPLE (mikä tahansa seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 ja 6-6-6)	30:1
SPECIFIC TRIPLE (jokin tietty seuraavista ”kolmoset” muodostavista silmälukuyhdistelmistä:	180:1

1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 tai 6-6-6)

THREE DICE TOTALS

Kolmen nopan silmälukujen summa 4	60:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 5	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 6	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 7	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 8	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 9	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 10	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 11	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 12	6:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 13	8:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 14	12:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 15	18:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 16	30:1
Kolmen nopan silmälukujen summa 17	60:1

Mikäli noppien silmälukuyhdistelmä muodostaa "kolmoset" (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6), sijoitusvaihtoehdoille SMALL ja BIG asetetut panokset häviävät.

4. Korttipelit

4.1. Pokeripelit

4.1.1. Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan

4.1.1.1. Yleiset säännöt

Pelin yleiskuvaus

Pokeripelissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan tavoitellen pelikierroksella kertyvää pottia. Potin voittaa pelaaja, jolla on pelikierroksen paras korttiyhdistelmä. Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta. Pokeripelejä pelataan erilaisina versioina, jotka poikkeavat toisistaan jaettavien korttien lukumäärän, pimeänä tai avoimena jaettavien korttien määrän tai muiden pelitekniisten seikkojen osalta.

Korvaus pelin järjestämisestä

Kasinolle tuleva korvaus pelin järjestämisestä voidaan veloittaa kahdella eri periaatteella:

A. Prosenttikorvaus

Pelikierroksella panostettujen pelimerkkien arvosta veloitetaan ennalta määrätty prosenttiosuus. Korvaukselle voidaan asettaa maksimimäärä pelikierrosta kohden.

B. Aikaveloitus per asiakas

Pelipöydässä veloitettu korvaus, joka peritään asiakaskohtaisesti ennalta määrättyin perustein.

Korvausperiaate ja korvauksen määrä pelin järjestämisestä ilmoitetaan pelaajille pelitilassa.

Minimiosto

Ottaakseen osaa peliin pelaajan on ostettava ennalta määrätty minimimäärä pelimerkkejä, buy-in. Kesken pelikierroksen ei voi ostaa lisää merkkejä vaan pelaajan on pelattava pelikierros niillä merkeillä, jotka olivat hänellä pelipöydällä ennen alkupanoksen asettamista.

Pokeripeli voidaan toteuttaa kolmella eri panostusvaihtoehdolla:

A. Limit / Määrätyt panoskoot

Panosten ja korotusten arvo ja määrä on kiinteä ja ennalta määrätty.

B. Pot limit / Potti maksimina

Pelaajan panostus voi maksimissaan olla sen hetkisen kokonaispotin suuruinen.

C. No limit / Ei maksimipanostusrajaa

Pelaaja voi panostaa kaikki merkkinsä.

Pelaajan toimet

Pelaajat voivat pelin kuluessa poistua pelistä, pysyä siinä tai korottaa panoksia:

Check / Sökö

Pelaaja siirtää panostusvuorollaan korotusmahdollisuuden seuraavalle pelaajalle.

Fold / Luopua

Pelaaja palauttaa panostusvuorollaan kortit pelinhoitajalle.

Raise / Korottaa

Pelaaja korottaa panostusvuorollaan jo pyydettyä panosta.

Call / Katsoa

Pelaaja maksaa panostusvuorollaan vaaditun panoksen.

Voitonjako

Korttienjako- ja panostuskierrosten jälkeen voittaja on vielä pelissä mukana oleva pelaaja, jolla on pelin sääntöjen mukaan paras pokerikäsi.

Jackpot

Kasinon järjestämiin pokeripeleihin (ei turnauksiin), voidaan liittää mukaan erityinen jackpot-voitto (bad beat jackpot). Jackpot-voitto maksetaan, mikäli tietyn suuruinen käsi häviää vielä paremmalle kädelle. Jackpot-voitto voidaan maksaa vain sellaisessa pelipöydässä, jonka peliin on pelikierroksen alkaessa osallistunut pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia. Pelitilassa on kyltti, joka kertoo pelaajille mikä on jackpot-säännön mainitsema pelaajien minimimäärä. Minimimäärän muutos ilmoitetaan valvovalle viranomaiselle. Peliin osallistuviksi katsotaan ne henkilöt, jotka ovat kyseisellä pelikierroksella mukana (ovat saaneet kortit ja ovat olleet fyysisesti pelipaikallaan). Jackpot-voitto jaetaan vain sen pelipöydän pelaajien kesken, jossa jackpotin laukaisukriteerit täyttävät kädet on jaettu.

Jackpot jaetaan, mikäli pelikierroksen lopussa ilmenee kaksi tai useampi jackpotin laukaisukriteerit täyttävää kättä.

Jackpotin laukaisemiseen vaadittavat kriteerit vaihtelevat pelattavasta pokeripeliversiosta riippuen. Laukaisukriteerit ilmoitetaan kasinon pelitilassa.

Jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet tarkastaa kasinon edustaja.

Pelaajille muodostetaan aina paras mahdollinen käsi.

Mikäli useammalla pelaajalla on jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet, katsotaan kaksi parasta kättä jackpotin laukaiseiksi käsiksi.

Mikäli useammalla pelaajalla on sama jackpotin laukaisemiseen oikeuttava käsi, jakavat he sen osan jackpotista, johon käsi oikeuttaa, sekä yhden osuuden muille pelaajille jaettavasta osuudesta.

Jackpot-maksut kerätään seuraavasti:

Jokaisesta pelikierroksesta, joka pelataan jackpotiin osallistuvassa pöydässä, kerätään kasinon määräämä ja pelitilassa ilmoittama summa jackpotiin. Pelikierrokseen täytyy osallistua pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia ja pelin täytyy edetä vähintään toiselle panostuskierrokselle, jotta maksu kerätään. Kertymä on kumulatiivinen ja kertymä lisätään jackpot-summaan pelipäivän lopussa; seuraavan pelipäivän jackpot-summan keruu alkaa edellisen päivän kertymästä.

Jackpot jaetaan seuraavasti:

Siinä pelipöydässä, jossa jackpot maksetaan, kriteerit täyttävälle häviävälle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kriteerit täyttävälle voittavalle kädelle maksetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Kyseiseen pelikierrokseen osallistuneille muille

pelaajille jaetaan tietty prosenttiosuus sen hetkisestä jackpot-summasta. Jäljelle jäävä prosenttiosuus muodostaa uuden jackpot-kertymän, jonka minimisummaksi kasino takaa tietyn euromäärän. Jackpot-kertymän jakoperusteet ja kasinon takaama jackpot-kertymän euromääräinen minimisumma ilmoitetaan pelitilassa.

Mikäli pelaaja kesken jaon paljastaa omista korteistaan tietoja, jotka vaikuttavat pelin kulkuun, on kasinolla oikeus kieltäytyä maksamasta jackpotia.

Pelipaikat, pelikortit ja korttien pistemäärät

Pelipöydässä on pelipaikat enintään 12 pelaajalle.

Pelikerroksella pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos korkein kortti on useammassa kädessä yhtä suuri, niin silloin ratkaisee aina seuraavaksi korkein kortti jne. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on pari, korkein pari voittaa. Samanarvoisten parien paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neljän suora / Straight of four (Vain Sökössä)

Neljä pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos pelissä on useampia neljän suoraa, niin korkein suora voittaa. Samanarvoisten suorien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neljän väri / Flush of four (Vain Sökössä)

Neljä korttia, jotka ovat samaa maata. Jos pelissä on useampia neljän värejä, niin se väri, jossa on korkein kortti, voittaa. Samanarvoisten värien paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelissä on useampi kahden parin käsi, niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos useammassa kädessä on kolmoset, niin korkein yhdistelmä voittaa. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, ratkaisee korkein hai-kortti (high card). Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Useammista suorista voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Useammasta väristä voittaa se, jossa on korkein kortti, seuraavaksi ratkaisee toinen, kolmas, neljäs ja viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Useammasta täyskädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat. Jos kolmoset ovat samanarvoiset, voittaa käsi, jossa on korkein pari. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Neloset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Useammista nelosista voittaa korkein. Mikäli neloset ovat samanarvoiset, paremmuuden ratkaisee viides kortti. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Useammasta värisuorasta voittaa korkein. Jos pelissä on useampi samansuuruinen käsi, niin potti jaetaan. Pokerin paras mahdollinen käsi on värisuora A–10, ns. Royal Flush.

Kaikkia pokerikorttipelejä voidaan pelata myös low- tai high-/low-versioina. Säännöt ovat tällöin muutoin samat kuin kyseisen pelin säännöt, paitsi että low-pelissä korttikäsien arvoasteikko on päinvastainen. High-/low- pelissä puolestaan on kaksi voittajaa, paras ja heikoin viiden kortin käsi, jolloin voittopotti jaetaan tasan voittajien kesken.

4.1.1.2. Texas Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötöpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.3. Pineapple (Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötöpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.4. Crazy Pineapple (Crazy Watermelon)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötöpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kolme korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.5. Helsinki Hold'em (Aviation)

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään vielä yhden kortin pois. Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.6. Omaha

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin neljä korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierrros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on

voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä neljästä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikätensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.7. Omaha 5

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden -kortin pokerikätensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.8. Courchevel

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin viisi korttia kuvapuoli alaspäin, ja pöytään auki yksi yhteinen kortti (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kaksi yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river).

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaajan on käytettävä viidestä omasta kortistaan täsmälleen kahta korttia parhaan viiden kortin pokerikätensä muodostamiseen. Pöydälle avatuista viidestä

yhteisestä kortista pelaajan tulee valita kolme korttia pelikäteensä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.9. Double Flop Hold'em

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Jakajamerkki (dealer button) osoittaa kuka on (kuvitteellinen) jakaja. Jakajamerkki siirtyy myötäpäivään pelaajien välillä.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki allekkain kahteen riviin 2 x kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää molempiin riveihin (turn) ja lopuksi viides yhteinen kortti molempiin riveihin (river). Näin pöydässä on yhteensä kymmenen yhteistä korttia kahdessa rivissä.

Korttien jakamista seuraa aina panostuskierron. Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Potin voittaa paras viiden kortin käsi tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Pelaaja yrittää muodostaa mahdollisimman hyvän pelin erikseen kummastakin rivistä ja omista korteistaan. Jos sama pelaaja saa parhaan käden kummastakin rivistä, hän voittaa yksin koko potin. Jos eri pelaajilla on parhaat kädet, potti jaetaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti tai sen osa jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.10. Seven Card Stud

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan kaksi pimeää ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierron. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierron. Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on kaksi pimeää ja neljä avointa korttia. Viimeinen seitsemäs kortti jaetaan kullekin pelaajalle pimeänä. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierron.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa tai mikä tahansa käsi, jolla pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta.

Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Mikäli pelaajien lukumäärästä johtuen pakassa ei ole tarpeeksi kortteja jaon viemiseksi loppuun niin, että kaikille pelissä vielä mukana oleville pelaajille voidaan jakaa oma kortti, jaetaan pöytään yhteinen avoin kortti / yhteisiä avoimia kortteja. Tällöin pelaaja muodostaa parhaan mahdollisen viiden kortin kätensä käyttämällä omia korttejaan ja yhteistä korttia / yhteisiä kortteja. Mikäli pelissä jaetaan yhteinen kortti / yhteisiä kortteja, saattaa pelaajalla tällöin olla pelikädessään vain kaksi pimeää korttia.

Low-versiona pelattavasta Seven Card Stud -pelistä käytetään nimeä Razz.

4.1.1.11. Sökö

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan yksi pimeä ja yksi avoin kortti. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikille pelaajille jaetaan yksi avoin kortti, jonka jälkeen seuraa panostuskierros. Näin jatketaan, kunnes kaikilla vielä mukana olevilla pelaajilla on yksi pimeä ja neljä avointa korttia. Tämän jälkeen seuraa viimeinen panostuskierros.

Muista pokereista poiketen Sökössä arvostetaan myös neljän kortin suora ja neljän kortin väri. Nämä tulevat arvoasteikossa parin jälkeen.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kuvapuoli alaspäin olevat kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

4.1.1.12. Five Card Draw

Ennen korttien jakoa asetetaan alkupanokset (blind/ante). Tämän jälkeen kullekin pelaajille jaetaan viisi pimeää korttia. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros. Peli jatkuu siten, että kaikki pelaajat saavat vaihtaa 0–5 korttia, jonka jälkeen seuraa toinen ja samalla viimeinen panostuskierros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan kuka on voittaja. Paras viiden kortin käsi voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Peliä voidaan pelata myös niin, että kortteja saa vaihtaa kaksi kertaa, jolloin pelissä on kolme panostuskierrosta tai niin, että kortteja saa vaihtaa kolme kertaa, jolloin pelissä on neljä panostuskierrosta.

Five Card Draw -peliä voidaan pelata myös niin, että ensimmäisen panostuksen voi tehdä vain tietyn suuruisella kädellä, yleensä vähintään jätkäparilla tai paremmalla (jacks or better).

Low-versiona pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Lowball. Low-versiona ja kolmella kortinvaihdolla pelattavasta Five Card Draw -pelistä käytetään nimeä Triple Draw Lowball.

4.1.1.13. Chinese Poker

Chinese Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikäteensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan.

Jaon alussa kullekin pelaajalle jaetaan 13 korttia, joista pelaajan tulee rakentaa kolme pokerikättä: etukäsi, keskikäsi ja takakäsi. Etukäteen tulee kolme korttia, keski- ja takakäteen viisi korttia.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1–3 pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa.

Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

4.1.1.14. Chinese Open Poker

Chinese Open Pokeria pelataan pisteistä, joille on ennen pelin alkua sovittu rahallinen arvo. Pelaaja saa tai häviää pisteitä sen mukaan, miten hänen pokerikäteensä pärjäävät toisten pelaajien käsiä vastaan.

Jaon alussa jaetaan kullekin pelaajalle 5 korttia kuvapuoli alaspäin. Pelaaja asettaa kortit pöydälle kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen ja takakäteen. Tämän jälkeen suoritetaan 8 jakokierrosta, joissa jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti. Jokaisen jakokierroksen aikana pelaaja asettaa kortin kuvapuoli ylöspäin vapaavalintaisesti etukäteen, keskikäteen tai takakäteen. Jakokierroksia voi olla myös vähemmän, mikäli pelikierroksen tulos on selvillä, ennen kuin kaikilla pelaajilla on 13 korttia. Lopuksi etukädessä tulee olla kolme korttia, keski- ja takakädessä viisi korttia.

Chinese Open Pokeria voidaan pelata myös niin, että alkujaon (ensimmäiset viisi korttia) jälkeen seuraavilla kahdeksalla jakokierroksella kukin pelaaja saa kaksi korttia kerrallaan, joista hän valitsee toisen pelikäteensä ja luopuu toisesta. Pelin nimi on tällöin Chinese Open Poker Pineapple.

Kädet pitää rakentaa niin, että takakäden tulee olla parempi tai yhtä hyvä yhdistelmä kuin keskikäden, ja keskikäden parempi kuin etukäden. Etukädessä, johon tulee kolme korttia, ei huomioida suoria tai värejä. Väärin asetettu korttikäsi (esim. etukädessä parempi peli kuin keskikädessä tai jossain korttikädessä väärä määrä kortteja) häviää automaattisesti oikein asetetulle korttikädelle.

Chinese Open Pokeriin on olemassa monia erilaisia pisteytystapoja. Esimerkiksi 1–3 pisteytyksessä, kun kaikki pelaajat ovat rakentaneet kolme kättään, näytetään kortit ja toimitetaan pisteytys. Jokainen pelaaja vertaa nyt omia käsiään vastustajan käsiin. Pelaaja saa pisteitä, jos hänen etu-, keski- tai takakätensä voittaa vastustajan vastaavan käden. Kaksi kättä kolmesta voittamalla saa yhden pisteen, kaikki kolme kättä voittamalla saa kolme pistettä. Käytettävä pisteytys ilmoitetaan pelitilassa.

Pelissä on mahdollista käyttää myös muita voitonjakotapoja kuin pisteytys. Pelitilassa ilmoitetaan käytettävä voitonjakotapa. Käytettävä pisteytys tallennetaan erilliseen pöytäkirjaan.

4.1.2. Pokeripelit, joissa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan

4.1.2.1. Oasis Stud Poker

Oasis Stud Poker on peli, jossa pelaaja yrittää omalla viiden kortin korttikädellään voittaa pelinhoitajan viiden kortin korttikäden. Pelin aloittamiseksi pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun. Pelaaja voi lisäksi asettaa panoksen myös bonus-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa viisi korttia yhden kerrallaan kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelinhoitajan viides kortti jaetaan kuvapuoli ylöspäin. Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä asettamalla bet-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruinen panos tai luovuttamalla korttinsa, jolloin hän menettää ante-ruutuun ja mahdollisesti bonus-ruutuun asettamansa panoksen. Pelaaja voi vaihtaa itselleen yhden kortin maksamalla anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin hän menettää bonus-panoksensa.

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit. Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, maksetaan pelaajalle ante-panos yksinkertaisena; bet-panos ei voita tai häviä. Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, voitonmaksu riippuu pelaajan kädestä.

Koska pelaajan bet-panosta ei makseta, ellei pelinhoitajan peli ole ässä & kuningas tai parempi, pelaaja voi yrittää ostaa pelinhoitajalle pelin maksamalla anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin menetellään seuraavasti: pelinhoitaja kerää vaihtomaksun kaikilta niiltä pelaajilta, jotka haluavat ostaa pelinhoitajalle pelin – muille pelaajille on maksettu ante-panos yksinkertaisena. Sitten pelinhoitaja vaihtaa korttikädestään suurimman kortin heille yhteisesti. Mikäli pelinhoitaja saa parin tai paremman pelin, hän maksaa vaihtomaksun maksaneille pelaajille sekä ante- että bet-panoksen. Mikäli hän ei saa peliä, ei vaihtomaksun maksaneille pelaajille makseta mitään, vaan heidän panoksensa jäävät pöytään.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Bonus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, maksetaan pelaajalle ante-panos yksinkertaisena ja lisäksi muut panokset pelaajan käden mukaan seuraavasti:

Voitonmaksu

Voittokertoimet bet-panokselle:

Royal Flush	100:1
Värisuora	50:1
Neljä samaa	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	5:1
Suora	4:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Yksi pari	1:1
Ässä & kuningas	1:1

Voittokertoimet bonus-panokselle:

Royal Flush	5000:1
Värisuora	1000:1
Neljä samaa	250:1
Täyskäsi	150:1
Väri	100:1
Suora	50:1

Maksimivoitolle voidaan asettaa rahamääräinen yläraja. Tällöin voitot maksetaan yllä olevilla kertoimilla ko. pelipöydässä ilmoitettuun euromääräiseen ylärajaan saakka.

Peliä voidaan myös pelata versiona, jossa bonusvoiton summa kertyy pelattujen pelikierrosten mukaan ja on nähtävissä sähköisellä näyttötaululla.

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Ässä & kuningas / Ace & king

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on ässä & kuningas, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on molemmilla parit niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Neliset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neliset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määrätty voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

Muita sääntöjä

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää ante- ja bet-panoksensa.

Peliä voidaan pelata myös seuraavanlaisina versioina:

A. Pelaaja ei saa vaihtaa korttia itselleen tai pelinhoitajalle.

B. Pelaaja saa vaihtaa kaksi korttia. Myös pelinhoitaja saa vaihtaa kaksi korttia; pelinhoitajan pienin käsi, jolla hän avaa pelinsä, on tällöin 8-pari. Voitot tässä versiossa maksetaan seuraavasti:

Voittokertoimet bet-panokselle:

Royal Flush	100:1
Värisuora	50:1
Neljä samaa	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	5:1
Suora	3:1
Kolme samaa	2:1
Kaksi paria	1:1
Yksi pari (8-pari tai isompi)	1:1

C. Kaikki kakkoset ovat jokereita. Pelaajat tai pelinhoitaja eivät saa vaihtaa kortteja. Pelinhoitajan pienin käsi, jolla hän avaa pelinsä, on tällöin 8-pari. Voitot tässä versiossa maksetaan seuraavasti:

Voittokertoimet bet-panokselle:

Royal Flush (ilman jokeria)	100:1
Royal Flush (jokerin kanssa)	50:1
Viisi samaa	30:1
Värisuora	10:1

Neljä samaa	3:1
Täyskäsi	3:1
Väri	2:1
Suora	2:1
Kolme samaa	1:1
Kaksi paria	1:1
Yksi pari (8-pari tai isompi)	1:1

D. Pelaajan korttikäsi muodostuu kolmesta omasta kortista sekä kahdesta kaikille pelaajille yhteisestä kortista. Pelinhoitajalla ei ole omaa korttikättä. Tässä versiossa ante-ruutu ei ole käytössä, vaan pelaaja sijoittaa panoksensa kolmeen bet-ruutuun. Jos pelaaja saa vähintään 10-parin, hänelle maksetaan voitto seuraavan taulukon mukaan:

Voittokertoimet bet-panoksille:

Royal Flush	1000:1
Värisuora	200:1
Neljä samaa	50:1
Täyskäsi	11:1
Väri	8:1
Suora	5:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Yksi pari (10-pari tai isompi)	1:1

Kasino voi tarpeen vaatiessa muuttaa Oasis Stud Poker -korttipelistä käytettävän nimen riippuen siitä, minkälainen versio pelistä on käytössä. Pelattava versio ja sen nimi ilmoitetaan pelipöydässä sekä pelitilassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa.

4.1.2.2. Russian Poker

Kasinolla pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

Peliversio A

Yleiskatsaus peliin

Russian Poker on peli, jossa pelaaja yrittää omalla viiden kortin korttikädellään voittaa pelinhoitajan viiden kortin korttikäden. Russian Poker -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (yhtiötä) vastaan.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten 4–6 pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu kolme panosruutua, jotka ovat nimeltään ante, raise ja bonus. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Pelikortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään yhtä 52 kortin pakkaa, ilman jokereita. Ässän arvo on 14 (A), paitsi pienessä suorassa, jossa sen arvo on yksi. Kuvakorttien arvot ovat: kuningas 13 (K), kuningatar 12 (Q) ja sotamies 11 (J). Muut kortit (2–10) ovat osoittamiensa pistemäärien arvoisia. Pakka sekoitetaan ennen uutta pelikierrosta.

Pelipanokset

Pelipanoksina käytetään pelimerkkejä, joihin on painettu niiden arvo.

Pelin kulku

Pelin aloittamiseksi pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun. Pelaaja voi lisäksi asettaa panoksen myös bonus-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa viisi korttia kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelinhoitajan viides kortti jaetaan kuvapuoli ylöspäin.

Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä valitsemalla jokin seuraavista neljästä vaihtoehdosta:

- 1.** Pelaaja luovuttaa ja menettää ante-panoksensa ja mahdollisen bonus-panoksen.
- 2.** Pelaaja jatkaa peliä ja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan.
- 3.** Pelaaja ostaa lisäkortin (kuudennen kortin) ante-panoksensa suuruisella summalla. Lisäkortin oston jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen summan. Ostaessaan kortin pelaaja häviää bonus-panoksensa.
- 4.** Pelaaja vaihtaa korttikädestään 1–5 korttia ante-panoksensa suuruisella summalla.

Vaihdon jälkeen pelaaja voi luovuttaa, jolloin hän menettää ante-panoksensa. Jatkaakseen peliä pelaaja sijoittaa raise-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa

suuruisen summan. Vaihtaessaan kortin/kortteja pelaaja häviää bonuspanoksensa.

Vakuuttaminen

Mikäli pelaajalla on käsi, joka on arvoltaan kolmoset tai parempi, voi hän asettaa vakuutuspanoksen, joka on vähintään pelaajan ante-panoksen suuruinen ja enintään puolet pelaajan raise-panokselle maksettavasta voitosta.

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, vakuutuspanokselle maksetaan 1:1.

Jos pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos häviää.

Jos pelinhoitajan käsi on sama tai parempi kuin pelaajan käsi, vakuutuspanos palautetaan pelaajalle.

Pelinhoitajan korttikäsi ja voitonmaksu

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

Royal Flush	100:1
Värisuora	50:1
Neljä samaa	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	5:1
Suora	4:1
Kolme samaa	3:1
Kaksi paria	2:1
Pari	1:1
Ässä & kuningas	1:1

Voitonmaksut viiden tai kuuden kortin käsille, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi, mutta huonompi kuin pelaajan käsi, maksetaan pelaajan raise-panokselle voitto seuraavan taulukon mukaan (ante-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen):

AK + pari	2:1
AK + 2 paria	3:1
AK + kolme samaa	4:1
AK + suora	5:1
AK + väri	6:1

AK + täyskäsi	8:1
AK + neljä samaa	21:1
AK + värisuora	51:1
3 paria	4:1
pari + väri	6:1
pari + värisuora	51:1
pari + värisuora A-10	101:1
2 suoraa	8:1
suora + väri	9:1
2 väriä	10:1
2 täyskättä	14:1
täyskäsi + neljä samaa	27:1
värisuora + suora	54:1
värisuora + väri	55:1
2 värisuoraa	100:1
värisuora A-10 + suora	104:1
värisuora A-10 + väri	105:1
värisuora A-10 + värisuora	150:1

Saadakseen voitonmaksun kahdesta eri yhdistelmästä on ainakin toisen yhdistelmästä oltava parempi kuin pelinhoitajan käsi ja pelaajan on käytettävä molempiin yhdistelmiin vähintään yksi sellainen kortti, joka ei sisälly toiseen yhdistelmään.

Esimerkkejä:

Viiden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

A, A, K, 8, 9: pari (2 ässää) + AK
 4, 4, K, K, A: kaksi paria (4-4, K-K) + AK
 3, 3, 3, A, K: kolmoset (3-3-3) + AK

Kuuden kortin käsiä, joissa on kaksi eri yhdistelmää:

4, 4, 8, 8, Q, Q: kaksi paria (4-4, Q-Q) + kaksi paria (8-8, Q-Q)
 2, 3, 4, 5, 6, 6: suora (2-3-4-5-6) + suora (2-3-4-5-6)
 9, 9, 9, 9, J, J: neloset (9-9-9-9-J) + täyskäsi (9-9-9-J-J)
 5, 6, 7, 8, 9 herttaa, 9 pataa: värisuora (5-9 herttaa) + suora (5-8 herttaa, 9 pataa)

Mikäli pelinhoitajan käsi on huonompi kuin ässä & kuningas, pelaajan käden arvolla ei ole merkitystä ja pelaajalle maksetaan ante-panos yksinkertaisena; raise-panos ei voita tai häviä, vaan pelaaja saa pitää panoksen.

Mikäli pelinhoitajan käsi on ässä & kuningas tai parempi ja parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Bonus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

Pelaaja vaihtaa kortin pelinhoitajan kädestä

Koska pelaajan raise-panokselle ei makseta voittoa, ellei pelinhoitajan peli ole ässä & kuningas tai parempi, pelaaja voi yrittää ostaa pelinhoitajalle pelin maksamalla pelaajan anten suuruisen vaihtomaksun. Tällöin menetellään seuraavasti: pelinhoitaja kerää vaihtomaksun kaikilta niiltä pelaajilta, jotka haluavat ostaa pelinhoitajalle pelin – muille pelaajille on maksettu ante-panos yksinkertaisena. Sitten pelinhoitaja vaihtaa korttikädestään suurimman kortin heille yhteisesti. Mikäli pelinhoitaja saa parin tai paremman pelin, hän maksaa niiden vaihtomaksun maksaneiden pelaajien, joiden käsi on pelinhoitajan kättä parempi, raise-panokselle edellä mainittujen kertoimien mukaisen voiton; ante-panos ei voita tai häviä, vaan se palautetaan pelaajalle.

Mikäli pelinhoitaja saa paremman käden kuin pelaaja, häviää pelaaja sekä ante-että raise-panoksensa.

Mikäli pelinhoitaja hän ei saa peliä, ei vaihtomaksun maksaneille pelaajille makseta mitään, vaan pelaajat saavat pitää ante- ja raise-panoksensa.

Bonusvoitonmaksut (bonus-ruutuun asetetut panokset)

Bonus-panokselle maksetaan voitto, mikäli pelaajan 5 ensiksi jaettua korttia sisältävät jonkin alla mainituista käsistä. Mikäli pelaaja on vaihtanut kortteja tai ostanut kuudennen kortin, hän ei voi saada bonus-voittoa.

Mikäli pelaajalla ei ole bonus-voittoon oikeuttavaa kättä, bonus-panos häviää.

Voittokertoimet bonus-ruutuun asetuille panoksille:

Royal Flush	5000:1
Värisuora	1000:1
Neljä samaa	250:1
Täyskäsi	150:1
Väri	100:1
Suora	50:1

Bonusvoitto maksetaan riippumatta pelinhoitajan korteista.

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Ässä & kuningas / Ace & king

Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on ässä & kuningas, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen

pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on molemmilla parit niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Neluset / Four of a kind

Neljä samansuuruisia korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neluset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määrätty voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista 10, sotilas, rouva, kuningas ja ässä.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää sekä ante- että raise-panoksensa.

Peliversio B

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 3 korttia.

Peliversio C

Sama kuin peliversio A, mutta pelaaja saa vaihtaa korkeintaan 2 korttia.

Peliversio D

Sama kuin peliversio A, mutta pelaajalle maksetaan bonus-voitto, vaikka hän vaihtaisi kortteja tai ostaisi kuudennen kortin alkujaoissa saamaansa bonus-voittoon oikeuttavaan käteen. Tällöin pelaajan tulee ilmoittaa bonus-voittoon oikeuttavasta kädestä pelinhoitajalle, joka tarkistaa voittokäden ja maksaa bonus-voiton heti. Tämän jälkeen pelaaja voi vaihtaa kortteja tai ostaa kuudennen kortin. Korttien vaihtamisen tai lisäkortin ostamisen jälkeen ei bonus-voittoja enää makseta.

4.1.2.3. Texas Hold'em Bonus

Yleiskatsaus peliin

Texas Hold 'em Bonus on peli, jossa pelaaja yrittää omalla korttikädellään voittaa pelinhoitajan korttikäden. Texas Hold 'em Bonus -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (kasinoa) vastaan.

Kaikille pelaajille sekä pelinhoitajalle jaetaan kaksi omaa korttia, ja pöytään jaetaan viisi yhteistä korttia. Pelaajat ja pelinhoitaja muodostavat parhaan mahdollisen viiden kortin korttikäden käyttämällä kädestään kahta ja pöydästä kolmea yhteistä korttia tai kädestään yhtä ja pöydästä neljää yhteistä korttia tai pelkästään viittä yhteistä korttia pöydästä.

Mikäli pelaajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelaaja voittaa. Mikäli pelinhoitajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelaajan, pelinhoitaja voittaa. Mikäli pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samantarvoiset, tuloksena on tasapeli.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten kuusi pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu viisi panosruutua, jotka ovat nimeltään bonus, ante, flop, turn ja river. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Alkupanos

Pelaaja aloittaa pelin sijoittamalla panoksen ante-ruutuun sekä valinnaisen panoksen bonus-ruutuun. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan bonus-peliä, vaan osallistuakseen peliin hänen on sijoitettava panos myös ante-ruutuun.

Korttien jakaminen

Pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille kaksi korttia kuvapuoli alaspäin sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.

Pelaaja luovuttaa tai jatkaa peliä

Katsottuaan kaksi korttiaan pelaaja voi joko luovuttaa tai jatkaa peliä. Mikäli hän luovuttaa, hän häviää ante-panoksensa sekä mahdollisen bonus-panoksensa. Mikäli pelaaja päättää jatkaa peliä, hän sijoittaa flop-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksen suuruisen panoksen.

Flop

Pelinhoitaja jakaa ensimmäiset kolme yhteistä korttia pöytään kuvapuoli ylöspäin. Näitä kolmea korttia kutsutaan nimellä flop.

Nähtyään kolme ensimmäistä yhteistä korttia pelaaja voi halutessaan laittaa ante-panoksensa suuruisen panoksen turn-ruutuun.

Turn

Pelinhoitaja jakaa neljännen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä neljättä yhteistä korttia kutsutaan nimellä turn.

Nähtyään neljännen yhteisen kortin pelaaja voi halutessaan laittaa ante-panoksensa suuruisen panoksen river-ruutuun.

River

Pelinhoitaja jakaa viidennen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä viidettä yhteistä korttia kutsutaan nimellä river.

Pelinhoitajan korttikäsi

Pelinhoitaja kääntää omat kaksi korttiaan kaikkien nähtäväksi ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista, kuten kohdan 1. toisessa kappaleessa on mainittu, parhaan mahdollisen viiden kortin käden ja ilmoittaa sen pelaajalle/pelaajille.

Voitonmaksu

Mikäli pelaajan kahden kortin käsi oikeuttaa bonus-voittoon, pelinhoitaja maksaa voiton bonus-panokselle kohdassa 4. mainittujen kerrointen mukaan.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan flop-, turn- ja river-panoksille.

Ante-panoksen suhteen kasino soveltaa yhtä seuraavista vaihtoehtoista:

A. Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on kolme kymppiä (10-10-10) tai parempi peli, myös ante-panokselle maksetaan 1:1 voitto. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin kolme kymppiä, ante-panos ei voita tai häviä.

B. Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi peli, myös ante-panokselle maksetaan 1:1 voitto. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin suora, ante-panos ei voita tai häviä.

C. Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on väri tai parempi peli, myös ante-panokselle maksetaan 1:1 voitto. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin väri, ante-panos ei voita tai häviä.

Käytettävä vaihtoehto ilmoitetaan pelipöydän verassa, pelipöydässä olevassa taulussa tai peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelitilassa.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan ante-, flop-, turn- ja river-panokset häviävät.

Mikäli pelinhoitajan ja pelaajan kädet ovat samanarvoiset, tuloksena on tasapeli ja pelaaja saa pitää ante-, flop-, turn- ja river-panoksensa.

Bonus-peli

Bonus-pelissä voitto maksetaan pelaajan omien korttien (pelin alussa pelaajalle jaetut kaksi korttia) yhdistelmästä. Kasino maksaa bonus-pelin voitot joko taulukon bonus I tai bonus II mukaan. Käytettävä voitonmaksutaulukko ilmoitetaan pelipöydän verassa, pelipöydässä olevassa taulussa tai peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla.

Voittokertoimet bonus-panokselle:

Bonus I

Ässäpari (A-A)	30:1
Ässä ja kuningas (A-K) samaa maata	25:1
Ässä ja kuningatar (A-Q) samaa maata tai ässä ja sotilas (A-J) samaa maata	20:1
Ässä ja kuningas (A-K) eri maata	15:1
Kuningaspari (K-K) tai kuningatarpari (Q-Q) tai sotilaspari (J-J)	10:1
Ässä ja kuningatar (A-Q) eri maata tai ässä ja sotilas (A-J) eri maata	5:1
Kymppi- tai pienempi pari (10-10, 9-9, 8-8, 7-7, 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2)	3:1

Bonus II

Ässäpari (A-A) pelaajalla ja ässäpari (A-A) pelinhoitajalla samassa jaossa	1000:1
Ässäpari (A-A)	30:1
Ässä ja kuningas (A-K) samaa maata	25:1
Ässä ja kuningatar (A-Q) samaa maata tai ässä ja sotilas (A-J) samaa maata	20:1
Ässä ja kuningas (A-K) eri maata	15:1
Kuningaspari (K-K) tai rouvapari (Q-Q) tai sotilaspari (J-J)	10:1
Ässä ja kuningatar (A-Q) eri maata tai ässä ja sotilas (A-J) eri maata	5:1
Kymppi- tai pienempi pari (10-10, 9-9, 8-8, 7-7, 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2)	3:1

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos sekä pelinhoitajan että pelaajan korkein kortti on sama, paremmuus ratkeaa toisen, kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan kaikki kortit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on samansuuruisen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan parit ja kolme muuta korttia ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erisuuruista paria samassa kädessä. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kaksi paria, se käsi voittaa, jossa on suurin pari. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos molemmat parit ja viides kortti ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme pistemäärältään samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset, niin korkeamman pistemäärän kolmoset voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan suorat ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan värit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värin arvoon.

Täyskäsi / Full house

Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se käsi, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Nelaset / Four of a kind

Neljä pistemäärältään samansuuruisista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on nelaset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja käden korkeimman kortin mukaan. Mikäli korkein kortti on sama, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värisuoran arvoon.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista ässä, kuningas, rouva, sotilas ja 10. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on A–10 värisuora, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta A–10 värisuoran arvoon.

4.1.2.4. Texas Hold'em Bonus Progressive

Texas Hold'em Bonus Progressive on muutoin täysin sama peli kuin Texas Hold'em Bonus, mutta siinä on lisänä Progressive-lisäpeli. Texas Hold'em Bonus -pelin viiden panostusruudun lisäksi verassa on kuudes panostusruutu nimeltään rogressive.

Halutessaan pelata Progressive-peliä pelaaja laittaa panoksen progressive-ruutuun ennen korttien jakamista. Pelaaja ei voi pelata pelkkää Progressive-peliä, vaan osallistuakseen peliin ja saadakseen kaksi omaa korttia, hänen on sijoitettava panos myös ante-ruutuun.

Progressive-pelin voittopotti muodostuu siten, että jokaisesta progressive-ruutuun sijoitetusta panoksesta lisätään tietty, kiinteä prosenttiosuus voittopottiin. Tästä voittopotista pelinhoitaja maksaa Progressive-pelin voitot.

Progressive-pelin voitot voivat olla sekä prosenttiosuuksia voittopotista että kiinteitä summia. Progressive-pelin voitot maksetaan korkeimmille korttikäsille niiden voittokerrointen mukaan, jotka ilmoitetaan peliohjeessa. Korkein voitto maksetaan aina A–10 värisuoralle (royal flush). Progressive-peli voi sisältää myös satunnaisesti arvottuja erikoisvoittoja, jotka arpoo pöytään liitetty laitteisto.

Korttikäsien arvojärjestys on sama kuin Texas Hold'em Bonus -pelissä.

4.1.2.5. Ultimate Texas Hold'em

Yleiskatsaus peliin

Ultimate Texas Hold'em on peli, jossa pelaaja yrittää omalla korttikädellään voittaa pelinhoitajan korttikäden. Ultimate Texas Hold'em-pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (kasinoa) vastaan.

Kaikille pelaajille sekä pelinhoitajalle jaetaan kaksi omaa korttia, ja pöytään jaetaan viisi yhteistä korttia. Pelaajat ja pelinhoitaja muodostavat parhaan mahdollisen viiden kortin korttikäden käyttämällä kädestään kahta ja pöydästä kolmea yhteistä korttia tai kädestään yhtä ja pöydästä neljää yhteistä korttia tai pelkästään viittä yhteistä korttia pöydästä.

Ultimate Texas Hold'em -pelissä pelaaja voi panostaa sitä suuremman panoksen, mitä aikaisemmin hän sen tekee. Ennen yhteisten korttien jakamista hän voi panostaa enintään 4 x ante-panoksensa suuruisen summan, mutta kun kaikki yhteiset kortit on jaettu, hän voi panostaa vain 1 x ante-panoksensa suuruisen summan.

Mikäli pelaajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelaaja voittaa. Mikäli pelinhoitajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelaajan, pelinhoitaja voittaa. Mikäli pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samantarvoiset, tuloksena on tasapeli.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten kuusi pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu neljä panosruutua, jotka ovat nimeltään trips, ante, blind ja play. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Alkupanos

Pelaaja aloittaa pelin sijoittamalla samansuuruiset panokset ante- ja blind-ruutuihin sekä valinnaisen panoksen trips-ruutuun. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan trips-peliä, vaan osallistuakseen peliin hänen on sijoitettava panos myös ante- ja blind-ruutuihin.

Korttien jakaminen

Pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.

Pelaaja jatkaa peliä ennen yhteisten korttien jakamista

Katsottuaan kaksi korttiaan pelaaja jatkaa peliä joko panostamatta play-ruutuun tai laittamalla play-ruutuun kolme tai neljä kertaa ante-panoksensa suuruisen panoksen (3 x ante tai 4 x ante).

Flop

Pelinhoitaja jakaa ensimmäiset kolme yhteistä korttia pöytään kuvapuoli ylöspäin. Näitä kolmea korttia kutsutaan nimellä flop.

Nähtyään kolme ensimmäistä yhteistä korttia pelaaja jatkaa peliä joko panostamatta play-ruutuun tai laittamalla play-ruutuun kaksi kertaa ante-panoksensa suuruisen panoksen (2 x ante).

Turn ja river

Pelinhoitaja jakaa sekä neljännen että viidennen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Neljättä yhteistä korttia kutsutaan nimellä turn ja viidettä yhteistä korttia nimellä river.

Nähtyään kaikki viisi yhteistä korttia pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

Pelaaja laittaa play-ruutuun ante-panoksensa suuruisen panoksen (1 x ante), mikäli hän ei aiemmin pelin kuluessa ole laittanut panosta play-ruutuun.

Pelaaja luovuttaa, jolloin hän häviää ante- ja blind-panoksensa, eikä hänen korttikättään verrata pelinhoitajan käteen.

Pelinhoitajan korttikäsi

Pelinhoitaja kääntää omat kaksi korttiaan kaikkien nähtäväksi ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista, kuten kohdan 1. toisessa kappaleessa on mainittu, parhaan mahdollisen viiden kortin käden ja ilmoittaa sen pelaajalle/pelaajille.

Mikäli pelinhoitajan käsi on arvoltaan pari tai parempi ja

- a) pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan ante- ja play-panoksille. Mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi, maksetaan blind-panokselle voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin suora, blind-panos ei voita tai häviää.
- b) pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan ante-, blind- ja play-panokset häviävät.

- c) pelinhoitajan sekä pelaajan kädet ovat samansuuruiset, tuloksena on tasapeli ja pelaaja saa pitää ante-, blind- ja play-panoksensa.
- d) pelaajan käsi on kolmoset tai parempi, trips-panokselle maksetaan voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Jos pelaajan käsi on huonompi kuin kolmoset, trips-panos häviää.

Mikäli pelinhoitajan käsi on arvoltaan huonompi kuin pari ja

- a) pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan play-panokselle, mutta ante-panos ei voita tai häviää. Mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi, maksetaan blind-panokselle voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Mikäli pelaajan käsi on huonompi kuin suora, blind-panos ei voita tai häviää.
- b) pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan blind- ja play-panokset häviävät, mutta ante-panos ei voita tai häviää.
- c) pelinhoitajan sekä pelaajan kädet ovat samansuuruiset, pelaajan ante-, blind- ja play-panokset eivät voita tai häviää.
- d) pelaajan käsi on kolmoset tai parempi, trips-panokselle maksetaan voitto jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan. Jos pelaajan käsi on huonompi kuin kolmoset, trips-panos häviää.

Voittokertoimet blind-panokselle

A–10 värisuora	500:1
Värisuora	50:1
Nelaset	10:1
Täyskäsi	3:1
Väri	3:1
Suora	1:1

Trips-peli

Trips-pelissä voitto maksetaan pelaajan lopullisen viiden kortin käden mukaan. Jos pelaajan käsi on kolmoset tai parempi, trips-panos voittaa; jos pelaajan käsi on huonompi kuin kolmoset, trips-panos häviää. Kasino maksaa voiton trips-panokselle joko taulukon trips I, trips II, trips III tai trips IV mukaan. Käytettävä voitonmaksutaulukko ilmoitetaan pelipöydän verassa, pelipöydässä olevassa taulussa tai peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelitilassa.

Voittokertoimet Trips-panokselle

Trips I

A–10 värisuora	50:1
Värisuora	40:1
Nelaset	30:1
Täyskäsi	9:1

Väri	7:1
Suora	4:1
Kolmoset	3:1

Trips II

A-10 värisuora	50:1
Värisuora	40:1
Nelaset	30:1
Täyskäsi	8:1
Väri	6:1
Suora	5:1
Kolmoset	3:1

Trips III

A-10 värisuora	50:1
Värisuora	40:1
Nelaset	30:1
Täyskäsi	8:1
Väri	7:1
Suora	4:1
Kolmoset	3:1

Trips IV

A-10 värisuora	50:1
Värisuora	40:1
Nelaset	20:1
Täyskäsi	7:1
Väri	6:1
Suora	5:1
Kolmoset	3:1

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos sekä pelinhoitajan että pelaajan korkein kortti on sama, paremmuus ratkeaa toisen, kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan kaikki kortit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on samansuuruisen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan parit ja kolme muuta korttia ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erisuuruista paria samassa kädessä. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kaksi paria, se käsi voittaa, jossa on suurin pari. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos molemmat parit ja viides kortti ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme pistemäärältään samansuuruisia korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset, niin korkeamman pistemäärän kolmoset voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan suorat ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan värit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värin arvoon.

Täyskäsi / Full house

Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se käsi, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Neloset / Four of a kind

Neljä pistemäärältään samansuuruisia korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on neloset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja käden korkeimman kortin mukaan. Mikäli korkein kortti on sama, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värisuoran arvoon.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korteista ässä, kuningas, rouva, sotilas ja 10. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on A–10 värisuora, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta A–10 värisuoran arvoon.

4.1.2.6. Ultimate Texas Hold'em Progressive

Ultimate Texas Hold'em Progressive on muutoin täysin sama peli kuin Ultimate Texas Hold'em, mutta siinä on lisänä progressive-lisäpeli. Ultimate Texas Hold'em -pelin neljän panosruudun lisäksi verassa on viides panosruutu nimeltään progressive.

Halutessaan pelata progressive-peliä pelaaja laittaa panoksen progressive-ruutuun ennen korttien jakamista. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan progressive-peliä, vaan osallistua peliin ja saadakseen kaksi omaa korttia, hänen on sijoitettava panos myös ante- ja blind-ruutuihin.

Progressive-pelin voittopotti muodostuu siten, että jokaisesta progressive-ruutuun sijoitetusta panoksesta lisätään tietty, kiinteä prosenttiosuus voittopottiin. Tästä voittopotista pelinhoitaja maksaa progressive-pelin voitot. Progressive-pelin voitot voivat olla sekä prosenttiosuuksia voittopotista että kiinteitä summia. Progressive-pelin voitot maksetaan korkeimmille korttikäsille niiden voittokerrointen mukaan, jotka ilmoitetaan peliohjeessa. Korkein voitto maksetaan aina A–10 värisuoralle (royal flush). Progressive-peli voi sisältää myös satunnaisesti arvottuja erikoisvoittoja, jotka arpoo pöytään liitetty laitteisto.

Korttikäsien arvojärjestys on sama kuin Ultimate Texas Hold'em -pelissä.

4.1.2.7. Dynamic Poker Pro

Peliversiot

Pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä ilmoitetaan pelaajille etukäteen peliversion nimi. Pelipaikassa pelaajien saatavilla olevassa peliohjeessa kerrotaan, mikä sääntöihin kirjattu peliversio on kyseessä.

A.

Yleiskatsaus peliin

Dynamic Poker Pro on peli, jossa pelaaja yrittää omalla korttikädellään voittaa pelinhoitajan korttikäden. Dynamic Poker Pro -pelissä pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan ainoastaan pelinhoitajaa (kasinoa) vastaan.

Kaikille pelaajille sekä pelinhoitajalle jaetaan kaksi omaa korttia, ja pöytään jaetaan viisi yhteistä korttia. Pelaajat ja pelinhoitaja muodostavat parhaan mahdollisen viiden kortin korttikäden käyttämällä kädestään kahta ja pöydästä kolmea yhteistä korttia tai kädestään yhtä ja pöydästä neljää yhteistä korttia tai pelkästään viittä yhteistä korttia pöydästä.

Mikäli pelaajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelaaja voittaa. Mikäli pelinhoitajan viiden kortin käsi on parempi kuin pelaajan, pelinhoitaja voittaa. Mikäli pelaajan ja pelinhoitajan kädet ovat samantarvoiset, tuloksena on tasapeli.

Pelipöytä

Pelipöydässä on pelaajia varten kuusi pelipaikkaa. Jokaisen paikan kohdalle on verkaan painettu viisi panosruutua, jotka ovat nimeltään bonus, blind, flop, turn ja river. Peliin voi samanaikaisesti osallistua vähintään yksi pelaaja ja enintään kuusi pelaajaa.

Alkupanos

Pelaaja aloittaa pelin sijoittamalla panoksen blind-ruutuun sekä valinnaisen panoksen bonus-ruutuun. Pelaaja ei voi pelata ainoastaan bonus-peliä, vaan osallistuakseen peliin hänen on sijoitettava panos myös blind-ruutuun.

Korttien jakaminen

Pelinhoitaja jakaa kaikille pelaajille kaksi korttia kuvapuoli alaspäin sekä itselleen kaksi korttia kuvapuoli alaspäin.

Pelaaja luovuttaa tai jatkaa peliä

Katsottuaan kaksi korttiaan pelaaja voi joko luovuttaa tai jatkaa peliä. Mikäli hän luovuttaa, hän häviää blind-panoksensa sekä mahdollisen bonus-panoksensa. Mikäli pelaaja päättää jatkaa peliä, hän sijoittaa flop-ruutuun kaksi kertaa blind-panoksen suuruisen panoksen.

Flop

Pelinhoitaja jakaa ensimmäiset kolme yhteistä korttia pöytään kuvapuoli ylöspäin. Näitä kolmea korttia kutsutaan nimellä flop.

Nähtyään kolme ensimmäistä yhteistä korttia pelaaja voi halutessaan laittaa blind-panoksensa suuruisen panoksen turn-ruutuun.

Turn

Pelinhoitaja jakaa neljännen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä neljättä yhteistä korttia kutsutaan nimellä turn.

Nähtyään neljännen yhteisen kortin pelaaja voi halutessaan laittaa blind-panoksensa suuruisen panoksen river-ruutuun.

River

Pelinhoitaja jakaa viidennen yhteisen kortin pöytään kuvapuoli ylöspäin. Tätä viidettä yhteistä korttia kutsutaan nimellä river.

Pelinhoitajan korttikäsi

Pelinhoitaja kääntää omat kaksi korttiaan kaikkien nähtäväksi ja muodostaa niistä sekä yhteisistä korteista parhaan mahdollisen viiden kortin käden ja ilmoittaa sen pelaajalle/pelaajille.

Voitonmaksu

Mikäli pelaajan kahden kortin käsi oikeuttaa bonus-voittoon, pelinhoitaja maksaa voiton bonus-panokselle jäljempänä mainittujen kerrointen mukaan.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, pelinhoitaja maksaa 1:1 voiton pelaajan flop-, turn- ja river-panoksille. Blind-panos ei voita tai häviä.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, pelaajan blind-, flop-, turn- ja river-panokset häviävät.

Mikäli pelinhoitajan ja pelaajan kädet ovat samanarvoiset, tuloksena on tasapeli ja pelaaja saa pitää blind-, flop-, turn- ja river-panoksensa.

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos sekä pelinhoitajan että pelaajan korkein kortti on sama, paremmuus ratkeaa toisen, kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan kaikki kortit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on samansuuruinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan parit ja kolme muuta korttia ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erisuuruista paria samassa kädessä. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kaksi paria, se käsi voittaa, jossa on suurin pari. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti. Jos molemmat parit ja viides kortti ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset, niin korkeamman pistemäärän kolmoset voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan suorat ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole pistemäärältään peräkkäiset. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen, kolmas, neljäs tai viides kortti. Mikäli sekä pelinhoitajan että pelaajan värit ovat samansuuruiset, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värin arvoon.

Täyskäsi / Full house

Käsi, joka muodostuu kolmosista ja parista. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on täyskäsi, voittaa se käsi, jossa kolmoset ovat korkeammat.

Nelaset / Four of a kind

Neljä pistemäärältään samansuuruista korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on nelaset, voittaa korkeammista nelosista muodostunut käsi.

Värisuora / Straight flush

Viisi pistemäärältään peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja käden korkeimman kortin mukaan. Mikäli korkein kortti on sama, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta värisuoran arvoon.

A–10 värisuora / Royal flush

Värisuora, joka muodostuu korkeista ässä, kuningas, rouva, sotilas ja 10. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on A–10 värisuora, kyseessä on tasapeli. Maalla ei ole vaikutusta A–10 värisuoran arvoon.

B.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on kolme ässää tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

C.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on kolme kuningasta tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

D.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on kolme kuningatarta tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

E.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on kolme sotamiestä tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 2:1 voitto.

F.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on suora tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 3:1 voitto.

G.

Sama kuin peliversio A, mutta mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan ja mikäli pelaajan käsi on väri tai parempi peli, river-panokselle maksetaan 3:1 voitto.

4.1.2.8. Pai Gow Poker

Peliversio A

Pai Gow Poker -pelissä pelaaja pyrkii kahdella korttikädellään voittamaan pelinhoitajan kaksi vastaavaa korttikättä. Pai Gow Pokeria pelataan pelinhoitajaa vastaan tavallisella korttipakalla, johon on lisätty yksi jokeri. Jokeria voi käyttää vain täydentämään suoraa, väriä tai värisuoraa. Muutoin jokeri lasketaan ässäksi.

Kaikki pelaajat saavat pelin alussa seitsemän korttia, jotka he jakavat kahdeksi kädeksi, joista toisessa on kaksi ja toisessa viisi korttia. Kahden kortin käden eli etukäden täytyy olla huonompi kuin viiden kortin käden, muutoin pelaaja häviää automaattisesti.

Voittaakseen täytyy pelaajan molempien käsien olla paremmat kuin pankilla. Jos pelaaja voittaa, hänelle maksetaan 1:1 voitto, josta talon osuutena vähennetään viiden prosentin komissio. Jos pelaajan toinen käsi on parempi ja toinen huonompi kuin pankilla, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää panoksensa. Jos taas pelaajan molemmat kädet ovat huonommat kuin pankin, hän häviää panoksensa. Jos käsiä verrattaessa pankin ja pelaajan käsi on täsmälleen sama, esim. kaksi samankokoista suoraa, pankki voittaa kyseisen käden.

Pelinhoitaja jakaa omat korttinsa kahdeksi kädeksi kasinon määrittelemän ohjeen mukaan, eli vaihtoehtoja asettelulle ei ole. Ohje on näkyvillä pelipöydällä.

Ohje pelinhoitajan korttien järjestämisestä

Pelinhoitaja jakaa omat korttinsa kahdeksi kädeksi kasinon määrittelemän ohjeen mukaan. Vaihtoehtoja asettelulle ei ole.

EI PARIA

Laitetaan toiseksi ja kolmanneksi suurin kortti etupeliin.

PARI

Laitetaan pari takapeliin ja kaksi suurinta korttia etupeliin.

KAKSI PARIA

Jaetaan parit, paitsi seuraavissa tapauksissa:

molemmat parit ovat arvoltaan 6 tai vähemmän.

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä.

kuvapari ja pari, joka on arvoltaan 5 tai vähemmän ja mukana on ässä.

KOLME PARIA

Laitetaan arvoltaan korkein pari etupeliin.

KOLMOSET

Laitetaan kolmoset aina taakse, paitsi jos on kolme ässää, jolloin yksi ässistä laitetaan etupeliin.

Jos kädessä on kahdet kolmoset, laitetaan pari suuremmista kolmosista etupeliin.

SUORA JA VÄRI

Jos käsi sisältää sekä suoran että värin, laitetaan taakse se peli jolla saadaan eteen suurempi peli. Jos kuitenkaan kummankaan pelin kanssa ei saa vähintään kuningashaita eteen, laitetaan väri taakse.

Laitetaan suora tai väri takapeliin, paitsi jos ne sisältävät seuraavat parit, ne pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä muu tahansa pari.

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän.

molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä.

Jos on kuuden tai seitsemän kortin suora tai kuuden tai seitsemän kortin väri, laitetaan takapeliin sellainen suora tai väri, jolla saadaan etupeliin mahdollisimman suuri peli.

TÄYSKÄSI

Laitetaan pari etupeliin ja kolmoset takapeliin, paitsi jos on kolmoset ja kakkospari + ässä + kuningas, jolloin täyskäsi laitetaan takapeliin.

Jos on kolmoset ja kaksi paria, laitetaan pareista suurempi etupeliin.

NELOSET

Neljä ässää jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään 7-paria. Neloset K–J jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään 10-paria. Neloset 10–7 jaetaan kahdeksi pariksi, ellei etupeliin saada vähintään ässää ja kuvaa.

Neloset 6–2 laitetaan aina takapeliin.

VÄRISUORA

Laitetaan värisuora takapeliin, paitsi jos se sisältää seuraavat parit, jolloin se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä tahansa muu pari
molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän
molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai vähemmän ja mukana on ässä

Värisuoran sijaan laitetaan takapeliin väri tai suora, jos siten saadaan etupeliin vähintään ässän ja kuva.

A–10 VÄRISUORA (ROYAL FLUSH)

Laitetaan royal flush takapeliin, paitsi jos se sisältää seuraavat parit, se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”:

ässäpari ja mikä tahansa muu pari
molemmat parit ovat arvoltaan 10 tai enemmän

Laitetaan royal flushin sijaan takapeliksi värisuora, väri tai suora, jos siten saadaan etupeli parannettua vähintään kuningashaiksi. Näistä kolmesta valitaan takapeliksi se, jolla saadaan paras mahdollinen etupeli.

VIITTOSET

Hajotetaan viitokset ja laitetaan ässäpari etupeliin, paitsi jos kädessä on myös kuningaspari.

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa, johon on lisätty yksi jokerikortti.

Jokeri	ks. 1. kappale
Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvoasteikko alimmasta korkeimpaan:

High Card / Korkein kortti

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos suurin kortti on useammassa kädessä yhtä suuri, niin silloin ratkaisee aina seuraavaksi korkein kortti jne.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Samanarvoisten parien paremmuus ratkeaa kolmannen, neljännen tai viidennen kortin pistemäärän mukaan.

Kaksi paria / Two pair

Kaksi erillistä paria samassa kädessä. Jos pelissä on useampi kahden parin käsi, niin suurempi pari voittaa. Jos suuremmat parit ovat samanarvoiset, ratkaisee toinen pari. Jos molemmat parit ovat samansuuruiset, ratkaisee viides kortti.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos useammassa kädessä on kolmoset, niin korkein yhdistelmä voittaa.

Suora / Straight

Viisi pistemäärältään peräkkäistä korttia. Useammista suorista voittaa se, jossa korkein kortti on pistearvoltaan suurin. Poikkeuksena on suora: ässä, 2, 3, 4, 5, joka on toiseksi paras suora.

Väri / Flush

Viisi samaa maata olevaa korttia. Useammasta väristä voittaa se, jossa on korkein kortti, seuraavaksi ratkaisee toinen, kolmas, neljäs ja viides kortti.

Täyskäsi / Full house

Käsi joka muodostuu kolmosista ja parista. Useammasta täydestä kädestä voittaa se, jossa kolmoset ovat korkeimmat.

Neloset / Four of a kind

Neljä samansuuruista korttia. Useammista nelosista voittaa korkein.

Värisuora / Straight flush

Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Useammasta värisuorasta voittaa se, jossa on pistearvoltaan korkein kortti. Poikkeuksena on värisuora: ässä, 2, 3, 4, 5, joka on toiseksi paras värisuora.

Five of a kind / Viitokset

Neljä ässää ja jokeri.

Peliä voidaan pelata myös siten, että kukin pelaaja voi halutessaan vuorollaan toimia pankkina, jolloin muut pelaajat pelaavat häntä vastaan. Pelinhoitaja pelaa

häntä vastaan korkeintaan samansuuruisella panoksella, kuin hänellä edellisellä pelikierroksella pankkia vastaan pelatessaan oli. Pelaajan toimiessa pankkina hänen nettovoitostaan otetaan talon osuutena viiden prosentin komissio.

Peliversio B

Muuten sama kuin peliversio A, mutta ohje pelinhoitajan korttien järjestämisestä on seuraava:

EI PARIA

Laitetaan toiseksi ja kolmanneksi suurin kortti etupeliin.

PARI

Laitetaan pari takapeliin ja kaksi suurinta korttia etupeliin.

KAKSI PARIA

pieni pari = 2, 3, 4, 5

keskipari = 6, 7, 8, 9

iso pari = 10, J, Q, K

Ässäpari + mikä tahansa pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja ässäpari takapeliin.

Pieni pari + pieni pari tai pieni pari + keskipari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja suurempi pari takapeliin, paitsi jos kädessä on ässä tai kuningas, jolloin molemmat parit laitetaan taakse ja eteen laitetaan kolmesta jäljelle jäävästä kortista kaksi korkeinta.

Keskipari + keskipari tai pieni pari + iso pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja suurempi pari takapeliin, paitsi jos kädessä on ässä tai kuva, jolloin molemmat parit laitetaan taakse ja eteen laitetaan kolmesta jäljelle jäävästä kortista kaksi korkeinta.

Keskipari + iso pari tai iso pari + iso pari: jaetaan parit laittamalla pienempi pari etupeliin ja isompi pari takapeliin.

KOLME PARIA

Laitetaan arvoltaan korkein pari etupeliin.

KOLMOSET

Laitetaan kolmoset aina taakse, paitsi jos on kolme ässää, jolloin yksi ässistä ja seuraavaksi korkein kortti laitetaan etupeliin.

Jos kädessä on kahdet kolmoset, laitetaan pari suuremmista kolmosista etupeliin.

SUORA, VÄRI JA VÄRISUORA

Laitetaan suora, väri tai värisuora takapeliin, paitsi jos käsi sisältää kaksi paria, se pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”.

Jos käsi sisältää sekä suoran että värin tai värisuoran, laitetaan taakse näistä se peli, jolla saadaan eteen mahdollisimman suuri peli.

Jos käsi sisältää kuuden tai seitsemän kortin suoran, värin tai värisuoran, laitetaan takapeliin sellainen suora, väri tai värisuora, jolla saadaan etupeliin mahdollisimman suuri peli.

TÄYSKÄSI

Laitetaan pari etupeliin ja kolmoset takapeliin.

Jos käsi sisältää kolmoset ja kaksi paria, laitetaan suurempi pareista etupeliin.

NELOSET

Pelataan kuten kohdassa ”kaksi paria”.

Jos kädessä on nelosten lisäksi pari tai kolmoset, laitetaan eteen suurin mahdollinen pari.

VIITTOSET (neljä ässää + jokeri)

Hajotetaan viitokset ja laitetaan ässäpari etupeliin.

4.1.2.9. Three Card Poker

Three Card Poker -pelissä pelaaja yrittää voittaa kolmen kortin korttikädellään pelinhoitajan kolmen kortin käden. Peliä pelataan 52 kortin pakalla. Pelin alussa pelaajat asettavat panoksensa ante-ruutuun. Pelaaja voi lisäksi asettaa panoksen myös pairplus-ruutuun.

Pelinhoitaja jakaa kolme korttia yhden kerrallaan kuvapuoli alaspäin kullekin pelaajalle sekä itselleen. Pelaajalla on tämän jälkeen mahdollisuus jatkaa peliä asettamalla play-ruutuun samansuuruinen panos kuin ante-ruudussa tai luovuttamalla korttinsa, jolloin hän menettää ante-ruutuun ja mahdollisesti pairplus-ruutuun asettamansa panoksen.

Kun kaikki panokset on asetettu, katsotaan pelinhoitajan kortit. Avatakseen pelinsä, pelinhoitajan käden on oltava vähintään kuningatar-hai (korkein kortti). Mikäli pelinhoitaja ei avaa, maksetaan pelaajalle ante-panos yksinkertaisena, ja

play-panos palautetaan. Mikäli pelinhoitaja avaa, voitonmaksu riippuu pelaajan kädestä.

Voitonmaksu

Mikäli pelinhoitajan käsi on parempi kuin pelaajan, menettää pelaaja molemmat panokset. Pairplus-ruutuun asetetut panokset voittavat tai häviävät pelaajan käden mukaan.

Mikäli pelaajan käsi on parempi kuin pelinhoitajan, maksetaan pelaajalle ante- ja play-panos yksinkertaisena. Lisäksi ante-ruutuun maksetaan lisävoitto pelaajan kädestä riippuen. Pelinhoitajan käsi ei vaikuta lisämaksuun.

Lisävoitot ante-ruudun panokselle:

Värisuora	3:1
Kolme samaa	2:1
Suora	1:1

Voittokertoimet Pairplus-panokselle:

Värisuora	40:1
Kolme samaa	30:1
Suora	6:1
Väri	3:1
Pari	1:1
Huonompi panos häviää	

Kortit ja niiden pistemäärät

Pelissä käytetään pelikierroksella yhtä 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ässä	1 tai 14
Kuningas	13
Kuningatar	12
Sotilas	11
muut kortit	pistemäärän mukaan

Korttikäsien arvojärjestys alimmasta korkeimpaan:

Korkein kortti / High card

Korttikäsi, jossa ei ole paria tai sitä korkeampaa peliä, arvioidaan korkeimman pistemäärän omaavan kortin mukaan. Jos sekä pelinhoitajan että pelaajan korkein kortti on sama, paremmuus ratkeaa toisen tai kolmannen kortin pistemäärän mukaan.

Pari / Pair

Kaksi pistemäärältään samansuuruista korttia. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on pari, korkeampi pari voittaa. Jos pelinhoitajalla ja pelaajalla on samanarvoinen pari, paremmuus ratkeaa kolmannen kortin pistemäärän mukaan.

Väri / Flush

Kolme samaa maata olevaa korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on väri, voittaa se, jossa on korkein kortti. Mikäli korkein kortti on sama, katsotaan toinen tai kolmas kortti. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Straight / Suora

Kolme pistemäärältään peräkkäistä korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on suora, voittaa korkeimman kortin omaava.

Kolmoset / Three of a kind

Kolme samansuuruista korttia. Jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on kolmoset niin korkeampi yhdistelmä voittaa.

Värisuora / Straight flush

Kolme peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Mikäli sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on värisuora, määräytyy voittaja korkeamman käden mukaan. Maalla ei ole vaikutusta yhdistelmään.

Mikäli sekä pelaajan että pelinhoitajan kädet ovat samanarvoiset, on kyseessä tasapeli ja pelaaja saa pitää ante- ja play-panoksensa. Panokset eivät tällöin voita tai häviä.

4.1.2.10. Card Rush

5 Card Rush -pelin säännöt ovat samat kuin kohdassa 1.4.1.2.8 vahvistetut säännöt.

4.2. Muut korttipelit

4.2.1. Blackjack

Blackjack-korttipeliä pelataan pelinhoitajaa vastaan. Pelaajan tavoitteena on saada pelikäsi, joka on parempi kuin pelinhoitajalla. Pelaaja voittaa, jos hänen korttiansa yhteispistemäärä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan pistemäärä. Ylittäessään 21 pistettä pelaaja häviää panoksensa. Jos pelinhoitaja ylittää 21 pistettä (22 pistettä peliversioissa C, D ja E), voittavat kaikki vielä pelissä mukana olevat kädet.

Kasino voi tarvittaessa rajoittaa pelaajan samanaikaisesti pelaamien pelipaikkojen lukumäärää sekä taustapelaajien määrää.

Pelaajat saavat jaon alussa kaksi korttia ja pelinhoitaja yhden kortin.

Pelaajat voivat vetää lisäkortteja kunnes ovat mielestään riittävän lähellä kokonaispistemäärää 21. Kun kaikki pelaajat ovat saaneet haluamansa määrän kortteja, pelinhoitaja jakaa itselleen tarvittaessa lisäkortteja, kunnes pelinhoitajan pistemäärä on 17 tai enemmän.

Ässän arvo on pelaajan valinnan mukaan joko 1 tai 11, kuvakortin 10 ja muiden sama kuin kortin osoittama pistemäärä. Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Jos pelaaja saavuttaa pistemäärän 21 kahdella ensimmäisellä kortilla on kyseessä blackjack, jolle maksetaan 1:1, 6:5, 7:5 tai 3:2 voitto, paitsi jos myös pelinhoitaja saa blackjakin. Tällöin peli on tasan. Käytettävä voitonmaksukerroin ilmoitetaan etukäteen pelaajille peliohjeessa tai pelipöydässä tai sen välittömässä läheisyydessä olevassa kyltissä.

Pelaaja voittaa 1 kertaa oman panoksensa, jos hänen kokonaispistemääränsä on lähempänä 21:tä kuin pelinhoitajan tai jos pelinhoitajan pistemäärä ylittää 21 (22 pistettä peliversioissa C, D ja E). Jos pelinhoitaja on lähempänä 21:tä, häviää pelaaja panoksensa. Tasapisteisiin päädyttyä peli on tasan.

Pelaaja häviää aina, kun hänen pistemääränsä ylittää 21.

Tuplaus

Pelaajalla on mahdollisuus ennen lisäkorttien ottoa tuplata alkuperäinen panoksensa, mutta hän saa tällöin vain yhden lisäkortin. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa tuplaus oikeus koskemaan joitakin tiettyjä pistemääriä. Tuplaukseen oikeuttavat pistemäärät ilmoitetaan peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelipöydässä tai sen läheisyydessä.

Jaettu peli

Jos pelaajan kaksi ensimmäistä korttia ovat pistemäärältään yhtä suuria, voidaan kortit jakaa kahdeksi erilliseksi peliksi sijoittamalla toiselle kortille vastaava panos kuin alkuperäiselle. Tällöin molemmille korteille pelataan oma pelinsä. Mikäli jakamalla saatuihin käsiin tulee jälleen pistemäärältään yhtä suuret kortit eli niistä muodostuu pari, voidaan kortit taas jakaa erillisiksi peleiksi. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa parit jakamalla syntyvien pelien lukumäärä. Jaettu peli voidaan tuplata normaaliin tapaan.

Vakuutus

Kun pelinhoitajan ensimmäinen kortti on ässä, voi pelaaja vakuuttaa pelinsä pelinhoitajan blackjaccia vastaan sijoittamalla insurance-linjalle lisäpanoksen, jonka arvo ei saa ylittää puolta alkuperäisestä panoksesta. Pelaajien on päätettävä vakuuttamisesta ennen kuin yhtään lisäkorttia on jaettu. Jos pelinhoitaja saa blackjakin, vakuutuspanoksille maksetaan 2:1 voitto. Jos pelinhoitaja ei saa blackjaccia, vakuutuspanokset häviävät ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

Luovutus

Kasino voi tarjota pelaajille mahdollisuuden luovuttaa, ennen kuin ensimmäistäkään lisäkorttia on jaettu. Luovuttaessa pelaaja häviää puolet pelipanoksestaan.

Luovuttamismahdollisuus voidaan rajata siten, että pelinhoitajan ensimmäisen kortin ollessa ässä, luovuttaminen ei ole sallittua.

Charlie

Pelissä voi olla mukana charlie -sääntö. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja voittaa automaattisesti pelinhoitajan pistemäärästä riippumatta, jos hän saa korttikäteensä tietyn määrän kortteja (esimerkiksi kuusi korttia) pistemäärän ollessa enintään 21. Sääntö voidaan rajata siten, että pelaaja häviää, jos pelinhoitajan käsi on blackjack. Säännön ollessa käytössä vaadittava korttimäärä ja rajaus on kerrottu peliohjeessa.

Peliä voidaan myös pelata seuraavanlaisina versioina:

A. Pelin alussa myös pelinhoitaja saa kaksi korttia, joista toinen on pimeä ja toinen avoin. Kun pelikierroksen viimeinen pelaaja on saanut haluamansa määrän lisäkortteja, pelinhoitaja paljastaa pimeän korttinsa ja ottaa lisäkortteja tarvittaessa. Avoimen kortin ollessa ässä, vakuutusmahdollisuutta tarjotaan pelaajille, jonka jälkeen pelinhoitaja tarkistaa, onko pimeä kortti arvoltaan kymmenen. Jos pimeä kortti on arvoltaan kymmenen, panokset häviävät ja vakuutukset maksetaan, jos taas ei, vakuutukset häviävät ja peli jatkuu. Avoimen kortin ollessa arvoltaan 10, pelinhoitaja tarkistaa onko pimeä kortti ässä. Jos pimeä kortti on ässä, jako loppuu siihen, eivätkä pelaajat saa lisäkortteja. Jos pimeä kortti on joku muu, peli jatkuu normaalisti.

B. Pelin alussa myös pelinhoitaja saa kaksi korttia, jotka molemmat ovat avoimia. Tällöin seuraavat säännöt ovat voimassa:

Tasapisteillä pankki voittaa, paitsi jos sekä pelinhoitajalla että pelaajalla on blackjack.

Blackjackille maksetaan voitto suhteessa 1 x panos.

Pelaaja saa jakaa pelin vain kerran.

Pelaaja ei saa tuplata jaettua peliä.

Pelaaja saa tuplata vain summat 9–11.

Pelattava peliversio ja peliversion nimi ilmoitetaan pelipöydässä sekä peliohjeessa, joka on pelaajien saatavilla pelitilassa.

C. Osallistuakseen peliin pelaajan on asetettava kahteen vierekkäiseen pelipaikkaan samankokoinen panos kumpaankin. Alkujaon jälkeen pelaaja saa vaihtaa pelipaikkojen päällimmäiset kortit keskenään. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti, mutta seuraavat säännöt ovat voimassa:

Kaikki voitot maksetaan 1:1, myös blackjack.

Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack, jolle maksetaan 1:1 voitto. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Jos pelaaja saa vaihdon seurauksena korttikätensä tulokseksi 21 (A+10 tai A+kuva), sitä ei lasketa blackjackiksi.

D. Sama kuin peliversio C, mutta pelinhoitajan tulee ottaa vielä lisäkortti, jos hänen kätensä sisältää ässän ja kädellä on kaksi arvoa, seitsemän tai 17 (esim. A+6 tai 2+4+A).

E. Tässä peliversiossa pelaaja saa jakaa ja tuplata ilman lisäpanostusta seuraavin säännöin:

Pelaaja voi tuplata ilman lisäpanostusta:

- kahden kortin pistemäärät 9, 10 ja 11, jotka muodostuvat ilman ässää
- jaetussa pelissä syntyneet kahden kortin pistemäärät 9, 10 tai 11, jotka muodostuvat ilman ässää

Muiden pistemäärien tuplauksessa pelaajan tulee lisätä panosta kuten pelin normaaliversiossa.

Pelaaja saa jakaa ilman lisäpanostusta kaikki muut kaksi samanarvoista korttia paitsi kortit, jotka ovat arvoltaan 10. Jos pelaaja haluaa jakaa kortit, jotka ovat arvoltaan 10, tulee hänen lisätä panosta kuten pelin normaaliversiossa. Ilman lisäpanostusta jaetun käden voi myös jakaa uudelleen ilman lisäpanostusta. Kasinolla on kuitenkin mahdollisuus rajoittaa parit jakamalla syntyvien pelien lukumäärä. Jaettu peli voidaan tuplata, kuten edellä on kerrottu.

Ilman lisäpanostusta tehdyt tuplaukset ja jaot merkitään erikoismerkeillä, joilla ei ole rahallista arvoa. Jaetussa kädessä alkuperäinen panos kuuluu siihen käteen, johon ensimmäisenä annetaan lisäkortteja.

Ilman lisäpanostusta tuplatuille käsille maksetaan alkuperäispanokseen 2:1 voitto. Ilman lisäpanostusta jaetuille käsille maksetaan alkuperäispanoksen suuruinen (1:1) voitto.

Hävitessään ilman lisäpanostusta tuplaamansa tai jakamansa käden, pelaaja häviää enintään alkuperäisen panoksensa verran.

Blackjackille maksetaan voitto 3:2, paitsi jos myös pelinhoitaja saa blackjackin.

Mikäli pelinhoitaja saa korttikätensä tulokseksi 22 pistettä, peli on tasan ja panos jää pelaajalle. Poikkeuksena tähän sääntöön on pelaajan blackjack, jolle voitto

maksetaan normaalisti. Kun pelinhoitajalla on 22 pistettä, pelaajan jo häviämien käsien panoksia ei palauteta.

Pelaaja ei voi luovuttaa.

Pelinhoitajan tulee ottaa vielä lisäkortti, jos hänen kätensä sisältää ässän ja kädellä on kaksi arvoa, seitsemän tai 17 (esim. A+6 tai 2+4+A).

4.2.2. Punto Banco

Punto Banco on korttipeli, jossa pelaaja yrittää arvata, mikä kolmesta panostusvaihtoehdosta voittaa: punto, banco vai égalité. Pelin tavoitteena on saada vähintään kahdella ja enintään kolmella kortilla voittokäsi, jossa yhteenlaskettu pistemäärä on mahdollisimman lähellä yhdeksää.

Kympit ja kuvakortit ovat arvoltaan nollia, ässä on arvoltaan yksi ja muut kortit osoittamansa pistemäärän mukaisia. Kaikki kortit lasketaan yhteen, ja jos pistemäärä on kymmenen tai sitä korkeampi, arvoksi katsotaan vain se määrä, jolla luku ylittää täyden kymmenen.

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Pelaaja sijoittaa pelipanoksensa joko punto-, banco-, tai égalité- vaihtoehdolle. Panosten asettamisen jälkeen pelinhoitaja tai jakovuorossa oleva pelaaja jakaa kortit avoimena seuraavassa järjestyksessä:

1. kortti puntolle
2. kortti bancolle
3. kortti puntolle
4. kortti bancolle

Lisäkortit vedetään jäljempänä olevan pelitaulukon mukaisesti.

Korttien jaon jälkeen pelinhoitaja ilmoittaa punton ja bancon korttien kokonaissummat. Jos kädet ovat samanarvoiset, voittavat égalitélle asetetut panokset; puntolle ja bancolle asetetut panokset eivät voita eivätkä häviä. Jos bancon käsi on korkeampi, bancolle asetetut panokset voittavat. Jos punton käsi on korkeampi, puntolle asetetut panokset voittavat. punton tai bancon käden voittaessa häviävät égalitélle asetetut panokset.

Bancolle asetetut voittopanokset maksetaan 1:1, josta vähennetään talon osuutena (komissio) 5 %.

Puntolle asetetut voittopanokset maksetaan 1:1.

Tasapelille (Égalité) asetetut voittopanokset maksetaan 8:1.

Vaihtoehtoisesti voidaan peliä pelata versiona, jossa pankille asetetut panokset maksetaan 1:1, paitsi silloin, kun banco voittaa pisteluvulla 6 (vaihtoehtoisesti pisteluvulla 5), jolloin bancolle asetetut panokset voittavat 1:2.

Pelitaulukko, jonka mukaan kortteja vedetään:

PUNTO

Jos punton pistemäärä on kahden kortin jälkeen	
1,2,3,4,5,10 (0)	vedetään uusi kortti
6,7	jäädään näihin pisteisiin
8,9	jäädään, ei lisäkortteja bancolle

BANCO

Jos bancon pistemäärä on kahden kortin jälkeen	
1,2,10 (0)	vedetään uusi kortti
3	vedetään, paitsi jos punton 3. kortin arvo 8
4	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 2–7
5	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 4–7
6	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on 6 tai 7
7	jäädään tähän pistemäärään
8,9	jäädään, ei lisäkortteja puntolle

Jos punton pistemäärä on alkujaossa 6 tai 7, bancolle vedetään automaattisesti pistemäärään 5 asti.

Punto Bancossa on mahdollista määrätä bancon voitosta vähennettävälle komissiolle minimisumma.

4.2.3. Baccara

Baccara on korttipeli jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan kasinon toimiessa ainoastaan pelin järjestäjänä.

Pelaajat jakaantuvat pankin pitäjään (banco) ja hänen vastustajiinsa (punto). Sekä bancon että punton tavoitteena on saada voittokäsi, jonka yhteenlaskettu pistemäärä on mahdollisimman lähellä yhdeksää.

Kympit ja kuvakortit ovat arvoltaan nollia, ässä on arvoltaan yksi ja muut kortit osoittamansa pistemäärän arvoisia. Kaikki kortit lasketaan yhteen, ja jos pistemäärä on kymmenen tai sitä korkeampi, arvoksi katsotaan vain se määrä, jolla luku ylittää täyden kymmenen.

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Ensimmäinen pelikierroksen banco on se pelaaja, joka haluaa lyödä suurimman summan vetoa oman voittonsa puolesta. Muut pelaajat voivat panostaa yhteensä korkeintaan tämän summan verran.

Mikäli banco saa korttikäden, jonka pistemäärä on korkeampi kuin punton, hän voittaa punton panokset. Kasino ottaa tällöin punton panoksista viiden prosentin palkkion (komissio).

Mikäli punto saa korttikäden, jonka pistemäärä on korkeampi kuin bancon, bancon asettamasta summasta maksetaan punton pelaajien panoksille 1:1 voitto.

Mikäli banco voitettuaan haluaa edelleen toimia pankkina, hänen on aina seuraavalle pelikierrokselle korotettava panostaan. Vaadittavan korotuksen suuruus on kerrottu peliohjeessa tai pelipöydässä.

Kun punto voittaa, bancon on luovutettava pankkina toimiminen seuraavana vastapäivään istuvalle pelaajalle. Halutessaan banco voi luovuttaa pankin pitämisen myös voitettuaan.

Bancon ja punton lisäksi myös seuraavat panostusmahdollisuudet ovat mahdollisia:

Banco solo: pelaaja pelaa yksinään bancaa vastaan koko bancon asettamasta summasta.

Banco avec: pelaaja sijoittaa puolet bancon summasta bancon kanssa puntoa vastaan.

Banco avec la table: pelaaja sijoittaa puolet bancon summasta bancaa vastaan. Muut pelaajat voivat yhteensä sijoittaa loput bancon summasta.

Panosten asettamisen jälkeen pankinpitäjä (banco) jakaa kortit kuvapuoli alaspäin seuraavassa järjestyksessä:

1. kortti puntolle
2. kortti bancolle
3. kortti puntolle
4. kortti bancolle

Punton kortit saa se pelaaja, jolla on suurin puntolle sijoitettu panos.

Lisäkortit vedetään seuraavan taulukon mukaisesti:

PUNTO

Jos punton pistemäärä on kahden kortin jälkeen	
1,2,3,4,10(0)	vedetään uusi kortti
5	punto saa valita vetääkö lisäkortin vai ei
6,7	jäädään näihin pisteisiin.
8,9	jäädään, ei lisäkortteja bancolle

BANCO

Jos pistemäärä on kahden kortin jälkeen

1,2,10(0)	vedetään uusi kortti
3	vedetään, paitsi jos pelaajan 3. kortin arvo on 8. Jos kolmas kortti on 9, banco saa valita vetääkö lisäkortin vai ei.
4	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 2–7.
5	vedetään, jos punton 3. kortin arvo on välillä 5–7. Jos 3. kortin arvo on 4, banco saa valita vetääkö lisäkortin vai ei.
6	vedetään, jos 3. kortin arvo on välillä 6–7.
8,9	jäädään, ei lisäkortteja puntolle.

Jos joku pelaajista pelaa banco solo pankinpitäjää vastaan, sekä banco että punto saavat vapaasti valita ottavatko 3. kortin vai ei. Jos kuitenkin jommallakummalla on kahdella kortilla pistemäärä 8 tai 9, ei lisäkortteja voi ottaa.

4.2.4. Red Dog

Red Dog on korttipeli, jossa pelaajat lyövät vetoa pankkia vastaan pelikierroksella jaettavan kolmen kortin pistemäärien eroista.

Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Korkein kortti on ässä ja kakkonen pienin.

Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Pelaaja voi varata vain yhden pelipaikan pelikierroksella. Jos kaikki pelipaikat on varattu, voi enintään kolme pelaajaa asettaa panoksensa samalle pelipaikalle. Taustapelaaja ei ole sidottu pelipaikan haltijan päätöksiin.

Pelaaja voi lisätä panostaan - enintään kaksinkertaistaa sen - aina kahden ensimmäisen kortin jälkeen, jos korttien pistelukujen välillä on hajontaa eli kortit eivät ole arvoltaan peräkkäiset tai eivät muodosta paria.

Kun pelaajat ovat sijoittaneet panoksensa, pelinhoitaja jakaa kaksi avointa korttia edessään olevaan ruudukkoon. Seuraavat vaihtoehdot ovat nyt mahdollisia:

A. Ei-peräkkäiset kortit

Pelinhoitaja ilmoittaa kahden ensiksi vedetyn kortin pistearvojen välisen hajonnan ja voittokertoimen, joka riippuu hajonnan suuruudesta. Tässä vaiheessa pelaajalla on mahdollisuus korottaa panostaan ja maksimissaan tuplata se. Tämän jälkeen vedetään kolmas kortti, joka ratkaisee pelin tuloksen. Pelaajat voittavat, jos kolmas kortti sopii pistearvoltaan ensimmäisen ja toisen kortin väliin.

B. Peräkkäiset kortit

Jos kahden ensiksi vedetyn kortin välille ei synny hajontaa eli kortit ovat numeroarvoltaan peräkkäiset, ei kolmatta korttia vedetä lainkaan. Pelaaja voi jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa sitä tai ottaa panoksensa pois.

C. Pari ja kolmoset

Jos kaksi ensimmäistä vedettyä korttia muodostavat parin, pelaaja ei voi korottaa panostaan. Tässä tilanteessa pelinhoitaja vetää kolmannen kortin ja jos se on pistearvoltaan sama kuin kaksi edellistä, tulee kolmoset ja pelaaja voittaa 11 kertaa panoksensa. Jos kolmannella kortilla on eri pistearvo, peli päättyy tasan.

Voittokertoimet bet- ja raise-panoksille:

Kolmoset	11:1
Hajonta 1	5:1
Hajonta 2	4:1
Hajonta 3	2:1
Hajonnat 4–11	1:1

4.2.5. Bulldog

Bulldog on korttipeli, jossa pelaajat lyövät vetoa pankkia vastaan pelikierroksella jaettavan kolmen kortin pistemäärien eroista. Toisin kuin Red Dog -pelissä kolmas ja ratkaiseva kortti jaetaan jokaiseen pelipaikkaan, jossa on panos.

Kussakin pelipaikassa voi pelata enintään kolme pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on panosympyrät aloituspanokselle (bet) ja korotuspanokselle (raise).

Taustapelaajat eivät ole sidottu pelipaikan haltijan päätöksiin.

Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Ässä on arvoltaan suurin kortti ja kakkonen pienin.

Pelissä käytetään kuutta 52 kortin pakkaa ilman jokereita.

Kun pelaajat ovat sijoittaneet panoksensa, pelinhoitaja jakaa kaksi avointa peruskorttia edessään olevaan ruudukkoon. Seuraavat vaihtoehdot ovat nyt mahdollisia:

A. Ei-peräkkäiset kortit

Pelinhoitaja ilmoittaa korttien pistearvojen välisen hajonnan ja voittokertoimen, joka riippuu hajonnan suuruudesta. Tässä vaiheessa pelaajat voivat korottaa panostaan ja enintään kaksinkertaistaa sen. Kun kaikki ovat tehneet korotuspäätöksensä, pelinhoitaja jakaa jokaiseen pelipaikkaan, jossa on panos, kolmannen kortin, joka

ratkaisee pelin tuloksen. Jos kortti sopii pistearvoltaan kahden peruskortin väliin, tähän pelipaikkaan panostaneet pelaajat voittavat.

B. Peräkkäiset kortit

Jos kahden ensiksi vedetyn kortin välille ei synny hajontaa eli kortit ovat numeroarvoltaan peräkkäiset, ei kolmatta korttia vedetä lainkaan. Pelaaja voi jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa sitä tai ottaa panoksensa pois.

C. Pari ja kolmoset

Jos kaksi peruskorttia muodostaa parin eli ne ovat pistearvoiltaan samat, pelaaja ei voi korottaa panostaan ja jokaiseen varattuun pelipaikkaan jaetaan suoraan kolmas kortti. Jos tämä kortti on pistearvoltaan sama kuin kaksi peruskorttia eli tulee kolmoset, tähän pelipaikkaan panostaneet pelaajat voittavat 11 kertaa panoksensa. Jos kolmannella kortilla on eri pistearvo, peli päättyy tasan. Pelaajat voivat jättää panoksensa seuraavalle pelikierrokselle, muuttaa panostaan tai ottaa panoksensa pois.

Voittokertoimet bet- ja raise-panoksille:

Kolmoset	11:1
Hajonta 1	5:1
Hajonta 2	4:1
Hajonta 3	2:1
Hajonnat 4–11	1:1

4.2.6. Voodoo

Voodoo on korttipeli, jossa pelaajan tavoitteena on saada arvoltaan suurempi kortti kuin pelinhoitajalla.

Kortit ja niiden arvot

Pelissä käytetään kuutta tai kahdeksaa 52 kortin pakkaa ilman jokereita. Pakkojen tarkka määrä käy ilmi peliohjeesta. Kortit jaetaan korttikengästä. Kaikki kortit ovat osoittamansa pistemäärän arvoisia. Kuningas on arvoltaan suurin kortti (13) ja ässä (1) pienin.

Pelipanokset ja pelipaikat

Pelipöytä on jaettu 7–9 pelipaikkaan. Aloituspanos sijoitetaan ennen korttien jakamista bet-ruutuun, zombie pair -ruutuun tai molempiin. Jos kaikki pelipaikat ovat varattuja, pelaajat voivat asettaa panoksensa samalle pelipaikalle. Pelinvalvoja voi tarvittaessa rajoittaa taustapelaajien määrää.

Pelin kulku

Kun pelaaja on sijoittanut panoksensa (bet), pelinhoitaja jakaa yhden kortin pelaajalle ja yhden kortin itselleen. Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan suurempi, hänen panokselleen maksetaan 1:1 voitto. Mikäli pelinhoitajan kortti on suurempi, pelaajan panos häviää. Mikäli molempien kortit ovat arvoltaan samansuuruiset, pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

1. Pelaaja luovuttaa ja menettää panoksestaan puolet.

2. Pelaaja jatkaa peliä voodoo-kierrokselle sijoittamalla alkuperäisen panoksen suuruisen lisäpanoksen, jonka jälkeen sekä pelaajalle että pelinhoitajalle jaetaan uudet kortit. Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan suurempi tai yhtä suuri kuin pelinhoitajan kortti, lisäpanokselle maksetaan 1:1 voitto, mutta alkuperäinen panos ei voita tai häviä. Mikäli pelinhoitajan kortti on suurempi, sekä lisäpanos että alkuperäinen panos häviävät.

Zombie Pair

Mikäli pelaajan kortti on pistearvoltaan yhtä suuri kuin pelinhoitajan, maksetaan pelaajan Zombie Pair -ruutuun asettamalle panokselle 11:1 voitto. Muussa tapauksessa Zombie Pair -ruutuun asetettu panos häviää.

Raha-automaattipelit

1. Raha-automaatit

Pelikasinon raha-automaattipelien säännöt ovat yhdenmukaiset edellä pelisaleissa ja yhteistyökumppaneiden tiloissa toimeenpantavien raha-automaattipelien sääntöjen kanssa.

2. Automatisoidut pöytäpelit

2.1. Automatisoitu pääteruletti

Automaattisen rulettipelin tuloksen arvonta tapahtuu määrättyssä pelikasinon rulettipöydässä manuaalisesti, tai erillisellä arvontalaitteella.

2.2. Automatisoitu elektroninen pokeripöytä

Elektroninen pokeripöytä on automaattinen sovellus pöytäpelipokerista, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Pöydässä on rahan syöttölaite sekä jokaisessa pelipaikassa näyttö- ja toimintopaneeli. Keskellä pelipöytää on näyttöpaneeli, jossa näkyvät yhteiset kortit ja pelaajien tekemät sijoitukset ja pelipotti. Peliä voidaan pelata sekä käteispelinä että turnausmuotoisena. Laitteessa pelataan pokeripelejä. Se, mikä pelimuoto on kulloinkin kyseessä, ilmenee pelipöydän näyttöpaneelistä.

Elektronisen pokeripöydän voitonmaksu suoritetaan voittotositteelle, pelaajan maksukortille tai voitonmaksukoneistosta.

Turnauspelit

Kasinon pöytäpelejä ja automaatteja voidaan pelata myös turnausmuotoisina. Turnauksiin osallistutaan suorittamalla ilmoittautumismaksu ja / tai kasinon perimä maksu turnauksen järjestämisestä ja / tai suorittamalla pelimerkkien tai rahakkeiden minimiostot.

Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat yleisön nähtävillä pelitilassa. Turnauksen ohjeet toimitetaan valvovalle viranomaiselle ennen turnauksen alkua. Viranomaiselle ei kuitenkaan tarvitse etukäteen toimittaa sellaisten turnausten ohjeita, jotka ovat jonkin yrityksen, yhteisön tai yksityishenkilön tilaamia ja / tai maksamia ja / tai joihin osallistuminen ei ole avoin kaikille kasinon asiakkaille.

Pöytäpeliturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Turnaus voidaan järjestää yhdessä tai useammassa erässä. Useassa erässä järjestettävän turnauksen finaalia edeltäviä eriä voidaan kutsua myös satelliitti-turnauksiksi.

Jokainen pelaaja saa turnauksen alussa saman määrän turnauspisteitä pelimerkeinä. Pelimerkkejä voivat olla erityiset turnausmerkit, värimerkit, arvomerkit, rahakkeet tai rahat.

Turnauksessa pelataan sovittu määrä turnauseriä ja/tai pelikierroksia, käsiä, määrätty aika tai kunnes pelaajia on tietty määrä jäljellä. Voittaja on se pelaaja, jolla on turnauksen lopussa suurin määrä turnauspisteitä. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnausohje (strukturi)

Jokaisella turnauksella on oma turnausohje eli strukturi. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten panosten suuruus, pelaamisaika/ajat tai pelattavien turnauserien ja/tai pelikierrosten tai käsien lukumäärä, mahdollisesti tauot, mahdollinen turnauspisteiden lisäosto aika jne. Turnausohje on pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua.

Turnausohje vaihtelee riippuen pelistä, osallistujamäärästä, turnauksen kestoajasta yms.

Kasinolla on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, mikäli on tarpeellista säännellä turnauksen kesto.

Turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja (rebuy-turnaus)

Pelattaessa rebuy-turnausta voi pelaaja ostaa lisää turnauspisteitä ennalta määrättyinä aikana. Yleensä lisäosto on kyseisen turnausmaksun suuruinen ilman talon osuutta, ja sillä saa turnauspisteitä saman määrän kuin turnauksen alkaessa.

Lisäostoille voidaan määrätä pelaajakohtainen maksimimäärä tai pistemääräinen raja. Esimerkiksi voidakseen tehdä lisäoston, täytyy pelaajalla olla vähemmän pisteitä, kuin turnauksen alkaessa tai hävitä kaikki pisteensä.

Mikäli turnauksessa on ns. ylimääräinen lisäostomahdollisuus (add-on), voi pelaaja lisäostojen viimeisen pelikierroksen päätyttyä lisätä turnauspistemääräänsä tekemällä ylimääräisen lisäoston (add-on). Mikäli pelaaja on hävinnyt kaikki pisteensä, täytyy hänen tehdä ensin lisäosto (rebuy) voidakseen tehdä ylimääräisen lisäoston (add-on). Add-onilla saatava pistemäärä ilmoitetaan ennen turnauksen alkua ja se voi olla esim. kaksinkertainen rebuylla saatavaan määrään verrattuna.

Turnaus, jossa ei voi tehdä lisäostoja (freezeout-turnaus)

Freezeout-turnauksessa ei ole lisäostomahdollisuutta.

Sit'n'go -turnaus

Sit'n'go -turnaus pelataan yhden tai useamman pöydän turnauksena, jolla ei ole ennalta määrättyä alkamisaikaa, vaan peli alkaa välittömästi, kun turnauksen maksimipelaajamäärä on täyttynyt.

Voitonjako

Kunkin turnauksen voitonjaon määräytymisperusteet ovat nähtävissä ennen turnauksen alkua. Sellaisten turnausten, joissa voi tehdä lisäostoja, rahamääräinen voitonjako on nähtävissä vasta lisäostojen päätyttyä. Turnauksen palkintopotista voidaan ottaa osa myöhemmin pelattavan turnauksen palkintopotiksi.

Muita sääntöjä

Sääntörikkomuksista, huonosta käytöksestä tai muista vastaavista seikoista voidaan pelaajalle määrätä aikarangaistus, jolloin pelaaja poistetaan pöydästä määräajaksi. Pelaajalle voidaan määrätä myös pelikierrosten määrään perustuva rangaistus. Pelaaja voidaan myös poistaa turnauksesta, jolloin hänen pisteensä poistetaan pelistä ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

Turnauspisteiden siirtäminen tai ostaminen ja myyminen pelaajien kesken on kielletty. Jos pelaajan huomataan rikkoneen tätä sääntöä, hänet poistetaan turnauksesta ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

Jos pelaajan todetaan huijanneen, hänet poistetaan turnauksesta ja hänen turnaukseen sijoittamansa rahat jäävät palkintopottiin.

Raha-automaattiturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Turnauksissa pelaajan tulee maksaa osallistumismaksu. Jokainen pelaaja saa turnauksen alussa saman määrän pelivarauksia ja/tai peliaikaa. Turnaus voi sisältää useampia turnauseriä, joissa kussakin valitaan yksi tai useampi erään osallistunut pelaaja jatkoerään. Turnauseriä pelataan tarvittava määrä koko turnauksen voittajan selville saamiseksi.

Pelaajan tai pelivarausten loputtua tarkistetaan kunkin pelaajan tilanne.

Pelaajan pistemäärä ja sen kautta turnauserän sijoitus määräytyy turnauskohtaisella pistelaskukaavalla, jossa voidaan huomioida eri painoarvoilla esimerkiksi panostetun rahan määrä, voittojen määrä, pelattujen pelien lukumäärä, varausten määrä koneessa turnauksen päättyessä, pajatson porttivoittojen pistemäärien summa, pajatson porttiosumien lukumäärä tai muun pelikohtaisen säännön toteutuminen.

Voiton määräytymisen perusteet esitetään pelaajille selkeästi ennen pelin alkua ja ne ovat nähtävissä myös kirjallisena turnausohjeessa.

Turnauksen voittaja on se pelaaja, joka viimeisen erän pelaajan päättyessä on turnausohjeen sääntöjen perusteella parhaiten menestynyt.

Turnauksessa voidaan palkita yksi tai useampi turnaukseen osallistunut pelaaja. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnausohje

Jokaisella raha-automaattiturnauksella on oma turnausohje. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten pelivarausten määrä ja/tai pelaajan kesto, turnauserien määrä, sijoituksen määräytymisen ja voitonjaon perusteet jne.

Turnausohje on pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua. Kasinolla on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, mikäli on tarpeellista säännellä turnauksen kestoa.

Sähköisesti välitettävien kasinopelien ja raha-automaattien säännöt

1. Yleiset säännöt

Pelaaja ei voi peruuttaa eikä muuttaa asettamaansa pelipanosta sen jälkeen, kun hän on käynnistänyt arvonnän tai kun pelipanosten kyseiselle peli- tai panostuskierrokselle asettamiseen varattu aika on umpeutunut.

Yhtiöllä on oikeus riskienhallinnallisista syistä kieltäytyä vastaanottamasta kokonaan tai osittain pelaajan tekemiä panostuksia.

Pelijärjestelmän vikaantuessa tai pelin keskeytyessä muusta odottamattomasta syystä, pelaajalle hyvitetään vain arvonnin keskeytymiseen mennessä yhtiön internetpelijärjestelmään tallentuneet voitot, vapaapelit ja pelivaraukset niiltä osin, kuin ne voidaan kiistatta todeta.

Mikäli pelaajan pelikäyttöliittymän näyttö näyttää vikaantumisen tai toimintahäiriön vuoksi virheellistä voittosummaa, vapaapeliin tai pelivarausten määrää tai virheellistä arvonnin tulosta (korttikättä, numeroa, kuvioyhdistelmää tms.), pelaajalle hyvitetään todellinen, yhtiön internetpelijärjestelmään tallentunut voittosumma, vapaapeliin tai pelivarausten määrä tai suoritetaan voitonjako yhtiön internetpelijärjestelmään tallentuneiden tietojen perusteella.

Turnauksen keskeytymisestä tai mitätöinnistä mahdollisesti aiheutuvasta poikkeuksellisesta voitonjaoista tai panosten palauttamisesta annetaan tarkemmat ohjeet internetpeliin sivustolla.

2. Jakelukanavat

Internetpeliin jakelukanavina toimivat tietokoneet ja vastaavat tiedonkäsittelyyn ja tiedonsiirtoon soveltuvat laitteet.

Peliin tarjonta ja ulkoasu saattaa vaihdella jakelukanavasta riippuen.

Internetpeliin käytön edellyttämät laitteisto- ja ohjelmistovaatimukset on selostettu internetpeliin sivustolla.

3. Pelitili

Yhtiö voi asettaa viiveen voittojen nostamiselle pelitililtä tai estää pelaaminen pysyvästi tai tilapäisesti, kokonaan tai osittain (i) lain tai toimivaltaisen viranomaisen määräyksen perusteella, (ii) turvallisuuden varmistamiseksi tai (iii) rikosten ja muiden väärinkäytösten selvittämiseksi ja ennaltaehkäisemiseksi.

4. Arvonta

Internetpeliin arvonta perustuu sattumaan, joskin pelin lopputulos saattaa sattuman lisäksi perustua myös osittain pelaajan tietoon ja taitoon.

Satunnainen arvonta voidaan suorittaa kahdella tavalla:

1. Arvonta tapahtuu käyttäen ohjelmalliseen algoritmiin perustuvaa, satunnaislukugeneraattoria tai mekaanista arvontalaitetta tai näiden yhdistelmää. Ohjelmallinen arvonta tapahtuu pelijärjestelmän palvelimella. Arvonnin tulos välitetään sähköisesti pelaajan laitteeseen. Arvonta esitetään pelaajalle fyysisen ympäristön pelejä simuloivana tapahtumana, kuten korttien jakamisena, noppiin heittämisenä, kuulan pyörimisenä rulettikehällä tai muulla tavalla. Arvonta voidaan esittää digitaalisesti animoituna tai fyysisillä arvontavälineillä tapahtuneesta arvonnasta tehtynä videokoosteena.

2. Arvonta tapahtuu fyysisesti rulettipöydässä, jossa pelinhoitaja arpoo voitonumeron rulettikuulalla, Blackjack-pöydässä, jossa pelinhoitaja arpoo tuloksen pelikorteilla tai muussa pelipöydässä, jossa pelinhoitaja arpoo tuloksen kyseisen pelin arvontavälineillä. Arvonnatulos välitetään sähköisesti pelaajan laitteeseen.

5. Jackpot

Kaikissa internetpeleissä on mahdollista jakaa yllätysvoittotyyppisiä tai voittoyhdistelmätyyppisiä jackpot-voittoja.

Yllätysvoittotyyppinen jackpot arvotaan pelaajalle yllätyksenä, eikä se välttämättä edellytä tiettyä voittoyhdistelmää.

Voittoyhdistelmätyyppisen jackpotin voi laukaista siihen oikeuttava voittoyhdistelmä, kuten jokin tietty korttiyhdistelmä, numero tai numeroyhdistelmä, kuvioyhdistelmä tai muu vastaava peliin liittyvä ominaisuus.

Jackpot-voitto voi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Jackpottiin osallistuminen saattaa edellyttää tiettyä peliohjeen mukaista panostusta ja/tai peliohjeessa kuvattujen muiden ehtojen täyttämistä. Peliohje on nähtävissä pelin yhteydessä internetpelien sivustolla.

Sääntöjen kohdassa Kasinopelit on selitetty bad beat jackpot, joka on käytössä vain pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Sääntöjen kohdassa Turnauspelit on selitetty sit'n'go jackpot, joka on käytössä vain määrättyissä sit'n'go -turnauksissa.

6. Pelilajit

6.1. Kasinopelit

Jäljempänä käytetään kasinopeleistä ja muista vastaavista peleistä nimitystä pöytäpelit.

6.1.1. Pelit, joissa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan

6.1.1.1. Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit

Arvontapyörä- ja numeroarvontapelit sisältävät ruletin, onnenpyörän tai muun vastaavan pelin, jossa pelaaja yrittää arvata voittavan kuvion, numeron, numeroyhdistelmän tai -sarjan tai numeron ominaisuuden.

Arvontapyörä- ja numeroarvontapeleissä on kyseisten pelien arvonnassa käytettäviä kuvioita tai numeroita vastaava panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen / pelimerkintöjä pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa.

Pelaajalle maksetaan voitto niiden panoksien tai pelimerkintöjen osalta, jotka on sijoitettu pelikierroksella arvotulle voittavalle kuviolle, numerolle tai numeron ominaisuudelle. Voitto maksetaan ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

6.1.1.2. Korttipelit

Korttipeleissä pelaaja yrittää voittaa pelinhoitajan käden tai saada voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän. Joissakin korttipeleissä voidaan tavallisen länsimaisen pelikorttipakan sijasta käyttää kuvioinniltaan ja/tai arvomerkinnoiltään poikkeavaa erikoispakkaa (esim. dominonappulapakkaa).

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Pelaajan voittaessa pelinhoitajan käden tai saadessa voittoon oikeuttavan kortin tai korttiyhdistelmän, hänen pelipanokselleen maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, pakassa olevien korttien lukumäärä, mahdolliset villit kortit (jokerit), panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

6.1.1.3. Noppapelit

Noppapeleissä pelaaja yrittää saada tai arvata voittoon oikeuttavan silmäluvun, silmälukujen summan tai noppayhdistelmän tai pelin, jossa pelaaja siirtää pelinappuloita noppien silmälukujen tai silmälukujen summan perusteella.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Pelaajan saadessa tai arvattaessa voittoon oikeuttavan silmäluvun, silmälukujen summan tai noppayhdistelmän tai kun hän on sijoittanut pelinappulat tai poistanut ne pelialueelta voittoon oikeuttavalla tavalla, hänen pelipanokselleen maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Panostusrajat ovat näkyvissä pelin valikossa. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

6.1.2. Pelit, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan

6.1.2.1. Korttipelit

6.1.2.1.1. Pokeri

Pokeripeleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan tavoitellen pelikierröksellä kertyvää pelipanoksista muodostuvaa pottia. Pokeripelejä pelataan erilaisina versioina, jotka poikkeavat toisistaan jaettavien korttien lukumäärän, pimeänä tai avoimena jaettavien korttien, panostuskierrosten lukumäärän, korttiyhdistelmien arvojärjestyksen tai muiden vastaavien peliteknisten seikkojen osalta.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Ennen korttien jakamista osa pelaajista tai kaikki pelaajat laittavat alkupanoksen (blind/ante). Pelaajat voivat panostusvuorollaan pelistä ja tilanteesta riippuen siirtää panostusmahdollisuuden seuraavalle pelaajalle (check), aloittaa panostuksen (bet), maksaa vaaditun suuruisen panostuksen (call), korottaa jo pyydettyä panosta (raise) tai luopua ja luovuttaa kortit (fold).

Voitonjako

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, katsotaan kuka pelaaja voittaa. Potin voittaa pelaaja, jolla on pelikierröksen paras pelikohtaisten ohjeiden mukainen korttiyhdistelmä. Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta.

Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Korttiyhdistelmien arvojärjestys

Korttiyhdistelmien arvojärjestys perustuu yleisesti ottaen niiden todennäköisyyteen. Arvojärjestys tai siihen mukaan luettavien korttikäsien lukumäärä saattaa vaihdella peliversiosta ja pelissä käytettävien korttien lukumäärästä riippuen.

Korvaus pelin järjestämisestä

Yhtiölle tuleva korvaus veloitetaan käteispeleissä prosenttikorvauksena (rake) pelikierroksella tehtyjen panostusten arvosta. Korvauksen määrä ja korvaukselle mahdollisesti määrätty rahamääräinen maksimi (rake cap) ilmoitetaan internetpelien peliohjeissa.

Panostustyyppit

Pokeripeli voidaan toteuttaa neljällä eri panostusvaihtoehdolla:

A. Fixed limit / Määrätyt panoskoot

Panosten ja korotusten arvo ja määrä on kiinteä ja ennalta määrätty.

B. Spread limit / Määrätty maksimipanostusraja

Pelaaja voi valita panoksensa suuruuden ennalta määrätyn minimi- ja maksimirajan puitteissa.

C. Pot limit / Potti maksimina

Pelaajan panostus voi maksimissaan olla sen hetkisen kokonaispotin suuruinen.

D. No limit / Ei maksimipanostusrajaa

Pelaaja voi panostaa kaikki merkkinsä.

Bad beat jackpot

Pokeripeleihin (ei turnauksiin) voidaan liittää mukaan erityinen bad beat jackpot. Jackpot-voitto maksetaan, mikäli tietyn suuruinen käsi häviää vielä paremmalle kädelle. Jackpot-voitto maksetaan vain siinä pelipöydässä, jossa jackpotin laukaisukriteerit täyttävät kädet on jaettu. Kertynyt jackpot jaetaan ennalta määrättyllä tavalla hävinneen ja voittaneen käden omanneiden pelaajien sekä muiden pelikierroksella mukana olleiden pelaajien kesken. Pokeripelien peliohjeissa ilmoitetaan jackpotin pelikohtaiset laukaisukriteerit, mahdollinen minimipelaajamäärä, jackpot-kertymän voitonjako sekä jackpot-maksun suuruus.

Hedge bet

Kaikkiin pokeripeleihin voidaan liittää mukaan pelipankkia vastaan pelattava hedge bet -panostusmahdollisuus, jossa pelaaja lyö vetoa joko omien korttiensa tai kaikille pelaajille yhteisten korttien yhdistelmistä ja/tai ominaisuuksista. Pelaaja laittaa hedge bet – panostuksen erilliselle panostusalueelle erillisellä panoksella, jolle maksetaan voitto ennalta määrättyjen kertoimien mukaan.

Pelikohtaiset ohjeet

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu kaikista internetpelien sivustolla pelattavista pokeripeleistä pelin nimi, panostusmuoto, pakassa olevien korttien lukumäärä, mahdolliset villit kortit (jokerit), korttiyhdistelmien arvojärjestys sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana hedge bet -panostusmahdollisuus, peliohjeessa kerrotaan myös miten siihen voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Pöytäkohtaiset panostusrajat ja -muodot ovat näkyvissä pelivalikossa.

6.1.2.1.2. Muut korttipelit

Muissa korttipeleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan yrittäen voittaa vastustajan korttikäden tai -kädet. Yleensä yksi pelaaja toimii ns. pankkiirina, jota vastaan toinen pelaaja pelaa / toiset pelaajat pelaavat. Joissakin korttipeleissä voidaan tavallisen länsimaisen pelikorttipakan sijasta käyttää kuvioinniltaan ja/tai arvomerkinnoiltaan poikkeavaa erikoispakkaa (esim. dominonappulapakkaa).

Pelissä on panostusalue, johon kaikki pelaajat, pankkiiri mukaan lukien, tekevät panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan

Mikäli pankkiirin korttikäsi voittaa, hän saa voitokseen toisen pelaajan panoksen / toisten pelaajien panokset. Mikäli pelaajan/pelaajien korttikäsi/korttikädet voittaa/voittavat pankkiirin korttikäden, pankkiiri maksaa pelaajan panokselle / pelaajien panoksille voiton. Pelikierroksella pankkiiria vastaan pelaavan pelaajan / pelaavien pelaajien panosten rahamääräinen yhteissumma ei voi olla suurempi kuin pankkiirin panos.

Mikäli pankkiiri pelaa useita pelikierroksia peräkkäin pelaajia vastaan, voi hän pelistä riippuen joutua korkeintaan kaksinkertaistamaan edellisen kierroksen panoksensa, niin kauan kuin pankkiirin käsi voittaa.

Yhtiölle tuleva korvaus veloitetaan käteispeleissä prosenttikorvauksena pankkiirin pelikierroksella voittamien panoksien arvosta. Korvauksen määrä ja korvaukselle mahdollisesti määrätty rahamääräinen maksimi ilmoitetaan peliohjeissa.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, pakassa olevien korttien lukumäärä, mahdolliset villit kortit (jokerit), panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusraajat mainitaan peliohjeessa.

6.1.2.2. Noppapelit

Noppapeleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan käyttäen pelialuetta ja pelinappuloita. Pelaajan käynnistämällä arvonnalla (nopanheitolla) määrätään pelinappuloilla tehtävät siirrot.

Pelissä on panostusalue, johon pelaaja tekee panostuksen pelikohtaisten ohjeiden edellyttämällä tavalla ja pelin minimi- ja maksimipanosten rajoissa. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla mahdollisuus pelikierroksen kuluessa korottaa tai pienentää panostaan.

Kun pelaaja on sijoittanut pelinappulat pelialueella tai poistanut ne pelialueelta voittoon oikeuttavalla tavalla, hän saa voitokseen pelikierrokseen osallistuneiden pelaajien panokset.

Pelissä voi olla käytössä ns. tuplauskuutio, jonka avulla nostetaan kesken pelikierrosta pelikierroksen rahamääräistä panosta / pistemääräistä arvoa. Panosta / pistemäärää korotettaessa pelikierroksen rahamääräinen panos / pistemäärä aina kaksinkertaistuu edellisestä rahamääräisestä panoksesta / pistemäärästä.

Yhtiölle tuleva korvaus veloitetaan käteispeleissä prosenttikorvauksena pelaajan voittaman panoksen/panoksien arvosta. Korvauksen määrä ja korvaukselle mahdollisesti määrätty rahamääräinen maksimi ilmoitetaan internetpelien peliohjeissa.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet ja niitä vastaavat voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten siihen voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusraajat ovat näkyvissä pelin valikossa.

6.2. Raha-automaattipelit

Raha-automaatti on peli, josta pelaaja voi pelaamalla voittaa rahaa. Pelaaja panostaa haluamansa määrän rahaa pelitililtään pelattavaksi raha-automaatissa. Pelaamisesta kerralla maksettava rahamäärä on pelikohtaisesti rajoitettu.

Raha-automaattipelin tulos perustuu sattumaan, joissakin peleissä myös osittain pelaajan tietoon ja taitoon. Sattuman muodostamiseen käytetään ohjelmallista algoritmia tai mekaanista arvontalaitetta taikka näiden yhdistelmää.

Raha-automaatin pelaaminen muodostuu pelaajan ja pelin vuorovaikutteisuudesta, interaktiivisuudesta. Pelaaja valitsee panoksen ja käynnistää pelin, joka voi koostua yhdestä tai useammasta osasta, joista kukin voi sisältää yhden tai useamman arvonnan.

Pelin jokaisen osan tulos ja koko pelikierroksen lopputulos näytetään pelaajalle kuviokiekoilla, korttipakalla, onnenpyörällä tai muulla tavalla. Tulosta vastaavan voiton suuruus ilmoitetaan rahasummana tai panosyksikköinä, jotka voidaan käyttää uusien pelien ostamiseen tai maksaa rahana.

Raha-automaattipelin voitto voi olla yhtä suuri, suurempi tai pienempi kuin peliin sijoitettu panos. Samasta tuloksesta maksettujen voittojen voittokerroin eli panoksen ja voiton suhde voi vaihdella panoksesta riippuen.

Tuloksen tultua arvotuksi raha-automaatti maksaa välittömästi voiton, jonka pelaaja halutessaan voi käyttää uusien tarjolla olevien pelien ostamiseen.

Pelien yhteydessä on peliohje, jossa on kerrottu pelin nimi, panostusmahdollisuudet, mahdollisten voittolinjojen lukumäärä, voittokertoimet sekä selostettu pelin päämäärä, pelin kulku, voitonjako, mahdolliset tasapelisäännöt ja miten peliin osallistutaan. Mikäli pelissä on mukana jackpot-voitto, peliohjeessa kerrotaan myös miten jackpot-peliin voi osallistua, miten sen voi voittaa ja miten voitot jaetaan. Panostusrajat mainitaan peliohjeessa.

6.3. Turnauspelit

Internetpelejä voidaan pelata myös turnausmuotoisina. Turnauksiin osallistuminen saattaa edellyttää osallistumismaksun maksamista joka koostuu palkintopottiin menevästä osuudesta ja pelinjärjestäjän korvauksesta.

Järjestettävän turnauksen ohjeet ovat pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua internetpelien sivustolla ja/tai pelisovelluksessa. Turnaukset voivat olla kaikille pelaajille avoimia tai sellaisia, joissa osallistumisoikeus on rajattu.

Internetpelien turnaukset jaetaan niissä sovellettavien sääntöjen mukaan pöytäpeliturnauksiin ja raha-automaattiturnauksiin.

6.3.1. Pöytäpeliturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Turnaus voidaan järjestää yhdessä tai useammassa erässä. Useassa erässä järjestettävän turnauksen finaalia edeltäviä eräiä voidaan kutsua myös satelliitti-turnauksiksi.

Jokainen pelaaja saa turnauksen alussa saman määrän turnauspisteitä. Turnauksessa pelataan sovittu määrä turnauseriä ja/tai pelikierroksia, käsiä, määrätty aika tai kunnes pelaajia on tietty määrä jäljellä. Voittaja on se pelaaja, jolla on turnauksen lopussa suurin määrä turnauspisteitä. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnausohje (strukturi)

Jokaisella turnauksella on oma turnausohje eli strukturi. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten turnauksen alkamisaika, panosten suuruus, pelaamisaika/ajat tai pelattavien turnauserien ja/tai pelikierrosten tai käsien lukumäärä, mahdollisesti tauot, mahdollinen turnauspisteiden lisäosto aika jne. Turnausohje on pelaajien nähtävillä internetpelien sivustolla ennen turnauksen alkua.

Turnausohje vaihtelee riippuen pelistä, osallistujamäärästä, turnauksen kestoajasta yms.

Turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja (rebuy-turnaus)

Pelattaessa rebuy-turnausta voi pelaaja ostaa lisää turnauspisteitä ennalta määrättyä aikana. Yleensä lisäosto on kyseisen turnauksen osallistumismaksun suuruinen ilman pelinjärjestäjän korvausosuutta, ja sillä saa turnausohjeessa ilmoitetun määrän turnauspisteitä.

Lisäostoilla voi olla pelaajakohtainen maksimimäärä tai pistemääräinen raja. Esimerkiksi voidakseen tehdä lisäoston, täytyy pelaajalla olla saman verran tai vähemmän pisteitä, kuin turnauksen alkaessa tai pelaajan täytyy hävitä kaikki pisteensä.

Mikäli turnauksessa on ns. ylimääräinen lisäostomahdollisuus (add-on), voi pelaaja lisäostoajan viimeisen pelikierroksen päätyttyä lisätä turnauspistemääräänsä tekemällä ylimääräisen lisäoston (add-on). Mikäli pelaaja on hävinnyt kaikki pisteensä, täytyy hänen tehdä ensin lisäosto (rebuy) voidakseen tehdä ylimääräisen lisäoston (add-on). Add-onilla saatava pistemäärä on ilmoitettu turnausohjeessa, ja se voi olla esim. kaksinkertainen rebuylla saatavaan määrään verrattuna.

Turnaus, jossa ei voi tehdä lisäostoja (freezeout-turnaus)

Freezeout-turnauksessa ei ole lisäostomahdollisuutta.

Sit'n'go -turnaus

Sit'n'go -turnaus pelataan yhden tai useamman pöydän turnauksena, jolla ei ole ennalta määrättyä alkamisaikaa, vaan peli alkaa välittömästi, kun turnauksen maksimipelaajamäärä on täyttynyt.

Sit'n'go -turnauksiin voidaan liittää erityinen sit'n'go jackpot, joka laukeaa, kun pelaaja on voittanut ennalta määritellyn määrän perättäisiä sit'n'go jackpot -turnauksia. Peliohjeissa ilmoitetaan jackpotin laukaisukriteerit, jackpot-maksun suuruus sekä muut kriteerit.

Voitonjako

Kunkin turnauksen voitonjaon määrätymisperusteet ovat nähtävissä ennen turnauksen alkua. Sellaisten turnausten, joissa voi tehdä lisäostoja ja mahdollisesti myös add-onin, rahamääräinen voitonjako on nähtävissä vasta lisäostoajan päätyttyä.

Turnauksen keskeytymisestä tai mitätöinnistä mahdollisesti aiheutuvasta poikkeuksellisesta voitonjaosta tai maksujen palauttamisesta annetaan tarkemmat ohjeet internetpelien sivustolla.

6.3.2. Raha-automaattiturnaus

Turnaus on pelaajien välinen kilpailu. Pelaajat pelaavat rahalla saman määrän kierroksia tai saavat turnauksen alussa saman määrän pelivaroja ja/tai peliaikaa. Turnaus voi sisältää useampia turnauseriä, joissa kussakin valitaan yksi tai useampi erään osallistunut pelaaja jatkoerään. Turnauseriä pelataan tarvittava määrä koko turnauksen voittajan selville saamiseksi.

Pelaajan pistemäärä ja sen kautta turnauserän sijoitus määräytyy turnauskohtaisella pistelaskukaavalla, jossa voidaan huomioida eri painoarvoilla esimerkiksi panostetun rahan määrä, voittojen määrä, pelattujen pelien lukumäärä, varausten määrä pelissä turnauksen päättyessä tai muun pelikohtaisen säännön toteutuminen.

Voiton määrätymisen perusteet ovat nähtävissä turnausohjeissa.

Turnauksen voittaja on se pelaaja, joka viimeisen erän peliajan päättyessä on turnausohjeen perusteella parhaiten menestynyt.

Turnauksessa voidaan palkita yksi tai useampi turnaukseen osallistunut pelaaja. Palkintona on osallistumismaksuista kertynyt summa, sen osa tai määrätty rahamäärä.

Turnauksen keskeytymisestä tai mitätöinnistä aiheutuvasta poikkeuksellisesta voitonjaosta tai maksujen palauttamisesta annetaan tarkemmat ohjeet internetpelien sivustolla.

Turnausohje

Jokaisella raha-automaattiturnauksella on oma turnausohje. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten pelivarausten määrä ja/tai pelaajan kesto, turnauserien määrä, sijoituksen määräytymisen ja voitonjaon perusteet jne. Turnausohje on pelaajien nähtävillä internetpelien sivustolla ennen turnauksen alkua.

Sit'n'go -turnaus

Raha-automaattiturnaus voidaan pelata myös sit'n'go -tyyppisenä turnauksena, jolla ei ole ennalta määrättyä alkamisaikaa, vaan peli alkaa välittömästi, kun turnauksen maksimipelaajamäärä on täyttynyt.

Sit'n'go -turnaukseen voidaan liittää erityinen sit'n'go jackpot, joka laukeaa, kun pelaaja on voittanut ennalta määritellyn määrän perättäisiä sit'n'go jackpot -turnauksia. Peliohjeissa ilmoitetaan jackpotin laukaisukriteerit, jackpot-maksun suuruus sekä muut kriteerit.

Suurimmat panokset ja voitot

Pelisaleissa ja yhteistyökumppanien tiloissa toimeenpantavat pelit

1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen

Arvontapyöräpelit

Rulettipelin peliversioissa A–G suurin panos on kaikilla numerokentän sijoituksilla 4 euroa ja sivukenttien sijoituksilla 20 euroa. Peliversioissa H ja I suurin panos on kaikilla numerokentän sijoituksilla 10 euroa ja sivukenttien sijoituksilla 20 euroa.

Boule-pelissä suurin panos on kaikilla numerokentän sijoituksilla 4 euroa ja sivukenttien sijoituksilla 20 euroa.

Onnenpyöräpelissä (Big Six, Money Wheel) suurin panos voittosuhteille 45:1, 20:1, 10:1 ja 5:1 on 4 euroa. Voittosuhteille 2:1 ja 1:1 suurin panos on 20 euroa.

Noppapelit

Tuplanoppa -pelissä suurin panos voittosuhteille 32:1, 15:1, 10:1, 7:1, 5:1 ja 4:1 on 4 euroa. Voittosuhteelle 1:1 suurin panos on 20 euroa.

Sic Bo -pelissä suurin panos Small- ja Big-sijoituksille on 20 euroa ja kaikille muille sijoituksille 4 euroa.

Korttipelit

Pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan suurin aloituspanos (ante/blind) on 2 euroa. Panosta voidaan korottaa kunkin pelin sääntöjen mukaisesti.

Fast Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 20 euroa.

Triple Bet Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 20 euroa.

Dynamic Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Riverside Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 20 euroa.

Russian Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Komet Poker -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Pikapokeri-pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

5 Card Rush -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 30 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Blackjack-pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla yhtiön yhteistyökumppanien tiloissa on 30 euroa ja pelisaleissa 40 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa. Lisäpelin suurin sallittu panos on 5 euroa.

Red Dog -pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 10 euroa. Panosta voi korottaa, ja enimmillään kahdentaa, sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Bulldog-pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 10 euroa. Panosta voi korottaa, ja enimmillään kahdentaa, sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Voodoo-pelissä suurin panos yhdellä pelipaikalla on 20 euroa. Panosta voi korottaa sääntöjen sallimissa tilanteissa.

Punto Banco -pelissä suurin panos punto- ja banco-sijoituksilla on 30 euroa ja égalité-sijoituksella 10 euroa. Lisäpelin suurin panos on 5 euroa.

Turnauspelit

Pöytäpeliturnauksessa korkein perittävä osallistumismaksu on 50 euroa, paitsi pokeriturnauksessa, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, korkein perittävä osallistumismaksu on 200 euroa.

Peleissä panosta saadaan korottaa pelin sääntöjen mukaisesti.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Pöytäpeliturnauksessa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

2. Raha-automaattien suurimmat panokset

Pelisaleissa ja muissa julkisissa tiloissa, joiden sisäänpääsyn edellytyksenä on vähintään 18-vuoden ikä, raha-automaattipelien suurin panos on 2 euroa. Näissä tiloissa pelattavissa peleissä yhdelle pelikierrokselle sijoitettavien panosten yhteismäärä on rajattu enintään 8 euroon. Muihin tiloihin sijoitettavissa peleissä suurin panos on 1 euro ja suurin yhdelle pelikierrokselle sijoitettujen panosten yhteismäärä 2 euroa.

Pelaaja voi käyttää pelikierroksen aikana pelin edellisten osien voitot kokonaan tai osittain seuraavan osan panoksena.

Raha-automaattiturnauksessa korkein perittävä osallistumismaksu on 20 euroa, ja voitto erikseen ilmoitettu palkintosumma. Raha-automaatissa asetetuilla panoksilla ei ole rahallista arvoa.

Pajatsopeleissä voi olla pelimuotoja, joissa yhdellä panoksella saa lyödä useita lyöntejä asetetun aikarajan puitteissa. Uuden pelin voi aloittaa, kun joko lyöntimäärä tai aikaraja on täyttynyt. Näissä peleissä suurin panos on 4 euroa.

Erytisautomaatti pääteruletin suurin sijoituskohtainen panos numerokentällä on 2 euroa ja sivukentillä 10 euroa.

Erytisautomaatti elektronisen pokeripöydän suurin alkupanos (blind/ante) on 2 euroa. Panosta voidaan kuitenkin korottaa kunkin pokeripelin sääntöjen mukaisesti.

Erytisautomaatissa pelattavan Blackjack-peruspelin ja lisäpelin suurin panos on yhteensä 6 euroa, kuitenkin niin että lisäpelin suurin sallittu panos on 2 euroa. Panosta voidaan korottaa Blackjack-pelin sääntöjen mukaisesti.

Raha-automaatin suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma.

Pelikasinon pelit

1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset ja voittojen määräytyminen

Arvontapyöräpelit

Rulettipelin suurin panos numerokentän 1 numeron sijoituksilla on 600 euroa, 2 numeron sijoituksilla 1 200 euroa, 3 numeron sijoituksilla 1 800 euroa, 4 numeron sijoituksilla 2 400 euroa, 5 numeron sijoituksilla 3 000 euroa, 6 numeron sijoituksilla 3 600 sekä sivukenttien sijoituksilla 9 000 euroa.

Money Wheel -pelin suurin panos yhdellä sijoituksella on 4 000 euroa.

Noppapelit

Sic Bo -pelin suurin panos yhdellä sijoituksella on 7 000 euroa.

Korttipelit

Pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin alkupanos (blind/ante) tai turnauksen osallistumismaksu on 20 000 euroa. Panosta voidaan korottaa kunkin pelin sääntöjen mukaisesti.

Oasis Stud Poker -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Russian Poker -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Texas Hold'em Bonus -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Texas Hold'em Bonus Progressive -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Ultimate Texas Hold'em -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Ultimate Texas Hold'em Progressive -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Dynamic Poker Pro -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Pai Gow Poker -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Three Card Poker -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

5 Card Rush -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Punto Banco -pelin suurin panos yhdellä sijoituksella on 7 000 euroa.

Baccara-pelin suurin panos yhdellä sijoituksella on 7 000 euroa.

Blackjack-pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Red Dog -pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Bulldog-pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Voodoo-pelin suurin panos yhdellä pelipaikalla on 7 000 euroa.

Pöytäpeliturnauksissa, lukuun ottamatta pokeripelejä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin osallistumismaksu on 7 000 euroa.

Peleissä panosta saadaan kuitenkin korottaa pelin sääntöjen mukaisesti.

Kunkin pelin suurin voitto on pelin sääntöjen, panosten ja voittokertoimien mukaan määräytynyt voittosumma. Peliturnauksissa suurin voitto on erikseen ilmoitettu turnauspalkintosumma.

2. Raha-automaattien suurimmat panokset

Raha-automaateissa käytettävä suurin pelaajakohtainen panos panostuslinjaa tai panostusmahdollisuutta kohden on 200 euroa peleissä, joissa on 1–6 panostuslinjaa/panostusmahdollisuutta; 50 euroa peleissä, joissa on 7–19 panostuslinjaa/panostusmahdollisuutta; 20 euroa peleissä, joissa on 20 tai useampia panostuslinjoja/panostusmahdollisuuksia.

Automaattisen rulettipelin suurin pelaajakohtainen panos numerokentän 1 numeron sijoituksilla on 200 euroa, 2 numeron sijoituksilla 400 euroa, 3 numeron sijoituksilla 600 euroa, 4 numeron sijoituksilla 800 euroa, 5 numeron sijoituksilla 1 000 euroa ja 6 numeron sijoituksilla 1 200 euroa sekä sivukenttien sijoituksilla 2 000 euroa.

Automaattisen pokeripelin suurin alkupanos (blind/ante) tai turnauksen osallistumismaksu on 4000 euroa.

Raha-automaattiturnausten, lukuun ottamatta automaattista pokeripeliä, suurin osallistumismaksu on 2 000 euroa.

Peleissä panosta saadaan kuitenkin korottaa pelin sääntöjen mukaisesti.

Raha-automaatin suurin voitto on pelin panosten, sääntöjen ja kertoimien mukaan määräytyvä voittosumma.

Sähköisesti välitettävien pelien suurimmat panokset

1. Pöytäpelien suurimmat pelaajakohtaiset panokset

1.1. Pelit, joissa pelaajat pelaavat pelipankkia vastaan

Arvontapyörä- ja numeroarvontapeleissä suurin panos yhdellä panostusmahdollisuudella yhdessä pelissä on 400 euroa.

Noppapeleissä suurin panos yhdellä panostusmahdollisuudella yhdessä pelissä on 500 euroa.

Korttipeleissä suurin panos yhdellä panostusmahdollisuudella yhdessä pelissä on 500 euroa.

Pelaaja saa kuitenkin korottaa panosta sääntöjen ja internetpelien sivustolla olevien pelikohtaisten ohjeiden mukaan.

1.2. Pelit, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan

Pokerissa suurin alkupanos (blind/ante) yhdessä pelissä on 1 000 euroa.

Muissa korttipeleissä suurin panos yhdellä panostusmahdollisuudella yhdessä pelissä on 500 euroa.

Noppapeleissä suurin panos yhdellä panostusmahdollisuudella yhdessä pelissä on 500 euroa.

Pelaaja saa kuitenkin korottaa panosta sääntöjen ja internetpelien sivustolla olevien pelikohtaisten ohjeiden mukaan.

2. Raha-automaattien suurimmat panokset

Raha-automaattipeleissä suurin panos yhdellä pelikierroksella yhdessä pelissä on 20 euroa.

Raha-automaattipelit, joissa yhden pelikierroksen kesto on huomattavan pitkä ja vaatii pelaajalta paljon vuorovaikutusta, suurin panos yhdellä pelikierroksella on 100 euroa.

3. Turnauksien suurimmat osallistumismaksut

Pöytäpeliturnausten, lukuun ottamatta pokeripelejä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin osallistumismaksu on 1 000 euroa.

Pokeripeleissä, joissa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, suurin osallistumismaksu on 5 000 euroa.

Raha-automaattiturnausten suurin osallistumismaksu on 500 euroa.

Suurimmat voitot

Kasinopelien ja raha-automaattien suurimmat voitot ovat:

Yhteistyökumppanien tiloissa toimeenpantavissa peleissä 10 000 euroa

Pelisaleissa 100 000 euroa

Sähköisesti välitettävissä peleissä 1 miljoona euroa

Pelikasinon peleissä 10 miljoonaa euroa

TOTOPELIT

Yleiset säännökset

1. Totopelikohteista käytetään nimitystä kohde. Kohde sisältää yhden tai useampia kohdekilpailuja. Kohde voi olla ravikilpailu, laukkakilpailu tai ratsastuskilpailu. Ratsastuskilpailulla tarkoitetaan esteratsastuskilpailua.
2. Totopelien kohteena voi olla yhden tai useamman kohdekilpailun voittajat tai oikeaksi määritellyt tulosityhdistelmät.

Totopeleissä noudatetaan yhtiön totojärjestelmään määrittelemiä vähimmäispanoksia.

3. Pelaaminen voi tapahtua pelaajan ilmoittamilla pelitiedoilla, yhtiön pelijärjestelmän arpomilla pelitiedoilla niin sanottuna pikapelinä tai pelitiedot sisältävällä valmiskupongilla.
4. Totopeleihin osallistutaan virallisen kilpailuohjelman ja/tai sähköisen kohdelistan ja yhtiön totojärjestelmän tietojen perusteella, jotka ovat saatavilla yhtiön verkkopalvelussa. Jos virallisen kilpailuohjelman tiedot poikkeavat sähköisen kohdelistan ja totojärjestelmän tiedoista, voimassa ovat sähköisen kohdelistan ja totojärjestelmän tiedot. Jos sähköisen kohdelistan tiedot poikkeavat totojärjestelmän tiedoista, voimassa ovat totojärjestelmän tiedot.
5. Pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu ja yhtiön totojärjestelmässä olevat pelitiedot ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Sinetöidyillä pelitiedoilla tarkoitetaan sellaisia pelitietoja, jotka ovat valvonnan tietojärjestelmän sähköisesti allekirjoittamia. Totopelien toimeenpanija palauttaa panoksen pelisopimuksesta, joka ei ole tullut voimaan.
6. Pelaajan on tarkistettava pelitositteen sisältö ja esitettävä sitä koskevat huomautukset välittömästi pelaamisen tapahduttua.

Itsepalveluna pelattaessa pelaajalle ei tulostu pelitositetta. Pelaaja hyväksyy pelinsä ennen sen siirtämistä yhtiön pelijärjestelmään. Pelin muuttaminen tämän jälkeen ei ole mahdollista.

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

Itsepalveluna pelattaessa peli hyväksytään yhtiön pelijärjestelmään, jos pelimaksu on suoritettu pelaajan pelitililtä.

7. Valvonnan tietojärjestelmän sinetöimät pelitiedot siirretään ja tallennetaan yhtiön totojärjestelmästä valvonnan tietojärjestelmään.
8. Jos pelitositteessa, yhtiön totojärjestelmässä tai valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot eroavat, voimassa ovat valvonnan tietojärjestelmässä olevat pelitiedot.

9. Yhtiön on ilmoitettava totopelien kohteista hevosen nimi ja pelinumero, jolla hevosta pelataan.

9.1. Totopelin kohteissa pelinumerot voivat erota hevosten kilpailunumeroista. Tällaisissa tapauksissa totopelin tuloksen määrää totopelin pelinumeroiden mukainen tulos.

9.2. Totopelissä voidaan yhdistää yhdelle pelinumerolle useita hevosia. Tällöin kaikki kyseisen pelinumeron hevoset lasketaan yhdeksi hevoseksi.

9.2.1. Kaikissa totopeleissä huomioidaan yhdelle pelinumerolle yhdistetyistä hevosista vain parhaiten sijoittunut.

9.2.2. Jos yhdelle pelinumerolle yhdistetyistä hevosista poistetaan hevonen ja kohteeseen osallistuu vähintään yksi hevonen kyseisestä pelinumerosta, panoksia ei palauteta.

9.2.3. Jos kyseisestä pelinumerosta poistetaan kaikki hevoset, yhtiö palauttaa panokset, ellei kyseisessä totopelissä ole käytössä varahevosjärjestelmää.

10. Kohteita on mahdollista pelata ennen kuin pelin kohde on alkanut hyväksytysti.

11. Jos kohteesta poistetaan hevonen, yhtiö palauttaa panokset tai hevonen korvataan varahevosella. Hevosen poistamisesta on ilmoitettava pelaajille.

Kaikissa totopeleissä, joissa on käytössä varahevosjärjestelmä, pois jäänyt hevonen korvataan aina varahevosella.

Pelaaja voi halutessaan valita itse yhden (1) tai kaksi (2) varahevosta. Jos pelaaja ei valitse itse varahevosta, totojärjestelmä antaa poisjääneen hevosen tilalle varahevoson.

Varahevosjärjestys määräytyy ennakkoon ilmoitetun varahevosjärjestyksen mukaan tai hevosille pelattujen panoksien mukaan siten, että varahevosiksi määräytyvät eniten pelatut hevoset.

Jos kohdekilpailun kaikki hevoset on jo käytetty ja joku hevosista jää pois, totojärjestelmä antaa poisjääneen hevosen tai hevosten tilalle varahevoson siitäkin huolimatta, että kyseinen hevonen olisi jo aiemmin pelissä käytetty.

12. Jos kohdekilpailu peruutetaan tai peruuntuu, panokset palautetaan.

Jos kohdekilpailu siirretään myöhemmin järjestettäväksi, pelipanokset jäävät voimaan ja siirrettyä kohdekilpailua koskevan totopelin myyntiä jatketaan.

13. Jos totojärjestelmässä ilmenee tekninen vika, joka tekee oikean voitonjaon laskemisen mahdottomaksi, totopeli keskeytetään ja panokset palautetaan.

14. Totopelin tuloksena käytetään hevoskilpailujen järjestäjän vahvistamaa kilpailutulosta. Jos hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, pelattuja panoksia ei palauteta. Jos hevoset tulevat maaliin

samanaikaisesti (tasajuoksu) tai saavat saman kilpailutuloksen (tasapeli), ne saavat saman sijoituksen.

15. Yhtiö maksaa voitot, kun kilpailutulos on ilmoitettu ja totopelien voitonjako on julkaistu. Jos kilpailutuloksen vahvistamisessa tai ilmoittamisessa, totopelin voitonjaon laskemisessa tai totopelien voitonjaon julkaisemisessa tapahtuu virhe, voitonjako muutetaan välittömästi oikeaksi, eikä virheellisesti ilmoitettu voitonjako oikeuta voittoon.

Yhtiö varmistaa ennen voitonmaksun aloittamista, että ilmoitettu tulos ei sisällä ilmeistä erehkirjoitusta, laskenta-, julkaisu- tai muuta ilmeistä virhettä. Voitonmaksun käynnistäneeseen tulokseen myöhemmin tulleet muutokset eivät vaikuta voitonmaksuun.

16. Totopeleissä tulokset ilmoitetaan kertoimina tai voitto-osuuksina pelistä riippuen. Kerroin tai voitto-osuus saadaan, kun panosten nettosumma jaetaan voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle tai yhdistelmille sijoitettujen panosten kokonaissummalla. Kerroin lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella ja voitto-osuus aina yhden desimaalin tarkkuudella suhteutettuna minimipanokseen.

Panosten nettosummalla tarkoitetaan pelipanoksista maksettavia voittoja, jotka on jokaisen pelin osalta määritelty Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta annetussa valtioneuvoston asetuksessa.

17. Totopeleissä, joissa voitto ilmoitetaan kertoimena, voitto lasketaan siten, että kerroin kerrotaan pelipanoksella. Jos laskennallinen kerroin on pienempi kuin 1,00, voitto maksetaan 1,00 mukaisesti. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa kerroin voi olla pienempi kuin 1,00.

18. Totopeleissä, joissa voitto ilmoitetaan voitto-osuutena, pelaaja saa vähimmäispanoksella pelattuaan voitto-osuutta vastaavan voiton. Jos pelaajan käyttämä panos on ollut vähimmäispanosta suurempi, pelaaja saa voiton yhtä moninkertaisena kuin hänen pelipanoksensa on vähimmäispanokseen suhteutettuna.

19. Voitto maksetaan ainoastaan pelitositetta vastaan. Pelitosite on voittoa lunastettaessa luovutettava yhtiölle tai sen asiamiehelle.

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

Itsepalveluna pelattaessa voitto maksetaan pankkitilille tai pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille.

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

20. Voitot on perittävä yhtiöltä kolmen (3) kuukauden kuluessa pelisääntöjen mukaisen lopputuloksen vahvistamisesta. Pelaaja menettää oikeuden voittoon, jota hän ei ole nostanut määräajassa.

21. Erikseen mainituissa totopeleissä on käytössä jackpot-voitonjako. Jackpot-voitonjako tarkoittaa sitä, että totopelin voittonjakoon voidaan lisätä ylimääräinen jakosumma, joka on kertynyt aikaisemmin toteutumattomista voittoluokista, voittojen pyöristämisistä sekä perimättä jääneistä voitoista. Jackpot-voitonjako lisätään ylimpään voittoluokkaan.

Jos jackpot-voitonjako lisätään kaikkiin voittoluokkiin, yhtiö ilmoittaa muutoksesta Poliisihallitukselle ja pelaajille vähintään 14 vuorokautta ennen muutoksen voimaantuloa.

22. Erikseen mainituissa useamman voittoluokan Totopeleissä pelaaminen on mahdollista ainoastaan päävoittoluokkaan. Yhtiö ilmoittaa Poliisihallitukselle ja pelaajille vähintään 14 vuorokautta ennen muutoksen voimaantuloa, jos pelaaminen ainoastaan päävoittoluokkaan ei ole mahdollista.

Pelit

Voittaja-peli

1. Voittaja-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Voittaja-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 2.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelitositteet, joissa panos on pelattu voittaneelle hevoselle.
 - 2.2. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa jokaiselle tasajuoksun tai -pelin saaneille hevosille lasketaan oma kerroin.
 - 2.3. Jos Voittaja-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Voittaja-peliin asetetut pelipanokset palautetaan.
 - 2.4. Pelipanokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

Sija-peli

1. Sija-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Sija-peli järjestetään vain, jos kohteeseen osallistuu vähintään neljä (4) hevosta.

Jos yhtiön julkaisemassa virallisessa kilpailuohjelmassa ja/tai sähköisessä kohdelistassa on neljästä kuuteen (4 – 6) hevosta, ensimmäiseksi tai toiseksi sijoittuneelle hevoselle pelatut panokset oikeuttavat voittoon. Jos yhtiön julkaisemassa virallisessa kilpailuohjelmassa ja/tai sähköisessä kohdelistassa on vähintään seitsemän (7) hevosta, ensimmäiseksi tai toiseksi tai kolmanneksi sijoittuneelle pelatut pelipanokset oikeuttavat voittoon.

3. Sija-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 3.1. Voittajat saavat ensin kokonaisuudessaan sijoittamansa panokset takaisin, jota varten Sija-pelin nettosummasta vähennetään kaikkien ensimmäiselle (1.) ja toiselle (2.) tai ensimmäiselle (1.), toiselle (2.) ja kolmannelle (3.) sijalle sijoittuneille hevosille myytyjen panosten kokonaissumma. Jäännös jaetaan tasan kaikkien sellaisten voittavien vaihtoehtojen kesken, joita on pelattu. Kunkin sijan osuus jaetaan tälle sijalle pelattujen panosten kokonaismäärällä ja näin saatu voitto-osuus lisätään aikaisemmassa vaiheessa laskettuun, takaisin maksettavaksi varattuun osuuteen.
 - 3.2. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa noudatetaan sijoittuvien hevosten kesken seuraavia sääntöjä:
 - 3.2.1. Jos ensimmäisestä sijasta tulee tasajuoksu tai -peli, jää toinen tai mahdollinen kolmas sija pois.

3.2.2. Jos toisesta sijasta tulee tasajuoksu tai -peli, jaetaan kohdan 3.1 mukaiset toisen ja kolmannen sijan voitot tasajuoksun tai -pelin osallistuneita hevosia pelanneiden kesken panosten suhteessa.

3.2.3. Jos tasajuoksuun tai -peliin päättyneessä maaliintulossa on enemmän hevosia kuin on voittoon oikeuttavia sijoja, se voitto, joka kohdan 3.1 mukaan tulee sijan osuudeksi, jaetaan tasajuoksussa mukana olleiden hevosten kesken yhtä suuriin osiin. Kunkin tasajuoksuun osallistuneen hevosen voitto-osuus jaetaan sen puolesta pelanneiden kesken pelattujen panosten suhteessa.

3.3. Jos Sija-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Sija-peliin asetetut pelipanokset maksetaan takaisin.

3.4. Pelipanokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

Kaksari

1. Kaksari-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.

2. Kaksari-peli järjestetään vain silloin, kun kohteeseen osallistuu vähintään neljä (4) hevosta.

3. Kaksari-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:

3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittunutta hevosta. Hevosten keskinäisellä järjestyksellä tuloksissa ei ole merkitystä.

3.2. Jos kohteessa ei ole pelattu oikean yhdistelmän mukaisia pelejä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu oikein toinen kohteen kahdesta ensimmäisestä hevosesta. Molemmille yhdistelmille lasketaan oma kerroin.

3.3. Tasajuoksun -tai -pelin tai tasajuoksujen tai -pelien tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.

3.4. Jos Kaksari-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Kaksari-peliin pelatut panokset palautetaan.

3.5. Panokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

Sijapari

1. Sijapari-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.

2. Sijapari-peli järjestetään vain silloin, kun kohteeseen osallistuu vähintään neljä (4) hevosta.

3. Sijapari-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:

- 3.1. Jos yhtiön julkaisemassa virallisessa kilpailuohjelmassa ja/tai sähköisessä kohdelistassa on vähintään (6) hevosta, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu kahta kolmesta ensimmäiseksi sijoittuneesta hevosesta. Hevosten keskinäisellä järjestyksellä tuloksissa ei ole merkitystä.
- 3.2. Jos yhtiön julkaisemassa virallisessa kilpailuohjelmassa ja/tai sähköisessä kohdelistassa on neljästä viiteen (4 – 5) hevosta, ainoastaan ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneille hevosille pelatut panokset oikeuttavat voittoon. Hevosten keskinäisellä järjestyksellä tuloksissa ei ole merkitystä.
- 3.3. Voittajat saavat ensin kokonaisuudessaan sijoittamansa panokset takaisin, jota varten Sijapari-pelin nettosummasta vähennetään voittoon oikeuttavien panosten kokonaissumma. Jäännös jaetaan tasan voittoon oikeuttavien yhdistelmien kesken. Kunkin yhdistelmän osuus jaetaan tälle yhdistelmälle pelattujen panosten kokonaismäärällä ja näin saatu voitto-osuus lisätään aikaisemmassa vaiheessa laskettuun, takaisin maksettavaksi varattuun osuuteen.
- 3.4. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa noudatetaan seuraavia sääntöjä:
 - 3.4.1. Jos ensimmäisestä sijasta tulee tasajuoksu/tasapeli, voittoon oikeuttavat näiden hevosten tai näiden hevosten sekä kolmanneksi sijoittuneen hevosen kanssa pelatut yhdistelmät. Jos ensimmäisen sijan tasajuoksuun osallistuu enemmän kuin kaksi hevosta, ei kolmanneksi sijoittunutta hevosta ole.
 - 3.4.2. Jos toisesta sijasta tulee tasajuoksu, voittoon oikeuttavat näiden hevosten kesken pelatut yhdistelmät ja voittaneen hevosen sekä tasajuoksuun osallistuneiden hevosten kanssa pelatut yhdistelmät.
 - 3.4.3. Jos kolmannesta sijasta tulee kahden tai useamman hevosen tasajuoksu, voitto, joka kohdan 3.3 mukaan tulee yhdistelmän osuudeksi, jaetaan voittaneen ja toiseksi sijoittuneen hevosen, voittaneen ja tasajuoksussa mukana olleiden hevosten tai toiseksi sijoittuneen ja tasajuoksussa mukana olleiden hevosten kesken yhtä suuriin osiin.
- 3.5. Jos Sijapari-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Sijapari-peliin asetetut pelipanokset palautetaan.
- 3.6. Pelipanokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa pelitositetta ei ole asetettu.

Troikka-peli

1. Troikka-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Troikka-peli järjestetään vain silloin, kun kohteeseen osallistuu vähintään viisi (5) hevosta.
3. Troikka-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:

3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu kolmea ensimmäisille sijoille sijoittunutta hevosta tulosten mukaisessa järjestyksessä.

3.2. Tasajuoksun/tasapelin tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.

Tasajuoksun/tasapelin tilanteessa noudatetaan sijoittuvien hevosten kesken seuraavia sääntöjä:

3.2.1. Jos ensimmäisestä sijasta tulee tasajuoksu tai -peli, jää toinen tai mahdollinen kolmas sija pois. Jos tasajuoksu tai -peli ensimmäisestä sijasta koskee kahta hevosta, voittoon oikeuttavat kaikki ne yhdistelmät, joissa tasajuoksuun tai -peliin osallistuneet hevoset on pelattu ensimmäiselle ja toiselle sijalle kummassa tahansa järjestyksessä sekä kolmas sija on pelattu oikein. Jos tasajuoksu/tasapeli ensimmäisellä sijalla koskee useampaa kuin kahta hevosta, voittoon oikeuttavat kaikki ne yhdistelmät, joissa kolmea tasajuoksuun tai -peliin osallistuvaa hevosta on pelattu missä tahansa järjestyksessä.

3.2.2. Jos toisesta sijasta tulee tasajuoksu tai -peli, kolmas sija jää pois. Voittoon oikeuttavat kaikki ne yhdistelmät, joissa kaksi ensimmäistä sijaa on pelattu oikein ja kolmannelle sijalle on pelattu kahta tasajuoksuun tai -peliin osallistunutta hevosta.

3.3. Jos kohteeseen ei ole pelattu oikean yhdistelmän mukaisia pelejä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa pelatut hevoset ovat tulleet ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle sijalle muussa kuin oikeassa järjestyksessä. Jokaiselle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.

3.4. Jos kohteeseen ei ole pelattu kohdan 3.3. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa kaksi hevosta on pelattu oikealle sijalle. Jokaiselle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.

3.5. Jos kohteeseen ei ole pelattu sellaista peliä, jossa kaksi hevosta on pelattu oikealle sijalle, voittoon oikeuttavat sellaiset pelitositteet, joissa yksi hevonen on pelattu oikealle sijalle. Jokaiselle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.

3.6. Jos Troikka-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Troikka-peliin pelatut panokset maksetaan takaisin.

3.7. Panokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

Neliveto-peli

1. Neliveto-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.

2. Neliveto-peli järjestetään vain silloin, kun kohteeseen osallistuu vähintään viisi (5) hevosta.

3. Neliveto-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:

- 3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelitositteet, joissa on pelattu ensimmäiseksi, toiseksi, kolmanneksi ja neljänneksi sijoittunutta hevosta tulosten mukaisessa järjestyksessä.
- 3.2. Jos kohteeseen ei ole pelattu oikean yhdistelmän mukaisia pelejä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa pelatut hevoset ovat tulleet ensimmäiselle, toiselle, kolmannelle ja neljännelle sijalle muussa kuin oikeassa järjestyksessä. Kaikille yhdistelmille lasketaan yksi kerroin.
- 3.3. Jos kohteeseen ei ole pelattu kohdan 3.2. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa pelatut hevoset ovat tulleet ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle sijalle oikeassa järjestyksessä. Yhdistelmälle lasketaan yksi kerroin.
- 3.4. Jos kohteeseen ei ole pelattu kohdan 3.3. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa pelatut hevoset ovat tulleet ensimmäiselle ja toiselle sijalle oikeassa järjestyksessä. Yhdistelmälle lasketaan yksi kerroin.
- 3.5. Jos kohteeseen ei ole pelattu kohdan 3.4. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu ensimmäiselle sijalle sijoittunutta hevosta. Yhdistelmälle lasketaan yksi kerroin.
- 3.6. Tasajuoksun tai -pelin tai tasajuoksujen tai -pelien tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle lasketaan yksi kerroin.
- 3.7. Jos Neliveto-pelin kohteessa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta, kaikki Neliveto-peliin pelatut panokset palautetaan.
- 3.8. Panokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

TOTO86-peli

1. TOTO86-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO86-pelissä on kahdeksan kohdekilpailua ja kolme voittoluokkaa. Voittoon oikeuttavat kahdeksan (8), seitsemän (7) ja kuusi (6) oikein tulokset. Jos mistään näistä voittoluokasta ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, on TOTO86-pelissä yksi voittoluokka parhaalle löytyvälle tulokselle. Tuloksen pelanneille maksetaan voittoina määrä, joka vastasi kuusi (6) oikein voittoluokassa pelaajalle maksettavaa määrää.
3. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
4. TOTO86-pelin nettosummasta muodostetaan voitonjako seuraavasti:
 - 8 oikein voittoluokalle 40 % TOTO86-pelin nettosummasta
 - 7 oikein voittoluokalle 20 % TOTO86-pelin nettosummasta
 - 6 oikein voittoluokalle 40 % TOTO86-pelin nettosummasta.

5. Jos muussa kuin ylimmässä toteutuvassa voittoluokassa voitto-osuus jää alle 2,0 euron, voitto-osuutta ei jaeta.
6. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa yhdessä tai useammassa kohdekilpailussa jokaiselle voittoluokalle lasketaan yksi voitto-osuus.
7. Jos yhtiö sallii vain päävoittoluokkaan pelaamisen, voi pelaaja halutessaan osallistua vain kahdeksan (8) oikein voittoluokkaan.
8. Vain kahdeksan (8) oikein voittoluokkaa pelanneiden nettosummat lisätään kokonaisuudessaan kahdeksan (8) oikein voittoluokkaan. Jos pelaaja on pelannut vain kahdeksan (8) oikein voittoluokkaa, voitto-osuus on 2,5-kertainen.
9. TOTO86-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
10. TOTO86-pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO86-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
11. TOTO86-pelissä on käytössä jackpot-järjestelmä. Toteutumattoman voittoluokan varat siirretään TOTO86-pelin jackpot-kertymään. Jackpotiin kertyneet varat tulee käyttää yhtiön valitsemalla TOTO86-kierroksella kuitenkin viimeistään vuoden kuluessa ensimmäisestä jackpotia kerryttäneestä pelistä lukien.
12. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.
13. TOTO86-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla on oikeat hevoset muiden TOTO86-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO75-peli

1. TOTO75-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO75-pelissä on seitsemän kohdekilpailua ja kolme voittoluokkaa. Voittoon oikeuttavat seitsemän (7), kuusi (6) ja viisi (5) oikein tulokset. Jos mistään näistä voittoluokista ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, on TOTO75-pelissä yksi voittoluokka parhaalle löytyvälle tulokselle. Tuloksen pelanneille maksetaan voittoina määrä, joka vastasi viisi (5) oikein voittoluokassa pelaajalle maksettavaa määrää.
3. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
4. TOTO75-pelin nettosummasta muodostetaan voitonjako seuraavasti:

- 7 oikein voittoluokalle 40 % TOTO75-pelin nettosummasta
 - 6 oikein voittoluokalle 20 % TOTO75-pelin nettosummasta
 - 5 oikein voittoluokalle 40 % TOTO75-pelin nettosummasta
5. Jos muussa kuin ylimmässä toteutuvassa voittoluokassa voitto-osuus jää alle 2,0 euron, voitto-osuutta ei jaeta.
 6. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa yhdessä tai useammassa kohdekilpailussa jokaiselle voittoluokalle lasketaan yksi voitto-osuus.
 7. Jos yhtiö sallii vain päävoittoluokkaan pelaamisen, pelaaja voi halutessaan osallistua vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaan.
 8. Vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaa pelanneiden nettosummat lisätään kokonaisuudessaan seitsemän (7) oikein voittoluokkaan. Jos pelaaja on pelannut vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaa, voitto-osuus on 2,5-kertainen.
 9. TOTO75-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
 10. TOTO75-pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO75-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
 11. TOTO75-pelissä on käytössä jackpot-järjestelmä. Toteutumattoman voittoluokan varat siirretään TOTO75-pelin jackpot-kertymään. Jackpottiin kertyneet varat tulee käyttää yhtiön valitsemalla TOTO75-kierroksella kuitenkin viimeistään vuoden kuluessa ensimmäisestä jackpottia kerryttäneestä pelistä lukien.
 12. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.
 13. TOTO75-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla ovat oikeat hevoset muiden TOTO75-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO76-peli

1. TOTO76-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO76-pelissä on seitsemän kohdekilpailua ja kaksi voittoluokkaa. Voittoon oikeuttavat seitsemän (7) ja kuusi (6) oikein tulokset. Jos kummastakaan näistä voittoluokasta ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, on TOTO76-pelissä yksi voittoluokka parhaalle löytyvälle tulokselle. Tuloksen pelanneille maksetaan voittoina määrä, joka vastasi kuusi (6) oikein

voittoluokassa pelaajalle maksettavaa määrää.

3. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
4. TOTO76-pelin nettosummasta muodostetaan voitonjako seuraavasti:
 - 7 oikein voittoluokalle 50 % TOTO76-pelin nettosummasta
 - 6 oikein voittoluokalle 50 % TOTO76-pelin nettosummasta
5. Jos muussa kuin ylimmässä toteutuvassa voittoluokassa voitto-osuus jää alle 2,0 euron, voitto-osuutta ei jaeta.
6. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa yhdessä tai useammassa kohdekilpailussa jokaiselle voittoluokalle lasketaan yksi voitto-osuus.
7. Jos yhtiö sallii vain päävoittoluokkaan pelaamisen, pelaaja voi halutessaan osallistua vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaan.
8. Vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaa pelanneiden nettosummat lisätään kokonaisuudessaan seitsemän (7) oikein voittoluokkaan. Jos pelaaja on pelannut vain seitsemän (7) oikein voittoluokkaa, voitto-osuus on 2,0-kertainen.
9. TOTO76-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
10. TOTO76-pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO76-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
11. TOTO76-pelissä on käytössä jackpot-järjestelmä. Toteutumattoman voittoluokan varat siirretään TOTO76-pelin jackpot-kertymään. Jackpottiin kertyneet varat tulee käyttää yhtiön valitsemalla TOTO76-kierroksella kuitenkin viimeistään vuoden kuluessa ensimmäisestä jackpottia kerryttäneestä pelistä lukien.
12. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.
13. TOTO76-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla ovat oikeat hevoset muiden TOTO76-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO64-peli

1. TOTO64-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.

2. TOTO64-pelissä on kuusi kohdekilpailua ja kolme voittoluokkaa. Voittoon oikeuttavat kuusi (6), viisi (5) ja neljä (4) oikein tulokset. Jos mistään näistä voittoluokasta ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, TOTO64-pelissä on yksi voittoluokka parhaalle löytyvälle tulokselle. Tuloksen pelanneille maksetaan voittoina määrä, joka vastasi neljä (4) oikein voittoluokassa pelaajalle maksettavaa määrää.
3. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
4. TOTO64-pelin nettosummasta muodostetaan voitonjako seuraavasti:
 - 6 oikein voittoluokalle 40 % TOTO64-pelin nettosummasta
 - 5 oikein voittoluokalle 20 % TOTO64-pelin nettosummasta
 - 4 oikein voittoluokalle 40 % TOTO64-pelin nettosummasta
5. Jos muussa kuin ylimmässä toteutuvassa voittoluokassa voitto-osuus jää alle 2,0 euron, voitto-osuutta ei jaeta.
6. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa yhdessä tai useammassa kohdekilpailussa jokaiselle voittoluokalle lasketaan yksi voitto-osuus.
7. Jos yhtiö sallii vain päävoittoluokkaan pelaamisen, pelaaja voi halutessaan osallistua vain kuusi (6) oikein voittoluokkaan.
8. Vain kuusi (6) oikein voittoluokkaa pelanneiden nettosummat lisätään kokonaisuudessaan kuusi (6) oikein voittoluokkaan. Jos pelaaja on pelannut vain kuusi (6) oikein voittoluokkaa, voitto-osuus on 2,5-kertainen.
9. TOTO64-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
10. TOTO64-pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO64-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
11. TOTO64-pelissä on käytössä jackpot-järjestelmä. Toteutumattoman voittoluokan varat siirretään TOTO64-pelin jackpot-kertymään. Jackpottiin kertyneet varat tulee käyttää yhtiön valitsemalla TOTO64-kierroksella kuitenkin viimeistään vuoden kuluessa ensimmäisestä jackpottia kerryttäneestä pelistä lukien.
12. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.
13. TOTO64-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla ovat oikeat hevoset muiden TOTO64-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO65-peli

1. TOTO65-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO65-pelissä on kuusi kohdekilpailua ja kaksi voittoluokkaa. Voittoon oikeuttavat kuusi (6) ja viisi (5) oikein tulokset. Jos kummastakaan näistä voittoluokasta ei löydy voittoon oikeuttavaa tulosta, on TOTO65-pelissä yksi voittoluokka parhaalle löytyvälle tulokselle. Tuloksen pelanneille maksetaan voittoina määrä, joka vastasi viisi (5) oikein voittoluokassa pelaajalle maksettavaa määrää.
3. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
4. TOTO65-pelin nettosummasta muodostetaan voitonjako seuraavasti:
 - 6 oikein voittoluokalle 50 % TOTO65-pelin nettosummasta
 - 5 oikein voittoluokalle 50 % TOTO65-pelin nettosummasta
5. Jos muussa kuin ylimmässä toteutuvassa voittoluokassa voitto-osuus jää alle 2,0 euron, voitto-osuutta ei jaeta.
6. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa yhdessä tai useammassa kohdekilpailussa jokaiselle voittoluokalle lasketaan yksi voitto-osuus.
7. Jos yhtiö sallii vain päävoittoluokkaan pelaamisen, pelaaja voi halutessaan osallistua vain kuusi (6) oikein voittoluokkaan.
8. Vain kuusi (6) oikein voittoluokkaa pelanneiden nettosummat lisätään kokonaisuudessaan kuusi (6) oikein voittoluokkaan. Jos pelaaja on pelannut vain kuusi (6) oikein voittoluokkaa, voitto-osuus on 2,0-kertainen.
9. TOTO65-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
10. TOTO65-pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO65-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
11. TOTO65-pelissä on käytössä jackpot-järjestelmä. Toteutumattoman voittoluokan varat siirretään TOTO65-pelin jackpot-kertymään. Jackpottiin kertyneet varat tulee käyttää yhtiön valitsemalla TOTO65-kierroksella kuitenkin viimeistään vuoden kuluessa ensimmäisestä jackpotista kerryttäneestä pelistä lukien.
12. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.
13. TOTO65-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla ovat oikeat hevoset muiden TOTO65-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa

kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO5-peli

1. TOTO5-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO5-pelissä on viisi kohdekilpailua.
3. TOTO5- pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO5-peliin kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
4. TOTO5-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
5. TOTO5-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 5.1. Voitto-osuuteen oikeuttavat ne pelit, joissa on pelattu oikein kaikkien viiden kohdekilpailun voittajat.
 - 5.2. Jos missään pelissä ei ole viisi oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on neljä oikein. Tällöin pelaaja, jolla on neljä oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on merkintöjä siinä kohdekilpailussa, jossa hän ei ole pelannut oikeaa hevosta.
 - 5.3. Jos missään pelissä ei ole neljä oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on kolme oikein. Tällöin pelaaja, jolla on kolme oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin on väärin pelatuissa kohdekilpailuissa pelattujen hevosten tulo.
 - 5.4. Jos missään pelissä ei ole kolme oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on kaksi oikein. Tällöin pelaaja, jolla on kaksi oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin on väärin pelatuissa kohdekilpailuissa pelattujen hevosten tulo.
 - 5.5. Jos missään pelissä ei ole kahta oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on yksi oikein. Tällöin pelaaja, jolla on yksi oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin on väärin pelatuissa kohdekilpailuissa pelattujen hevosten tulo.
 - 5.6. Tasajuoksun -tai -pelin tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle viisi oikein yhdistelmälle lasketaan yksi voitto-osuus. Jos voittoon oikeuttaa neljä, kolme, kaksi tai yksi oikein yhdistelmät, lasketaan yhdistelmille yksi voitto-osuus.
6. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
7. Jos enemmän kuin kaksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin kahdessa kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin kahta kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.

8. TOTO5-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla on oikeat hevoset muiden TOTO5-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa. Jos poistettuja kohdekilpailuja on kaksi, pelaaja saa niin monta voitto-osuutta kuin on poistettujen kohdekilpailujen pelattujen hevosten tulo.

TOTO4-peli

1. TOTO4-pelin voitot ilmoitetaan voitto-osuuksina.
2. TOTO4-pelissä on neljä kohdekilpailua.
3. TOTO4- pelin myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen TOTO4-peliin kuuluvista kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
4. TOTO4-pelissä on käytössä varahevosjärjestelmä.
5. TOTO4-pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 5.1. Voitto-osuuteen oikeuttavat ne pelit, joissa on pelattu oikein kaikkien neljän kohdekilpailujen voittajat.
 - 5.2. Jos missään pelissä ei ole neljä oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on kolme oikein. Tällöin pelaaja, jolla on kolme oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on merkintöjä siinä kohdekilpailussa, jossa hän ei ole pelannut oikeaa hevosta.
 - 5.3. Jos missään pelissä ei ole kolme oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on kaksi oikein. Tällöin pelaaja, jolla on kaksi oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin on väärin pelatuissa kohdekilpailuissa pelattujen hevosten tulo.
 - 5.4. Jos missään pelissä ei ole kahta oikein, voittoon oikeuttavat pelit, joissa on yksi oikein. Tällöin pelaaja, jolla on yksi oikein, saa niin monta voitto-osuutta kuin on väärin pelatuissa kohdekilpailuissa pelattujen hevosten tulo.
 - 5.5. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle neljä oikein yhdistelmälle lasketaan yksi voitto-osuus. Jos voittoon oikeuttaa kolme, kaksi tai yksi oikein yhdistelmät, lasketaan yhdistelmille yksi voitto-osuus.
6. Jos yhtään voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu, yhtiö palauttaa panokset.
7. Jos enemmän kuin yksi kohdekilpailua peruutetaan tai useammassa kuin yhdessä kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta tai useampaa kuin yhtä kohdekilpailua ei hyväksytä, yhtiö palauttaa panokset.

8. TOTO4-pelissä ei oteta huomioon kohdekilpailua, joka jostain syystä peruutetaan tai sitä ei hyväksytä taikka kohdekilpailussa mikään hevonen ei saa hyväksytyä tulosta. Tällöin se pelaaja, jolla on oikeat hevoset muiden TOTO4-kohdekilpailujen kohdalla, on oikeutettu saamaan niin monta voitto-osuutta kuin hänellä on pelattuja hevosia poistetussa kohdekilpailussa.

Päivän Duo-peli

1. Päivän Duo-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Päivän Duon myynti päättyy silloin, kun ensimmäinen Päivän Duoon kuuluva kohdekilpailu on alkanut hyväksytysti.
3. Päivän Duossa voitot jaetaan seuraavasti:
 - 3.1. Voitto-osuuteen oikeuttavat ne pelit, joissa on pelattu oikein kahden kohdekilpailun voittajat.
 - 3.2. Jos missään pelissä ei ole pelattu oikein kahden kohdekilpailun voittajaa voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu oikein ensimmäisen tai toisen kohdekilpailun voittanut hevonen. Molemmille yhdistelmille lasketaan oma kerroin.
 - 3.3. Tasajuoksun tai tasajuoksujen tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.
 - 3.4. Panokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.
4. Jos molemmat kohdekilpailut peruutetaan, yhtiö palauttaa panokset. Jos yksi kohdekilpailu peruutetaan, voittoon oikeuttavat ne pelit, joissa on pelattu toisen kohdekilpailun voittajaa.

Eksakta-peli

1. Eksakta-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Eksakta järjestetään vain silloin, kun kohteeseen osallistuu vähintään neljä (4) hevosta.
3. Eksaktassa voitot jaetaan seuraavasti:
 - 3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittunutta hevosta tulosten mukaisessa järjestyksessä.
 - 3.2. Jos kohdekilpailussa ei ole pelattu oikeaa yhdistelmää, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittunutta hevosta, mutta hevosten keskinäinen järjestys on väärä.
 - 3.3. Jos kohdekilpailussa ei ole pelattu kohdan 3.2. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu voittanutta hevosta.

- 3.4. Jos kohdekilpailussa ei ole pelattu kohdan 3.3. mukaista peliä, voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa on pelattu toiseksi sijoittunutta hevosta.
- 3.5. Tasajuoksun tai -pelin tai tasajuoksujen tai -pelien tilanteessa jokaiselle voittoon oikeuttavalle yhdistelmälle lasketaan oma kerroin.
- 3.6. Panokset palautetaan, jos voittoon oikeuttavaa peliä ei ole pelattu.

Head-to-Head -peli

1. Head-to-Head-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Head-to-Head –pelissä yhtiö asettaa pelin kohteeksi kaksi vaihtoehtoa, joista valitaan keskinäisen kilpailun voittaja. Head-to-Head -pelissä voidaan yhdistää yhdelle pelinumerolle useita hevosia. Tällöin kaikki kyseisen pelinumeron hevoset lasketaan yhdeksi hevoseksi.
3. Head-to-Head -pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelitositteet, joissa panos on asetettu pelinumerolle, joka on Head-to-Headin keskinäinen voittaja.
 - 3.2. Tasajuoksun tai -pelin tilanteessa pelaajille maksetaan panokset takaisin.
 - 3.3. Jos Head-to-Head -pelin hevoset eivät saa hyväksytyä tulosta, panokset palautetaan.
 - 3.4. Jos Head-to-Head -pelissä kaikki yhden pelinumeron hevoset poistetaan kohteesta, yhtiö palauttaa panokset.

Triple-Head -peli

1. Triple-Head-pelin voitot ilmoitetaan kertoimina.
2. Triple-Head –pelissä yhtiö asettaa pelin kohteeksi kolme vaihtoehtoa, joista valitaan keskinäisen kilpailun voittaja. Triple-Head -pelissä voidaan yhdistää yhdelle pelinumerolle useita hevosia. Tällöin kaikki kyseisen pelinumeron hevoset lasketaan yhdeksi hevoseksi.
3. Triple-Head -pelissä voitot jaetaan seuraavasti:
 - 3.1. Voittoon oikeuttavat sellaiset pelit, joissa panos on pelattu pelinumerolle, joka on Triple-Headin keskinäinen voittaja.
 - 3.2. Tasajuoksun tai --pelin tilanteessa voittajat saavat ensin kokonaisuudessaan sijoittamansa panokset takaisin, jota varten Triple-Headin nettosummasta vähennetään tasajuoksuun tai -peliin pelatut panokset. Jännös jaetaan tasan tasajuoksuun tai -peliin osallistuneiden pelinumeroiden kesken. Tasajuoksuun - tai -peliin osallistuneille pelinumeroille lasketaan oma kerroin.

3.3. Jos Triple-Head -pelin hevoset eivät saa hyväksytyä tulosta, panokset palautetaan.

3.4. Jos Triple-Head -pelissä kaikki yhden pelinumeron hevoset poistetaan kohteesta, yhtiö palauttaa panokset.

Kansainvälinen yhteistopeli

1. Kansainvälisessä yhteistopelissä kohdemaahan yhdistää eri maiden pelaajien panokset. Pelin toimeenpanijan kertoimet ja voitto-osuudet ovat samoja kuin kohdemaassa.
2. Yhtiön on ilmoitettava kansainvälisestä yhteistopelistä ja totopelissäännöistä poikkeavista voitonjakoa ja panosten palauttamista koskevista uusista tai muuttuneista määräyksistä sisäministeriölle ja Poliisihallitukselle kirjallisesti viimeistään 14 vuorokautta ennen pelikohteen avaamista. Näistä poikkeavuuksista ilmoitetaan pelaajille yhtiön verkkosivuilla ja pelien myyntipaikoissa.
3. Jos yhteistopelissä tapahtuu tietoliikennevirhe tai tekninen virhe, joka estää yhteistopelin toteuttamisen, yhtiö voi maksaa voitot kohdemaan kertoimien mukaan, muuttaa pelin kansalliseksi totopeliksi tai palauttaa panokset pelaajille. Yhtiö ilmoittaa muutoksista pelaajille ennen pelikohteen sulkeutumista.

Toto-turnaus

1. Tototurnaus on yleisnimitys pelimuodolle, jossa osallistujat pelaavat toisiaan vastaan.
2. Turnaus voidaan toteuttaa joko raviradalla, totopelipisteessä tai internetissä yhtiön etukäteen ilmoittamalla tavalla. Turnauksen ehtojen laatimisesta, ilmoittamisesta ja turnauksen etenemisestä vastaa yhtiö. Yksittäinen turnaus järjestetään vain yhdessä jakelukanavassa.
3. Turnauksessa noudatetaan aina totopelien pelikohtaisia sääntöjä, jotka ovat pelaajien nähtävillä turnauksen järjestämispaikassa.

Ennen turnausta yhtiö ilmoittaa turnauksesta seuraavat turnausehdot:

- 3.1. Turnauksen osallistumismaksun, joka käytetään kokonaisuudessaan totopelien pelaamiseen turnauksen ensimmäisen erän aikana.
- 3.2. Turnauksen paikan, ajankohdan ja keston, joista ilmoitetaan turnauksen alkamisajankohta sekä mitä kohteita ja kohdekilpailuja turnaus käsittää.
- 3.3. Osallistujarajoitukset, joilla yhtiö voi rajoittaa turnaukseen osallistuvien määrää. Jos turnauksen osallistujamäärää rajoitetaan, yhtiö ilmoittaa etukäteen osallistujien enimmäismäärän.

- 3.4. Turnauksen erien määrän, jossa osallistujille kerrotaan, montako erää turnaus sisältää. Yhteen erään voi kuulua yksi tai useampi kohdekilpailu. Jos turnauksessa on useampi kuin yksi erä, osallistujille kerrotaan erästä jatkoon pääsemisen kriteerit.
- 3.5. Turnauksessa voi pelata ainoastaan pelisäännöissä mainittuja totopelejä. Yhtiö voi rajoittaa turnaukseen kuuluvien pelien määrää. Yhtiö ilmoittaa rajoituksista etukäteen.
- 3.6. Turnauksen panostuskäytännön, jossa määritellään:
- pelattavien pelien vähimmäis- ja enimmäispanos turnauksen erissä ja yksittäisissä kohdekilpailuissa
 - turnauksessa voitettujen rahojen uudelleen käyttäminen pelaamiseen turnauksen jatkuessa
- 3.7. Palkintokaavion, jossa ilmoitetaan kuinka monta osallistujaa palkitaan ja voittojen suhteellinen jakaantuminen palkittavien kesken. Kaikki turnauksen aikana pelaajien saamat voitot jaetaan palkituille ilmoitetun palkintokaavion mukaisesti. Turnauksen voittaja on se, joka on mukana turnauksessa viimeisenä tai se, jolla on eniten rahaa turnaukseen asetetun keston jälkeen. Osallistujien lukumäärän perusteella palkinnot jaetaan eräkohtaisesti seuraavasti:

Pelaajia	Palkittavia	Palkinto-osuudet
1-4	1	100%
5-8	2	70% - 30%
9-12	3	50% - 32% - 18%
13-16	4	40% - 30% - 18% - 12%
17-24	5	35% - 25% - 18% - 13% - 9%
25-40	6	33% - 23% - 16% - 12% - 9% - 7%
41-72	8	32% - 22% - 15% - 11% - 8% - 6% - 4% - 2%
73-100	10	32% - 21% - 14% - 10% - 7% - 5% - 4% - 3% - 2% - 2%
101-150	15	31% - 20% - 13% - 9% - 6% - 5% - 4% - 3% - 2% - 2% - 5 * 1 %
151-250	20	29% - 19% - 12% - 9% - 6% - 4% - 3% - 5 * 2% - 8*1%
251-500	30	27% - 17% - 11% - 8% - 5% - 4% - 4*3% - 10*1% - 10 * 0,6%
501-	50	22% - 15% - 10% - 7% - 5% - 4% - 3% - 3 * 2% - 10 * 1,5% - 10 * 0,7% - 10 * 0,4% - 10 * 0,2%

4. Turnauksen yleinen kulku on seuraava:

4.1. Turnauksen aloitusvaiheessa pelaajat voidaan jakaa yhteen tai useaan ryhmään.

4.2. Jokaisessa erässä ryhmän sisällä pelataan erillinen kilpailu, josta paras tai parhaat selviävät turnauksen seuraavaan erään.

4.3. Turnauksen viimeisessä erässä on yksi ryhmä, jonka voittaja on koko turnauksen voittaja. Jos viimeisessä erässä useammalla pelaajalla on sama tulos, turnauksen palkinto jaetaan yhtä suuriin osiin samaan tulokseen päätyneiden kesken.

5. Turnauksen eteneminen:

5.1. Pelaaja panostaa ennalta määriteltyihin totopeleihin, vrt. kohta 3.1.

- Turnauksen ehtojen salliessa pelaaja saa käyttää voittamiaan rahoja uudelleen pelaamiseen.
- Turnauksen kunkin erän päättyessä jokaisessa ryhmässä suoritetaan palkintojen jako turnauksen sääntöjen mukaisesti. Seuraavaan erään selvinneet pelaajat jatkavat turnausta ja saavat mukaansa edellisen erän voittonsa.

5.2. Jos kaksi tai useampi pelaaja saa erässä saman tuloksen, turnauksen seuraavaan erään jatkaa pelaaja, jolla on suurin nettovoitto erässä. Nettovoitolla tarkoitetaan lunastettuja voittoja vähennettynä peleihin käytetyillä panoksilla. Jos samaan tulokseen päätyneillä pelaajilla on yhtä suuri nettovoitto, turnauksen seuraavaan erään jatkaa pelaaja, joka on ensiksi jättänyt viimeisimmän voittoon oikeutettavan pelinsä totojärjestelmään.

5.3. Jos pelaaja ei panosta erässä turnauksen ehtojen mukaista vähimmäispanosta, pelaamatta jäänyt osa siirretään kyseisen ryhmän voittoihin.

5.4. Seuraavissa erissä pelaaja saa panostaa edellisestä erästä voittamansa summan turnauksen panostuskäytännön sallimissa vähimmäis- tai enimmäispanoksen rajoissa. Vähimmäispanos on kuitenkin vähintään turnauksen osallistumismaksun suuruinen.

Jos edellisen erän voitot jäävät alle osallistumismaksun, pelaajan on sijoitettava kokonaisuudessaan edellisen erän voitot.

Jos pelaajalta jää edellisen erän voittoja sijoittamatta peliin seuraavassa erässä ja hän pääsee jatkoon seuraavaan erään, nämä voitot jäävät pelaajalle, eikä niitä voi enää käyttää pelaamiseen turnauksen jatkuessa.

5.5. Jos turnaus keskeytyy teknisestä viasta tai kohteeseen liittyvästä syystä, siinä vaiheessa turnauksessa mukana olevalle pelaajalle palautetaan käyttämättä jääneet osallistumismaksut ja maksetaan voitot.

Valmispelit

Valtakunnallisesti toteutetuissa keskitetyissä yhtiön pelijärjestelmään syötetyissä tai pelijärjestelmän arpomissa valmispelissä panos voi alittaa pelin vähimmäispanoksen. Valmispelissä pelaaja saa voiton pelin panoksen ja voitto-osuutta vastaavan kertoimen tulona.

Porukkapelit

Pelaajien omat porukkapelit itsepalveluna pelattaessa

1. Totopelejä voi pelata itsepalveluna pelattaessa myös porukkapelinä. Yhtiöllä on mahdollisuus rajoittaa sitä, mitä totopelejä voidaan pelata porukkapeleinä.
2. Pelaajalla on mahdollisuus jakaa maksamansa peli porukkaosuuksiin pelin maksamisen yhteydessä.

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

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

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

Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja voi halutessaan poistaa myynnistä myymättömiä porukkaosuuksia.

Porukkaosuuden ostanut pelaaja ei voi myydä edelleen ostamaansa porukkaosuutta.

4. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee Veikkauksen pelipalvelussa pelaamansa porukkapelin tiedot. Pelin porukkaosuuksiin jakaneella pelaajalla on mahdollisuus seurata pelipalvelussa porukkapelin porukkaosuuksien myynnin etenemistä. Pelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja näkee muiden pelaajien ostamien porukkaosuuksien kappalemäärän sekä valitun pelaajaryhmän porukkaosuuksia ostaneiden jäsenten nimet.
5. Pelaaja hyväksyy porukkapelin tehneen pelaajan hyväksymät pelitiedot ostaessaan osuuden porukkapelistä. Porukkapelin osuudesta ilmenee totopeli, johon porukkaosuus osallistuu.

Jos porukkapelin porukkaosuuksiin jakanut pelaaja on jakanut porukkapelin valitulle pelaajaryhmälle, kyseisen pelaajaryhmän jäsenet näkevät porukkapelin tekijän nimen. Pelaajaryhmän nimi ja pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan nimi näytetään vain pelaajaryhmän jäsenille.

6. Porukkaosuuden ostaneen pelaajan ja yhtiön välinen pelisopimus tulee voimaan, kun pelimaksu on maksettu pelaajan pelitililtä ja yhtiön pelijärjestelmässä olevat pelitiedot porukkaosuudesta ovat siirtyneet valvonnan tietojärjestelmään tai ovat valvonnan tietojärjestelmän sinetöimiä. Yhtiö hyvittää porukkaosuudesta maksetulla pelimaksulla pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitiliä.
7. Porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta pelaajalta toiselle pelaajalle tulee kuitenkin voimaan vain, jos tieto on tallentunut yhtiön pelijärjestelmään ja on siirtynyt valvonnan tietojärjestelmään tai on valvonnan tietojärjestelmän sinetöimä ennen pelin kohteen alkamista hyväksytysti. Arvioitaessa sitä, onko porukkaosuus ostettu ennen kohteen alkamista hyväksytysti, yhtiön tietoteknisistä järjestelmistä johtuvana viiveenä huomioidaan enintään kaksi sekuntia kohteen hyväksytystä alkamisesta. Yhtiö palauttaa porukkaosuudesta maksetun panoksen porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle niissä tapauksissa, joissa porukkaosuuden omistuksen siirtyminen pelin porukkaosuuksiin jakaneelta

pelaajalta porukkaosuuden ostaneelle pelaajalle ei ole tullut voimaan. Panos palautuu pelaajan yhtiössä olevalle pelitilille. Palautettava panos veloitetaan pelin porukkaosuuksiin jakaneen pelaajan pelitililtä.

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