

REGLER FÖR VEIKKAUS AB:S PENNINGSPEL

INNEHÅLL

BEGRÄNSNINGAR FÖR SPELANDE	5
TIPSSPEL, VADHÅLLNINGSSPEL OCH PENNINGLOTTERIER	7
Lotto.....	7
Vikinglotto.....	12
Eurojackpot	18
Jokerspelen	24
Lomatonni	29
Keno.....	33
Kaikki tai ei mitään	40
Synttärät	44
eBingo	49
Teemaspelet.....	51
Syke-spelet.....	54
Pore-spelet.....	56
Stryktips	58
Vadslagningsspel	69
Vadslagning i realtid (Live-vad)	81
Snabblotter med penningvinster	84
Extra dragning av snabblotter med penningvinster.....	86
Elektroniska snabblotter med penningvinster.....	89
KASINOSPEL, PENNINGAUTOMATSPEL OCH SPELKASINOT.....	91
Regler för penningspel som spelas i spelsalar och i samarbetspartnernas lokaler	91
Kasinospel.....	91
Allmänna regler som gäller samtliga bordsspel.....	91
Hjulspel	92
Tärningsspel	103
Kortspel.....	106
Peningautomatspel	177
Peningautomater	177
Automatiserade bordsspel	178
1. Automatiserad terminalroulette	178
2. Automatiserat elektroniskt pokerbord	179
Turneringsspel	179

1. Bordspeltturnering.....	179
2. Penningautomattturnering.....	181
Regler för spelkasinots penningspel.....	182
Kasinospel.....	182
1. Allmänna regler som gäller samtliga bordsspel	182
2. Hjulspel	183
3. Tärningsspel	186
4. Kortspel.....	187
Penningautomatspel	241
1. Penningautomater.....	241
2. Automatiserade bordsspel.....	241
Turneringsspel	242
Bordsspelsturnering	242
Penningautomattturnering.....	243
Regler för kasinospel och penningautomatspel som förmedlas elektroniskt.....	244
1. Allmänna regler	244
2. Distributionskanaler	245
3. Spelkonto	245
4. Lottning	245
5. Jackpot	246
6. Kategorier av spel.....	246
Högsta insatser och vinster.....	255
Spel verkställda i spelsalar och samarbetspartnernas utrymmen	255
1. Fastställande av bordsspelens högsta spelarspecifika insatser	255
2. Högsta insatser för penningautomater.....	257
Kasinots spel.....	258
1. Fastställande av bordsspelens högsta spelarspecifika insatser	258
2. Högsta insatser för penningautomater.....	259
Högsta insatser för penningspelen som förmedlas elektroniskt.....	259
1. Bordsspelens högsta spelarspecifika insatser	259
2. Högsta insatser i penningautomaterna	260
3. Högsta deltagaravgifter för turneringar	260
Högsta vinster.....	260
TOTOSPEL	261

Allmänna bestämmelser	261
Spel	265
Voittaja-spel	265
Sija-spel	265
Kaksari-spel	266
Sijapari	266
Troikka-spel	267
Neliveto-spel	268
TOTO86-spel.....	269
TOTO75-spel.....	270
TOTO76-spel.....	271
TOTO64-spel.....	272
TOTO65-spel.....	273
TOTO5-spel.....	274
TOTO4-spel.....	275
Päivän Duo-spel.....	276
Eksakta-spel	277
Head-to-Head-spel	277
Triple-Head-spel	278
Gemensamt internationellt totospel.....	278
Toto-turneringar.....	278
Färdiga spel	281
Bolagsspel	281

BEGRÄNSNINGAR FÖR SPELANDE

1. När spelaren registrerar sig på spelwebbplatsen eller senast före den första penningöverföringen ska spelaren på sitt spelkonto ställa in en gräns för penningöverföring från sitt bankkonto till sitt spelkonto per dygn och månad (penningöverföringsgräns på dygns- och månadsnivå).

Spelaren kan ändra sina inställda penningöverföringsgränser. När penningöverföringsgränserna justeras uppåt träder gränsen på dygnsnivå i kraft följande dag efter ändringen, när gränsen justeras uppåt på månadsnivå träder den i kraft från början av följande månad. Justeringar nedåt av penningöverföringsgränserna träder i kraft genast.

Spelaren kan t.o.m 11.3.2018 justera uppåt de penningöverföringsgränser som hen ställde in så, att ändringarna träder i kraft genast.

2. Spelaren kan inte överföra pengar till sitt spelkonto mellan kl. 24.00 och 06.00.
3. Det högsta tillåtna beloppet på spelkontot är tjugotusen (20 000) euro.
4. Spelaren ska ställa in förlustgränser per dygn och per månad gällande spel med snabb spelrytm.

Spel med snabb spelrytm avser eBingo, Temaspelet, Syke, Pore, elektroniska penningskraplotter samt kasinospel och penningautomater som förmedlas elektroniskt.

Förlustgränsen som spelaren ställt in gäller inte nätkasinospel som spelas mot andra.

5. I spel med snabb spelrytm är förlustgränsen per dygn sammanlagt högst ettusen (1 000) euro och förlustgränsen per månad sammanlagt högst tvåtusen (2 000) euro.

Nätkasinospel som spelas mot andra spelare har emellertid ingen förlustgräns per dygn eller per månad.

6. Bolagets penningspel som förmedlas elektroniskt har en tidspåminnelse för speltid. Tidspåminnelsen för speltid meddelar spelaren med sextio (60) minuters intervall om den tid som använts för spelande med ett meddelande som visas på skärmen. Efter meddelandet ska spelaren välja att antingen fortsätta spela eller logga ut från bolagets speltjänst. Spelaren behöver dock inte göra något val i nätkasinospel som spelas mot andra.

Efter det första meddelandet kan spelaren justera visningsintervallet för tidspåminnelsen för speltid till kortare än sextio (60) minuter.

7. Spelaren kan ställa in en spärr som förhindrar spelaren att spela penningspel som förmedlas elektroniskt. Spelaren kan ställa in en spärr per spel eller per spelgrupp. Spelspärren gäller under den period som spelaren har ställt in, dock högst i ett år åt gången.

Spelaren kan ställa in en spärr som gäller allt elektroniskt spelande. Spelaren kan ställa in spärren så att den gäller tills vidare eller för en bestämd tid. En spärr som gäller till vidare är i kraft minst ett år.

Spelaren kan begära att en tills vidare gällande spärr avlägsnas efter minimitiden. Avlägsnandet av spärren träder i kraft tre månader efter begäran om avlägsnandet av den.

8. En snabbstoppsfunktion (knappen Spärra spelandet), som avbryter spelandet, visas alltid och är alltid tillgänglig för spelaren i alla penningsspel som förmedlas elektroniskt. Ett tryck på knappen förhindrar spelaren från att köpa penningsspel som förmedlas elektroniskt fram till slutet av det dygn som följer på aktiveringen av spärren.

TIPSSPEL, VADHÅLLNINGSSPEL OCH PENNINGLOTTERIER

Lotto

I Allmänt

1. Lotto är ett nummertips och dragningen sker så att av fyrtio (40) nummer dras sju (7) nummer och ett (1) tilläggsnummer. Dessutom dras ett (1) nummer av trettio (30) nummer som ett s.k. plusnummer.
2. Deltagande i Lotto sker via Veikkaus Ab:s (nedan bolaget) spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformer, spelens giltighetstid, deltagaravgifter och vinstvillkor för Plus har definierats i bolagets spelsystem.
5. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren uppger eller med de speluppgifter bolagets spelsystem genererar som ett så kallat snabbspel eller med en färdig kupong där speluppgifterna ingår.
6. Lotto kan spelas också som Plus-spel mot en radspecifik tilläggsavgift. Möjligheten att spela som Plus-spel gäller alla spelsätt och spelformer för Lotto. En spelrad som spelats som Plus-spel innehåller ett plusnummer mellan 1 och 30. Spelarens möjlighet att själv välja plusnumret kan variera enligt försäljningskanal.
7. Lotto kan även spelas som system- eller H-systemspel.

System är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelrad. Systemets maximala omfång har definierats i bolagets spelsystem.

H-system är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelrad. I H-systemet är antalet spelrader färre än i motsvarande systemspel. De spelrader som deltar i H-systemet och H-systemens omfattning har definierats i bolagets spelsystem.

Varje spelrad som ingår i ett system eller ett H-system är en separat tippning.

När man spelar Plus-spel är plusnumret det samma för alla spelrader i systemet H-systemet.

8. I Lotto kan man delta i en till tre (1–3), fem (5) eller tio (10) på varandra följande dragningar. Lotto kan spelas som självbetjäning även som ett spel som gäller tills vidare.
9. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
10. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
11. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
12. I självbetjäningen skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningen godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
13. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
14. I självbetjäningen godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
15. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
16. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.
17. Bolaget har rätt att av orsaker som sammanhänger med riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

18. Dragningen i Lotto förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som godkänts och disponeras av Polisstyrelsen.

Dragningen av Lottos plusnummer förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.

19. Om dragningen inte kan ske med dragningsutrustningen, förrättas de för hand som manuell dragning under övervakning av de officiella kontrollanterna.
20. Om dragningen avbryts, förblir de nummer som dragits i kraft. Ett nummer anses vara draget när det i sin helhet har förflyttat sig utanför dragningstrumman.

Om ett tekniskt fel som uppkommit i dragningsutrustningen inte kan repareras omedelbart, dras de återstående numren för hand, som manuell dragnings, under övervakning av de officiella kontrollanterna.

III Vinstklasser och vinstfördelning

21. Vinstklasserna i Lotto är följande:

1. vinstklass sju (7) rätt
2. vinstklass sex (6) och ett tillägsnummer rätt
3. vinstklass sex (6) rätt
4. vinstklass fem (5) rätt
5. vinstklass fyra (4) rätt
6. vinstklass tre (3) och ett tillägsnummer rätt

Därtill har spelrader som inkluderar Plus och som inte har resultat i vinstklasserna 1–6 följande vinstklass:

7. vinstklass rätt plusnummer

En enskild spelrad kan innehålla endast ett vinstresultat.

22. För den första vinstklassen fastställs för varje spelomgång ett utdelningsbelopp som är oberoende av den totala omsättningen. Utdelningsbeloppet för den första vinstklassen betalas ur den totala omsättningen av Lotto.

23. Ur Lottos vinstsumma, som räknats ut enligt den totala omsättningen, betalas följande fasta vinster: en vinst på tio (10) euro i vinstklass fyra (4) rätt (vinstklass 5) och en vinst på två (2) euro i vinstklass tre (3) och ett tillägsnummer rätt (vinstklass 6).

Om en spelrad som deltar i Plussa-spelet inte har en vinst i någon av vinstklasserna 1–6, men plusnumret är rätt, är spelradens vinst fem (5) euro (vinstklass 7). Vinsterna betalas ur Lottos totala omsättning.

24. Av Lottos totala omsättning under en omgång utdelas följande andelar i respektive vinstklass:

sex (6) och ett tillägsnummer rätt (vinstklass 2)	3,80 %
sex (6) rätt (vinstklass 3)	2,50 %
fem (5) rätt (vinstklass 4)	3,00 %

Vid uträkandet av vinstandelar i vinstklasserna beaktas inte i den totala omsättningen per spelomgång eventuell tilläggsomsättning som Plus-spelet genererat.

25. Om vinsten i vinstklasserna 1–4 är under tio (10) euro, utbetalas en fast vinst på tio (10) euro i vinstklassen i fråga.

26. Om den kalkylerade vinstsumman i en högre vinstklass blir mindre än vinstsumman i en lägre vinstklass, sammanslås vinstfördelningssummorna i dessa vinstklasser, varefter lika stora vinster delas ut i vardera vinstklassen.
27. Om det i en eller flera på varandra följande omgångar inte påträffas ett enda resultat som berättigar till vinst i någon av vinstklasserna 2–4, överförs vinstsummorna som räknats utifrån den totala omsättningen per spelomgång för vinstklassen i fråga i sin helhet för utdelning mellan resultaten som berättigar till vinst i ifrågavarande vinstklass vid följande spelomgång.
28. En minimivinstsumma, som inte är bunden till den totala omsättningen per spelomgång, kan fastställas för andra och/eller tredje vinstklassen.
29. Om inget rätt resultat som berättigar till vinst påträffas i den första vinstklassen, kan utdelningsbeloppet per spelomgång för den första vinstklassen delas ut som utdelningsbelopp för en viss spelomgång för den högsta vinstklassen där det finns en vinst.
30. Om plusnumret på spelraden som deltar i Plus-spelet är rätt, är vinsten i vinstklasserna 2–6 femfaldig. Av det sammanräknade totala beloppet av de vinstklassspecifika vinsterna i vinstklasserna 2–6 dubblas högst en miljon (1 000 000) euro. När denna gräns överskrids utdelas utöver den egentliga vinsten dessutom jämnt fyra miljoner (4 000 000) euro bland de resultat som har rätt till den aktuella vinstklassens förhöjda vinster. Vinsternas förhöjda andel betalas ur Lottos totala omsättning.

IV Utbetalning av vinst

31. Utbetalning av vinster börjar dagen efter dragningen. Vinsten i den första vinstklassen betalas till spelaren tidigast tre veckor efter att det rätta resultatet har fastställts.
32. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut skall spelverifikatet överlåtas till bolaget eller till dess ombud.
33. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.
34. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten in på bankkonto eller på spelarens spelkonto i bolaget.
35. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
36. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
37. Vinsterna i Lotto ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

38. Lotto kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
39. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela tills vidare gällande spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

40. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

41. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
42. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.
43. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
44. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget

återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.

45. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

Vikinglotto

I Allmänt

1. Vikinglotto är ett gemensamt nummerlotteri för spelbolag i flera länder, där man drar sex (6) nummer av fyrtioåtta (48) nummer och ett (1) vikingnummer av åtta (8) nummer. Utöver det här dras i Finland ett (1) nummer av trettio (30) nummer som ett s.k. plusnummer.
2. Deltagandet i Vikinglotto sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformer, spelens giltighetstid, deltagaravgifter och vinstvillkor för Plus har definierats i bolagets spelsystem.
5. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren uppger eller med de speluppgifter bolagets spelsystem genererar som ett så kallat snabbspel eller med en färdig kupong där speluppgifterna ingår.
6. Vikinglotto kan spelas också som Plus-spel mot en radspecifik tilläggsavgift. Möjligheten att spela som Plus-spel gäller alla spelsätt och spelformer för Vikinglotto. En spelrad som spelats som Plus-spel innehåller ett plusnummer mellan 1 – 30. Spelarens möjlighet att själv välja plusnumret kan variera enligt försäljningskanal.
7. Vikinglotto kan även spelas som systemspel.

System är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelrad. Systemets maximala omfattning har definierats i bolagets spelsystem.

Varje spelrad som ingår i ett system är en separat tippning.

När man spelar Plus-spel är plusnumret det samma för alla spelrader i systemet.

8. Spelaren kan delta i en till tre (1–3), fem (5) eller tio (10) på varandra följande dragningar. Spelarens möjlighet att delta i fler än en dragning kan begränsas enligt spelets pris.

Vikinglotto kan spelas som självbetjäning även som ett spel som gäller tills vidare.

9. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
10. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
11. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
12. I självbetjäningen skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningen godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
13. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
14. I självbetjäningstjänsten godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
15. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
16. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat.

Bolaget återbetalar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.

17. Bolaget har rätt att av orsaker som sammanhänger med riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

18. Dragningarna av Vikinglottos huvudnummer och vikingnumret förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning eller ett dragningssystem som reserverats för ändamålet. De tipsbolag som har undertecknat samarbetsavtalet om Vikinglotto utser inom sig det tipsbolag som ska förrätta dragningarna. Närvarande finns alltid en representant för den lokala övervakningsmyndigheten.

Dragningen av Vikinglottos plusnummer förrättas med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.

19. Om dragningarna inte kan ske med dragningsutrustningen eller med dragningsystemet, förrättas de för hand som manuell lottning, under övervakning av representanten för den lokala övervakningsmyndigheten.
20. Vid dragningen anses numret vara draget, när det har fastställts av representanten för övervakningsmyndigheten.

III Vinstklasser och vinstfördelning

21. Vinstklasserna i Vikinglotto är:

1. vinstklass sex (6) huvudnummer och vikingnumret rätt.
2. vinstklass sex (6) huvudnummer rätt.
3. vinstklass fem (5) huvudnummer och vikingnumret rätt.
4. vinstklass fem (5) huvudnummer rätt.
5. vinstklass fyra (4) huvudnummer och vikingnumret rätt.
6. vinstklass fyra (4) huvudnummer rätt.
7. vinstklass tre (3) huvudnummer och vikingnumret rätt.
8. vinstklass tre (3) huvudnummer rätt.

De spel som innehåller Plus, som inte har resultat i vinstklasserna 1-8, har utöver det en vinstklass:

9. vinstklass Plusnummer rätt

En enskild spelrad kan innehålla endast ett vinstresultat.

22. Första vinstklassen i Vikinglotto är gemensam för de deltagande tipsbolagen. Varje bolag som deltar i spelet betalar 0,110 euro till den gemensamma första vinstklassen för varje spelrad som deltar i dragningen.
23. Andra vinstklassen i Vikinglotto är gemensam för de deltagande tipsbolagen. Varje bolag som deltar i spelet betalar 0,018 euro till den gemensamma andra vinstklassen för varje spelrad som deltar i dragningen.
24. Vikinglottos multinationella vinstfond är gemensam för de deltagande tipsbolagen. Varje bolag som deltar i spelet betalar 0,032 euro till den gemensamma multinationella vinstklassen för varje spelrad som deltar i dragningen.
25. Utdelningsbeloppet för den gemensamma första vinstklassen fördelas jämnt mellan resultaten sex (6) huvudnummer och vikingnumret rätt. Utdelningsbeloppet för den gemensamma andra vinstklassen fördelas jämnt mellan resultaten sex (6) huvudnummer rätt.

26. Av Vikinglottos totala omsättning under en omgång utdelas följande andelar i vinstklasserna 3–8:

Vinstklass	Resultat	Andel
3.	fem (5) huvudnummer och vikingnumret rätt	3,25 %
4.	fem (5) huvudnummer rätt	2,25 %
5.	fyra (4) huvudnummer och vikingnumret rätt	0,85 %
6.	fyra (4) huvudnummer rätt	2,90 %
7.	tre (3) huvudnummer och vikingnumret rätt	2,35 %
8.	tre (3) huvudnummer rätt	8,40 %

Vid uträknandet av vinstandelar i vinstklasserna beaktas inte i den totala omsättningen per spelomgång eventuell tilläggsomsättning som Plus-spelet genererat.

27. Om inget resultat sex (6) huvudnummer och vikingnumret rätt påträffas under en eller flera på varandra följande spelomgångar, överförs utdelningsbeloppet i den första vinstklassen från de här omgångarna i sin helhet till utdelning i första vinstklassen i närmast följande spelomgång där resultatet sex (6) huvudnummer och vikingnumret rätt påträffas.

28. Om inget resultat sex (6) huvudnummer rätt påträffas under en eller flera på varandra följande spelomgångar, överförs utdelning i den andra vinstklassen från de här omgångarna i sin helhet till utdelning i andra vinstklassen i närmast följande spelomgång där resultatet sex (6) huvudnummer rätt påträffas.

29. Om det i någon spelomgång inte påträffas något vinnande resultat i någon av vinstklasserna 3–8, överförs vinstsumman för vinstklassen i fråga i sin helhet till utdelningsbeloppet i motsvarande vinstklass i följande spelomgång. Motsvarande överföring görs varje spelomgång ända tills vinst påträffas i vinstklassen i fråga.

30. Vikinglottos första vinstklass har ett separat minimiutdelningsbelopp. Om den första vinstklassens kalkylerade utdelningsbelopp under en omgång är mindre än minimiutdelningsbeloppet, kompletteras utdelningsbeloppet för första vinstklassen på omgången i fråga till minimiutdelningsbeloppet. Kompletteringen betalas ur spelets multinationella vinstfond.

31. Vikinglottos första vinstklass har ett separat maximiutdelningsbelopp. Om den första vinstklassens kalkylerade utdelningsbelopp under en omgång är större än maximiutdelningsbeloppet, överförs andelen som överskrider maximiutdelningsbeloppet till andra vinstklassens utdelningsbelopp på omgången i fråga.

32. Vikinglottos andra vinstklass har ett separat maximiutdelningsbelopp. Om den andra vinstklassens kalkylerade utdelningsbelopp under en omgång är större än maximiutdelningsbeloppet, överförs andelen som överskrider

maximiutdelningsbeloppet till första vinstklassens utdelningsbelopp därpå följande omgång.

33. Spelets multinationella vinstfond har ett separat maximiutdelningsbelopp. Om det totala beloppet som ackumulerats i spelets multinationella vinstfond under en omgång överskrider maximiutdelningsbeloppet, överförs den överskridande andelen till första vinstklassens utdelningsbelopp därpå följande omgång.
34. Om det kalkylerade utdelningsbeloppet för spelets andra vinstklass på en omgång är större än första vinstklassens utdelningsbelopp, sammanslås utdelningsbeloppen för dessa vinstklasser och görs jämnstora.
35. Om den kalkylerade vinstsumman i en högre vinstklass blir mindre än vinstsumman i en lägre vinstklass, sammanslås utdelningsbeloppet i dessa vinstklasser, varefter lika stora vinster delas ut i vardera vinstklassen. Sammanslagningen av utdelningsbeloppen gäller separat för vinstklasserna 1–2 samt 3-8.
36. Om plusnumret på spelraden som deltar i Plus-spelet är rätt, är vinsten i vinstklasserna 2-8 femfaldig. Vinsten i vinstklasserna 2-8 flerdubblas till högst en miljon euro. Vinsternas förhöjda andel betalas ur Vikinglottos totala omsättning.

Om en spelrad som deltar i Plussa-spelet inte har en vinst i någon av vinstklasserna 1-8, men plusnumret är rätt, är spelradens vinst fem (5) euro (9. vinstklassen). Vinsterna betalas ur Vikinglottos totala omsättning.

37. Bolaget kan under omgångar som det separat fastställer betala spelets vinstsumma förhöjd. Den förhöjda vinstsumman betalas av den totala omsättningen per spelomgång. För tidsperioden 17.1.2013–2.9.2015 har per spelad spelrad avsatts 0,016 euro till fördelning som vinster mellan spelade spelrader. Så länge dessa medel finns, används de i första hand till betalning av den förhöjda vinstsumman i relation till den totala omsättningen per spelomgång.

IV Utbetalning av vinst

38. Utbetalning av vinster börjar dagen efter dragningen. Vinsterna i den första och andra vinstklassen betalas till spelaren tidigast tre veckor efter att det rätta resultatet har fastställts.
39. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet. När vinsten löses ut skall spelverifikatet överlätas till bolaget eller till dess ombud.
40. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut skall vinnaren styrka sin identitet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet.

41. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten in på bankkonto eller på spelarens spelkonto i bolaget.
42. Spelverifikatet är ogiltigt om läsligheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
43. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
44. Vinsterna i Vikinglotto ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom den stadgade tiden.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

45. Vikinglotto kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
46. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Ett spel som gäller tillsvidare kan inte spelas som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

47. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

48. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.

49. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.
50. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
51. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
52. Andelen av en vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

Eurojackpot

I Allmänt

1. Eurojackpot-spelet är ett gemensamt nummertips för spelbolag i flera olika länder. I spelet dras fem (5) huvudnummer av totalt femtio (50) möjliga nummer och två (2) stjärnnummer av tio (10) nummer.
2. Deltagandet i Eurojackpot-spelet sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformer, spelens giltighetstid och deltagaravgifter har definierats i bolagets spelsystem.

5. Spelandet kan ske med de speluppgifter spelaren har uppgivit eller som ett s.k. snabbspel, med de speluppgifter bolagets spelsystem genererar eller med en färdig kupong som innehåller speluppgifterna.

6. Eurojackpot-spelet kan också spelas som system.

System är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelrad. Systemets maximala omfång har fastställts i bolagets spelsystem.

Varje spelrad som ingår i ett system är en separat tippning.

7. Spelaren kan delta i en till tre (1–3) eller fem (5) på varandra följande dragningar. I självbetjäningen kan Eurojackpot-spelet även spelas som ett stående spel som gäller tillsvidare.

8. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.

9. Den dragning i vilken eller de dragningar i vilka spelet deltar framgår av spelverifikatet.

10. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.

11. I självbetjäningen skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningen godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.

12. I självbetjäningen kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.

13. I självbetjäningen godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.

14. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.

15. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat.

Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren har uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som skrivits ut av bolagets spelsystem.

16. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra att ta emot spel.

II Dragning

17. Dragningen i Eurojackpot-spelet förrättas efter speltidens utgång med en av Polisstyrelsen godkänd dragningsutrustning, som disponeras av kontrollen.
18. Om dragningen inte kan ske med dragningsutrustningen, förrättas den för hand som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant.
19. Vid dragningen anses ett nummer vara draget när det har fastställts av en officiell kontrollant.

III Vinstklasser och vinstfördelning

20. Vinstklasserna i Eurojackpot-spelet är följande:

1. vinstklassen fem (5) huvudnummer och två (2) stjärnnummer rätt
2. vinstklassen fem (5) huvudnummer och ett (1) stjärnnummer rätt
3. vinstklassen fem (5) huvudnummer rätt
4. vinstklassen fyra (4) huvudnummer och två (2) stjärnnummer rätt
5. vinstklassen fyra (4) huvudnummer och ett (1) stjärnnummer rätt
6. vinstklassen fyra (4) huvudnummer rätt
7. vinstklassen tre (3) huvudnummer och två (2) stjärnnummer rätt
8. vinstklassen två (2) huvudnummer och två (2) stjärnnummer rätt
9. vinstklassen tre (3) huvudnummer och ett (1) stjärnnummer rätt
10. vinstklassen tre (3) huvudnummer rätt
11. vinstklassen ett (1) huvudnummer och två (2) stjärnnummer rätt
12. vinstklassen två (2) huvudnummer och ett (1) stjärnnummer rätt

Eurojackpot-spelets vinstklasser är gemensamma för de deltagande tipsbolagen. En enskild spelrad kan innehålla endast ett vinstresultat.

21. Eurojackpot-spelets vinstsumma är femtio (50) procent av den totala omsättningen per spelomgång. Eurojackpot-spelets vinstsumma som räknats ut enligt den totala omsättningen per spelomgång fördelas mellan vinstsummorna i vinstklass 1–12 och en multinationell vinstfond på följande sätt:

Vinstklass	Resultat	Andel
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 %
Multinationell vinstfond		12,00 %
Totalt		100,00 %

22. Vinstsumman som betalas till spelarna i den första vinstklassen är minst tio (10) miljoner euro. Vinstsumman som betalas till spelarna i den första och i den andra vinstklassen är högst nittio (90) miljoner euro.

23. Om det i en eller flera på varandra följande spelomgångar inte påträffas ett enda resultat i vinstklass ett (5+2), överförs vinstklassens vinstsumma från dessa spelomgångar i sin helhet för utdelning mellan resultaten i vinstklass ett (5+2) i följande spelomgång.
24. Om vinstsumman i vinstklass ett överskrider nittio (90) miljoner euro i någon spelomgång, överförs den andel som överskrider nittio (90) miljoner euro till vinstsumman i vinstklass två i spelomgången i fråga.
25. Om det i en eller flera på varandra följande spelomgångar inte påträffas ett enda resultat i vinstklass två (5+1), överförs vinstklassens vinstsumma från dessa spelomgångar i sin helhet för utdelning mellan resultaten i vinstklass två (5+1) i följande spelomgång.
26. Om vinstsumman i vinstklass två överskrider nittio (90) miljoner euro i någon spelomgång, utdelas den andel som överskrider nittio (90) miljoner euro mellan resultaten i följande lägre vinstklass i vilken vinst påträffas.
27. Om det i någon spelomgång inte påträffas något vinnande resultat i någon av vinstklasserna 3–12, överförs vinstsumman för vinstklassen i fråga i sin helhet till vinstsumman i motsvarande vinstklass i följande spelomgång. Motsvarande överföring görs varje spelomgång ända tills vinst påträffas i vinstklassen i fråga.
28. Om vinsten i en högre vinstklass är mindre än vinstbeloppet i en lägre klass, sammanslås vinstpotterna för dessa klasser och lika stora vinster utdelas i vardera klassen.
29. Om vinstsumman i vinstklass ett i någon spelomgång är under tio (10) miljoner euro, kompletteras vinstsumman i klass ett under ifrågavarande spelomgång tills den är tio (10) miljoner euro. Kompletteringen görs med medel ur spelets multinationella vinstfond.
30. Om den totala summan i spelets multinationella vinstfond i någon spelomgång överskrider tjugo (20) miljoner euro, överförs den överskridande andelen till vinstsumman i vinstklass ett i följande spelomgång.

IV Utbetalning av vinst

31. Utbetalning av vinster börjar dagen efter dragningen. En vinst på minst tjugotusen (20 000) euro betalas till spelaren tidigast tre veckor efter att det rätta resultatet har fastställts.
32. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlätas till bolaget eller till dess ombud.
33. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet.
34. I självbetjäningen betalas vinsten till spelarens bankkonto eller till spelarens spelkonto i bolaget.

35. Spelverifikatet är ogiltigt om läsligheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
36. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
37. Vinsterna i Eurojackpot-spelet ska tas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

38. Eurojackpot-spelet kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
39. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

40. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

41. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
42. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

43. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
44. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
45. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget. Gränsen för vinstutdelning i punkt 31 i reglerna gäller en totalvinst som vunnits med bolagsspel.

Jokerspelen

I Allmänt

1. Jokerspelen är tippningsspel. Jokerspel är Onsdags-Joker, Fredags-Joker och Lördags-Joker.
2. Det spelas tre Jokeromgångar per vecka. Omgången för Onsdags-Joker utlöper samtidigt med omgången för Viking Lotto, omgången för Fredags-Joker utlöper samtidigt med omgången för Eurojackpot-spelet och omgången för Lördags-Joker utlöper samtidigt med omgången för Lotto.
3. Deltagandet i Jokerspelen sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
5. Spelformer, spelens giltighetstid och deltagaravgifter har definierats i bolagets spelsystem.
6. Deltagandet i Jokerspelen sker med den sju-siffriga nummerserie som har skrivits ut på spelverifikatet. Spelaren kan själv välja siffrorna eller låta bolagets spelsystem dra nummerserien genom lottning som ett så kallat snabbspel eller spela med en färdig kupong där speluppgifterna ingår.

7. Jokerspelen kan också spelas som Fördubbling mot en tilläggsavgift. Möjligheten att spela som Fördubbling gäller alla spelsätt och spelformer för Jokerspelen. Spelaren deltar i Fördubbling med samma sju-siffriga nummerserie. Nummerseriens Fördubblingsnummer är nummerseriens sista nummer.
8. Spelaren kan delta separat i Onsdags-Joker, Fredags-Joker, Lördags-Joker eller vilken kombination som helst av ovan nämnda Jokerspel.
9. Jokerspelet kan även spelas som ett tilläggsspel till Lotto, Viking Lotto eller Eurojackpot-spelet. Vid tilläggsspel kan spelaren inte själv välja siffrorna. Lördags-Joker kan spelas som ett tilläggsspel till Lotto, Onsdags-Joker kan spelas som ett tilläggsspel till Viking Lotto och Fredags-Joker kan spelas som ett tilläggsspel till Eurojackpot-spelet.
10. Jokerspelen kan även spelas som system. System är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelrad. Systemets maximala omfattning har fastställts i bolagets spelsystem. Varje spelrad som ingår i ett system är en separat tippning.
11. Spelaren kan spela Onsdags-Joker, Fredags-Joker och Lördags-Joker både som engångsspel och som flerveckorsspel. När spelaren spelar det valda Jokerspelet som flerveckorsspel, deltar spelaren i två (2), tre (3), fem (5) eller tio (10) på varandra följande dragningar i det valda Jokerspelet.

Som självbetjäning kan spelaren spela Jokerspel även som ett stående spel som gäller tills vidare.

12. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
13. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
14. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
15. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningstjänsten godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
16. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
17. I självbetjäningstjänsten godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
18. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
19. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av

kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren har uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som skrivits ut av bolagets spelsystem.

20. Bolaget har rätt att av orsaker med anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra att ta emot spel.

II Dragning

21. Dragningen i Jokerspelen förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.
22. Vid dragningen dras sju (7) vinstnummer inom intervallet 0–9. Till exempel 1234567.

III Vinstklasser och vinstfördelning

23. Om den sju­siffriga nummerserien med vilken spelaren deltar i dragningen består av samma siffror på samma plats som de dragna numren i nummerserien som fås som resultat av dragningen, deltar spelaren i vinstfördelningen enligt följande:

Vinstklass 1.	sju nummer rätt på rätt plats (1234567)
Vinstklass 2.	sex nummer rätt på rätt plats (till exempel 123456* eller 12*4567)
Vinstklass 3.	fem nummer rätt på rätt plats (till exempel **34567 eller 1*34*67)
Vinstklass 4.	fyra nummer rätt på rätt plats (till exempel 1234*** eller 12*4**7)
Vinstklass 5.	tre nummer rätt på rätt plats (till exempel *234*** eller 1**4**7)
Vinstklass 6.	två nummer rätt på rätt plats (till exempel 12***** eller **3***7)

24. Spelaren kan vinna en vinst per spelomgång med den sju­siffriga nummerserien som deltar i dragningen.
25. För den första vinstklassen fastställs för varje spelomgång ett utdelningsbelopp som är oberoende av den totala omsättningen. Utdelningsbeloppet för den första vinstklassen betalas ur den totala omsättningen per spelomgång av Jokerspelet.

Om inget rätt resultat som berättigar till vinst påträffas i den första vinstklassen före 7.6.2015, överförs utdelningsbeloppet för vinstklassen, som beräknats utifrån den totala omsättningen för spelomgången, till fördelning under senare spelomgångar av Onsdags-Jokern, Fredags-Jokern eller Lördags-Jokern på det sätt bolaget fastställer och meddelar om. Så länge dessa medel finns, används de i första hand i relation till den totala omsättningen per spelomgång när utdelningsbeloppet för den första vinstklassen betalas.

26. Ur Jokerspelens vinstsumma, som räknats ut enligt den totala omsättningen per spelomgång, betalas följande fasta vinster:

sex nummer rätt på rätt plats	(vinstklass 2)	20 000 euro
fem nummer rätt på rätt plats	(vinstklass 3)	500 euro
fyra nummer rätt på rätt plats	(vinstklass 4)	50 euro
tre nummer rätt på rätt plats	(vinstklass 5)	6 euro
två nummer rätt på rätt plats	(vinstklass 6)	3 euro

27. Om det i vinstklassen sex nummer rätt på rätt plats (vinstklass 2) finns fler än 50 vinster, betalas en miljon (1 000 000) euro som utdelningsbelopp för den andra vinstklassen. Vinsten för den andra vinstklassen är då en miljon (1 000 000) euro delat med antalet vinster i den andra vinstklassen.
28. Om inget rätt resultat som berättigar till vinst påträffas i den första vinstklassen, kan utdelningsbeloppet per spelomgång för den första vinstklassen delas ut som utdelningsbelopp för en viss spelomgång för den högsta vinstklassen där det finns en vinst. Den vinstandel som beräknas av utdelningsbeloppet betalas då i stället för den fasta vinsten i vinstklassen i fråga.
29. Med en spelrad som deltar i Fördubbling och vinner i Jokerspelet vinner man en högre vinst, om Fördubblingsnumret ingår på rätt plats i den vinnande nummerserien i Jokerspelet. Med en spelrad som deltar i Fördubbling vinner man då vinsten för det egentliga Jokerspelet fördubblad.
30. Den förhöjda vinstsumman i Fördubbling betalas av den totala omsättningen per spelomgång i Jokerspelet.
31. Under en omgång av Jokerspelet som bolaget fastställt på förhand kan man för den sju-siffriga nummerserie som deltar i Fördubbling använda nummerseriens två sista nummer som Fördubblingsnummer. Med en spelrad som deltar i Fördubbling och vinner i Jokerspelet vinner man en högre vinst, om Fördubblingsnumret ingår på rätt plats i den vinnande nummerserien i Jokerspelet. Om båda Fördubblingsnumren ingår på rätt plats i den vinnande nummerserien i Jokerspelet får man samma förhöjda vinst som om ett av Fördubblingsnumren ingår på rätt plats i den vinnande nummerserien i Jokerspelet. Med en spelrad som deltar i Fördubbling vinner man då vinsten för det egentliga Jokerspelet fördubblad.

IV Utbetalning av vinst

32. Utbetalning av vinster börjar dagen efter dragningen. En vinst som uppgår till mer än fyrtiotusen (40 000) euro betalas ut till spelaren tidigast tre (3) veckor efter det att det rätta resultatet har bekräftats.
33. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlämnas till bolaget eller till dess ombud.
34. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.

35. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget eller till spelarens bankkonto.
36. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
37. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
38. Vinsterna i Jokerspelen skall lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

39. Jokerspelen kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
40. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

41. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

42. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
43. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har

delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

44. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
45. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
46. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget. Gränsen för vinstutdelning i punkt 32 i reglerna gäller en totalvinst som vunnits med bolagsspel.

Lomatonni

I Allmänt

1. Lomatonni-spelen är tipsspel. Lomatonni-spel är Onsdags-Lomatonni, Fredags-Lomatonni och Lördags-Lomatonni.
2. Det spelas tre Lomatonni-omgångar per vecka. Omgången för Onsdags-Lomatonni utlöper samtidigt med omgången för Viking Lotto, omgången för Fredags-Lomatonni utlöper samtidigt med omgången för Eurojackpot-spelet och omgången för Lördags-Lomatonni utlöper samtidigt med omgången för Lotto.
3. Deltagandet i Lomatonni-spel sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
5. Spelformer, spelens giltighetstid, deltagaravgifter och städer som deltar i dragningen har definierats i bolagets spelsystem. Det finns sextio (60) olika städer.

6. Man deltar i Lomatonni-spel med en spelrad som dras i bolagets spelsystem eller som man själv väljer. Spelarens möjlighet att själv välja spelrad kan variera enligt försäljningskanal. Spelraden utgörs av en stad och en siffra mellan 1 och 100. En spelrad kan exempelvis vara "Rooma 22".
7. Spelaren kan delta separat i Onsdags-Lomatonni, Fredags-Lomatonni, Lördags-Lomatonni eller vilken kombination som helst av ovan nämnda Lomatonni-spel.
8. Lomatonni-spel kan även spelas som ett tilläggsspel till Lotto, Viking Lotto eller Eurojackpot-spelet. Vid tilläggsspel kan spelaren inte själv välja spelrad. Lördags-Lomatonni kan spelas som ett tilläggsspel till Lotto, Onsdags-Lomatonni kan spelas som ett tilläggsspel till Viking Lotto och Fredags-Lomatonni kan spelas som ett tilläggsspel till Eurojackpot-spelet.
9. Spelaren kan spela Onsdags-Lomatonni, Fredags-Lomatonni och Lördags-Lomatonni både som engångsspel och som flerveckorsspel. När spelaren spelar det valda Lomatonni-spelet som flerveckorsspel, deltar spelaren i två (2), tre (3), fem (5) eller tio (10) på varandra följande dragningar i det valda Lomatonni-spelet.

Som självbetjäning kan spelaren spela Lomatonni-spel även som ett stående spel som gäller tills vidare.

10. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
11. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
12. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
13. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningstjänsten godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
14. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
15. I självbetjäningstjänsten godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
16. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
17. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren har

uppgivit i samband med spelet eller på begäran mot det spelverifikat som skrivits ut av bolagets spelsystem.

18. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

19. Dragningen i Lomatonni-spelen förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.

20. Vid dragningen dras en stad och ett nummer mellan 1 och 100. Dragningsresultatet utgörs av båda dragningarna som beskrivs ovan. Dragningsresultatet i sin helhet kan exempelvis vara "Rooma 22".

III Vinstklasser och vinstandelar

21. Om den spelrad som spelaren deltar med innehåller rätt stad deltar spelaren i vinstfördelningen på följande sätt:

1. vinstklass	rätt stad och nummer
2. vinstklass	rätt stad

22. Spelaren kan vinna en vinst per spelomgång med spelraden.

23. Ur Lomatonni-spelens vinstsumma, som räknats ut enligt den totala omsättningen per spelomgång, betalas följande fasta vinster:

rätt stad och nummer	(1. vinstklass)	1 000 euro
rätt stad	(2. vinstklass)	5 euro

IV Utbetalning av vinst

24. Utbetalning av vinster börjar dagen efter dragningen.

25. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlåtas till bolaget eller till dess ombud.

26. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.

27. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget eller till spelarens bankkonto.

28. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.

29. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
30. Vinsterna i Lomatonni-spelen ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

31. Lomatonni-spelen kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
32. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

33. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

34. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
35. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.
36. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets

spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.

37. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
38. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

Keno

I Allmänt

1. Keno är ett nummertips med dragning tre gånger per dag. Dagens första dragning kallas Dagsdragning, dagens andra dragning kallas Kvällsdragning och dagens tredje dragning kallas Senkvällsdragning.
2. Deltagandet i Keno-spelet sker via bolagets spelsystem. Spelaren kan delta i en eller flera av dragningarna under dagen.
3. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
5. Keno-nivåer, spelformer, spelens giltighetstid, insatser och insatsbegränsningar för Keno, KungKeno, snabbspelpaketet och systemspel har definierats i bolagets spelsystem.
6. Keno kan spelas på tio olika svårighetsnivåer ("Keno-nivåer"), alla med egen vinstfördelning. Spelaren markerar minst två (2) och högst tio (10) nummer i varje spelad ruta. Ett spel med två nummer kallas "Keno-2", ett spel med tre nummer "Keno-3" osv. till "Keno-10".

I snabbspelspaketet i Keno kan Keno också spelas på Keno-nivå 11.

Keno-nivåns nummer anger hur många spelnummer en enskild spelrad ska innehålla. I punkt 22 preciseras vilka resultat som ger vinst och deras vinstkoefficienter.

Keno kan även spelas som KungKeno mot en lika stor tilläggsavgift som insatsen. I punkt 22 preciseras vilka resultat som ger vinst och deras vinstkoefficienter.

7. Spelandet sker med speluppgifter som spelaren uppger eller som bolagets spelsystem genererar (s.k. snabbspel) eller med en färdig kupong som innehåller speluppgifterna.

Snabbspel kan också spelas som spelpaket, som innehåller spelrader på olika Keno-nivåer.

I FullKeno får spelaren tio spelrader, en för varje Keno-nivå 2–11. I DubbelFullKeno får spelaren 20 spelrader, två spelrader för varje Keno-nivå och i SuperFullKeno 15 spelrader, två spelrader för Keno-nivåerna 7–11 och en spelrad för Keno-nivåerna 2–6.

8. Systemspel kan spelas på Keno-nivåerna 2–9. Ett systemspel omfattar alltid minst ett nummer mera än en enkelrad, men dock högst tio (10) nummer totalt. Alla systemspel kan även spelas som KungKeno.

9. I Keno eller KungKeno kan spelaren delta i en till sju (1–7) eller fjorton (14) på varandra följande Dags- och/eller Kvällsdragningar och/eller Senkvällsdragning.

Då ett spel i Kenos eller KungKenos Dagsdragning spelas som flerdagars-/flerveckorsspel, deltar spelet i så många på varandra följande Dagsdragningar som det har spelats för. Då ett spel i Kenos eller KungKenos Kvällsdragning spelas som flerveckorsspel, deltar spelet i så många på varandra följande Kvällsdragningar som det har spelats för. Då ett spel i Kenos eller KungKenos Senkvällsdragning spelas som flerveckorsspel, deltar spelet i så många på varandra följande Senkvällsdragningar som det har spelats för.

I självbetjäningen kan Keno eller KungKeno även spelas som ett så kallat stående spel som gäller tillsvidare.

10. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
11. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
12. Spelaren skall kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter att utskrift av spelverifikat skett.
13. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningstjänsten godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
14. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
15. I självbetjäningen godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto eller bankkonto.

16. Varje spelad rad som ingår i en enskild tippning eller i ett system är en separat tippning.
17. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
18. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat.

Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren har uppgivit i samband med spelet eller på begäran mot det spelverifikat som har skrivits ut av bolagets spelsystem.

19. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

20. Dragningen i Keno förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.
21. I Keno dras tjugo (20) nummer av sjuttio (70) möjliga nummer. Utöver dessa dras ett (1) nummer av de redan dragna tjugo (20) numren som KungKeno-nummer.

III Vinstklasser och vinstfördelning

22. De resultat som berättigar till vinst och deras vinstkoefficienter framgår av nedanstående vinstklasstabell. Vinstsumman fås genom att multiplicera insatsen i Keno med den koefficient som framgår av motsvarande kolumn. En enskild spelrad kan ha endast ett vinnande resultat.

Koefficienterna för KungKeno gäller, om spelet har spelats som KungKeno och det har dragits ett KungKeno-nummer på spelraden, annars bestäms spelets vinst enligt vinsttabellen för Keno.

Vinstklasser och vinstkoefficienter

Keno

Keno-nivå	Vinstklass	Koefficient
<i>Keno-11</i> (=11 kryss)	11 rätt	1 000 000
	10	25 000
	9	500
	8	50
	7	6
	6	2
	5	1
	0	1

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

KungKeno

Keno-nivå	Vinstklass	Koefficient
<i>Keno-11</i> (=11 kryss)	11 rätt	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 kryss)	10 rätt	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 kryss)	9 rätt	150 000
	8	3 000
	7	100
	6	20
	5	6
	4	2
	3	2
	2	2
	1	4
<i>Keno-8</i> (=8 kryss)	8 rätt	30 000
	7	800
	6	60
	5	6
	4	4
	3	2
	2	2
	1	6

Keno-7 (=7 kryss)	7 rätt	6 000
	6	300
	5	30
	4	6
	3	2
	2	2
	1	6

Keno-6 (=6 kryss)	6 rätt	2 000
	5	90
	4	10
	3	4
	2	2
	1	6

Keno-5 (=5 kryss)	5 rätt	600
	4	34
	3	6
	2	4
	1	6

Keno-4 (=4 kryss)	4 rätt	200
	3	14
	2	6
	1	6

Keno-3 (=3 kryss)	3 rätt	100
	2	10
	1	6

Keno-2 (=2 kryss)	2 rätt	50
	1	10

Summan av vinsterna i vinstklassen på varje Keno-nivå kan per dragning uppgå till högst två och en halv miljoner (2 500 000) euro. Om denna gräns överskrids, delas två och en halv miljoner (2 500 000) euro mellan vinnarna i proportion till deras spelinsatser med vilka resultatet uppnåddes. Vinsttaket för Keno-nivåns vinstklass tillämpas även på de spelrader som deltar i KungKeno som inte har KungKeno-nummer.

Summan av vinsterna i vinstklassen på varje Keno-nivå kan per dragning uppgå till högst tre miljoner (3 000 000) euro. Om denna gräns överskrids, delas tre miljoner (3 000 000) euro mellan vinnarna i proportion till deras spelinsatser med vilka resultatet uppnåddes.

I det fall att summan för alla vinster i Keno och KungKeno, efter tillämpning av ovannämnda vinsttak för respektive vinstklass, skulle överstiga femton miljoner (15 000 000) euro, reduceras alla vinstandelar, förutom att de vinstklassspecifika vinsttaken tillämpas, i samma proportion så, att summan av vinsterna blir högst femton miljoner (15 000 000) euro.

IV Utbetalning av vinst

23. Utbetalningen av vinster börjar efter att resultatet för spelomgången har dragits och letandet efter vinster har avslutats.
24. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlätas till bolaget eller till dess ombud.
25. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet.
26. För spel som spelats via självbetjäningen betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget eller till hans bankkonto.
27. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
28. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
29. Vinsterna i Keno ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

30. Keno kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
31. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.
Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.
32. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

33. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
34. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.
35. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
36. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
37. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

Kaikki tai ei mitään

I Allmänt

1. Kaikki tai ei mitään är ett nummerlotteri med dragning en gång per dag.
2. Deltagandet i Kaikki tai ei mitään sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.

3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformerna, spelens giltighetstid, spelsinsatserna och vinstklassernas vinsttak har fastställts i bolagets spelsystem.
5. Kaikki tai ei mitään har tjugofyra (24) nummer. Spelaren markerar tolv (12) nummer i varje spelat spelfält.
6. Spelandet sker med speluppgifter som spelaren uppger eller som bolagets spelsystem genererar (s.k. snabbspel) eller med en färdig kupong som innehåller speluppgifterna.
7. Kaikki tai ei mitään kan också spelas som systemspel. I ett systemspel markerar spelaren tretton till femton (13–15) nummer.
8. I Kaikki tai ei mitään kan spelaren delta i en till sju (1–7) eller fjorton (14) på varandra följande dragningar.

I självbetjäningen kan spelet spelas som ett så kallat stående spel som gäller tillsvidare.

9. Bolagets spelsystem skriver på en bemannad onlineterminal ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
10. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
11. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut på den bemannade onlineterminalen och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter spelverifikat skett.
12. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningstjänsten godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte ängre göras.
13. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
14. I självbetjäningen godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
15. Varje spelad rad som ingår i en enskild tippning eller i ett system är en separat tippning.
16. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.

17. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat.

Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.

18. Bolaget har rätt att av orsaker som sammanhänger med riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

19. Dragningarna i Kaikki tai ei mitään -spelet förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.

20. I Kaikki tai ei mitään dras tolv (12) nummer av tjugofyra (24) möjliga nummer.

III Vinstklasser och vinstfördelning

21. De resultat som berättigar till vinst och deras vinstkoefficienter framgår av nedanstående vinstklasstabell. Vinstsumman fås genom att multiplicera insatsen i Kaikki tai ei mitään med den koefficient som framgår av motsvarande kolumn. En enskild spelrad kan innehålla endast ett vinstresultat.

Vinstklasser och vinstkoefficienter

Vinstklass	Koefficient
12 rätt	125 000
11	250
10	25
9	5
8	1
-	-
4	1
3	5
2	25
1	250
0	125 000

Summan av vinsterna i vinstklassen på varje Kaikki tai ei mitään -nivå kan per dragning uppgå till högst 3 miljon (3 000 000) euro. Om denna gräns överskrids, delas 3 miljon (3 000 000) euro mellan vinnarna i proportion till deras spelinsatser med vilka resultatet uppnåddes.

IV Utbetalning av vinst

22. Utbetalningen av vinster börjar efter att resultatet för spelomgången har dragits och letandet efter vinster har avslutats.
23. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlämnas till bolaget eller till dess ombud.
24. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.
25. För spel som spelats via självbetjäningen betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget eller till hans bankkonto.
26. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
27. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
28. Vinsterna i Kaikki tai ei mitään ska lösas ut inom ett år från det att spelresultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

29. Kaikki tai ei mitään kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
30. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

31. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

32. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
33. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.
34. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
35. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
36. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

Synttärnit

I Allmänt

1. Synttärnit-spelet är ett tippningsspel med dragning en gång per dag.
2. Deltagande i Synttärnit-spelet sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen via ett spelställen, en särskild spelsal, ett spelkasino, en travbanan eller som självbetjäning per telefon, via dator eller via en teknisk applikation som motsvarar dessa.

3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformerna, spelens giltighetstid, spelinsatserna, vinstklassernas vinsttak, spelbara dagar, månader, år och bokstäver har fastställts i bolagets spelsystem.
5. Deltagande i Synttär-it-spelet sker med en spelrad som bolagets spelsystem har dragit, spelaren själv har valt eller en färdig kupong som innehåller speluppgifterna. I Synttär-it-spelet tippas på dag, månad, år eller bokstav. Dag, månad och år bildar det datum som används vid dragningen. Spelraden är i sin helhet t.ex. 28 touko 64 T.
6. Spelbara dagar och månader i Synttär-it-spelet är följande:

Dagar	Månad
1 - 31	tammi (januari)
1 - 28	helmi (februari)
1 - 31	maaliskuu (mars)
1 - 30	huhti (april)
1 - 31	touko (maj)
1 - 30	kesä (juni)
1 - 31	heinä (juli)
1 - 31	elo (augusti)
1 - 30	syys (september)
1 - 31	loka (oktober)
1 - 30	marraskuu (november)
1 - 31	joulukuu (december)

Skottdagen (29 februari) är inte spelbar.

7. Det år som används i Synttär-it-spelet anges med två siffror. Spelbara år är mellan 00 och 99.
8. Antalet spelbara bokstäver är tjugonio (29) stycken. Spelbara bokstäver är: 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. I Synttär-it-spelet går det att delta i ett till sju (1–7), fjorton (14) eller tjugoåtta (28) på varandra följande dragningar. Synttär-it-spelet kan spelas som självbetjäning även som ett spel som gäller tills vidare.
10. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.

11. Av spelverifikatet framgår i vilken dragning eller vilka dragningar spelet deltar.
12. Spelaren ska kontrollera innehållet i det spelverifikat som bolagets spelsystem har skrivit ut och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
13. I självbetjäningen skrivs inget spelverifikat ut. I självbetjäningen godkänner spelaren spelet innan det överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
14. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
15. I självbetjäningstjänsten godkänns spelet till bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
16. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
17. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat..

Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.

18. Bolaget har rätt att av orsaker som sammanhänger med riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Dragning

19. Dragningen i Synttärnit-spelet förrättas efter speltidens utgång med en dragningsutrustning som Polisstyrelsen godkänt och disponerar.
20. I Synttärnit-spelet dras ett datum och en bokstav. Dragningen sker bland spelbara datum och bokstäver.

III Vinstklasser och vinstfördelning

21. De resultat som berättigar till vinst och deras vinstkoefficienter framgår av nedanstående vinstklasstabell. Vinstsumman fås genom att multiplicera insatsen i Synttärnit-spelet med den koefficient som motsvarar vinstklassen. En enskild spelrad kan innehålla endast ett vinstresultat.

Vinstklasser och vinstkoefficienter

Vinstklass	Odds
Dag, månad, år och bokstav rätt	150 000
Dag, månad och år rätt	5 000
Månad, år och bokstav rätt	500
Dag, månad och bokstav rätt	250
Månad och år rätt	50
Dag och månad rätt	15
Månad och bokstav rätt	10
Månad rätt	2

Summan av vinsterna i vinstklassen på varje Synttärnit-nivå kan per dragning uppgå till högst tre miljoner (3 000 000) euro. Om denna gräns överskrids, delas tre miljoner (3 000 000) euro mellan vinnarna i proportion till deras spelinsatser med vilka resultatet uppnåddes.

IV Utbetalning av vinst

22. Utbetalningen av vinster börjar efter att resultatet för spelomgången har dragits och letandet efter vinster har avslutats.
23. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet. När vinsten löses ut skall spelverifikatet överlåtas till bolaget eller till dess ombud.
24. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut skall vinnaren styrka sin identitet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelandet.
25. För spel som spelats via självbetjäningen betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget eller till hans bankkonto.
26. Spelverifikatet är ogiltigt om läsligheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
27. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.

28. Vinsterna i Synttär-it-spelet ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom den stadgade tiden.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

29. Synttär-it-spel kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.

30. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela tills vidare gällande spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

31. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares eget spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

32. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.

33. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den

spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

34. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
35. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
36. Andelen av en vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget.

eBingo

I Allmänt

1. eBingo är ett nummertips som anordnas elektroniskt. Deltagandet sker med en spelkupong som innehåller ett eller tre spelfält. Varje spelfält är en separat tippning. eBingo är ett gruppspel, i vilket flera spelare deltar i dragningen.
2. Deltagandet i eBingo sker enligt de spelinstruktioner som utges av bolaget samt utgående från uppgifterna i bolagets spelsystem. I bolagets spelsystem definieras för varje spelomgång spelkupongens pris, speltidens utgång, minimiantalet spelkuponger och spelare, spelform, vinstklasserna, de vinstsummor som uträknats enligt vinstklassernas omsättning samt potten för Full hand och bollgränsen i anknytning till den.

I bolagets spelsystem fastställs även den andel av spelomsättningen som utbetalas till potten för Full hand och till andrahandspotten för varje spelomgång. Om Full hand fås med den bollgräns som meddelats eller innan det, vinner man med spelfältet utöver vinstsumman för Full hand även potten för Full hand. Om potten för Full hand faller till betalning finansieras den nya potten för Full hand med andrahandspotten.

3. Spelandet sker med de speluppgifter systemet genererar. Spelkupongen består beroende på spelform av ett eller tre spelfält med fem rader. Tjugofem (25) nummer i intervallet 1–75 skrivs ut i alla spelfält. På varje rad i spelfältet finns fem nummer. Alla sjuttiofem (75) nummer finns på en spelkupong med tre spelfält.

I spelformen friruta har spelfältets nummer, vars placering meddelats på förhand, märkts ut som frirutor i spelfältet.

4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften har erlagts och speluppgifterna i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet.
5. Speluppgifterna ges genom självbetjäning via telefon, dator eller någon motsvarande teknisk tillämpning.
6. Inget spelverifikat skrivs ut åt eBingo-spelaren. Spelaren godkänner spelet då spelaren betalar det från sitt spelkonto. Därefter kan spelaren inte annullera eller göra ändringar i spelet.
7. Spelkupongerna deltar i den spelomgång till vilken de har köpts. Spelomgången ställs in och spelarens spelavgifter returneras till spelkontot, om antalet spelare eller spelkuponger som deltar i spelomgången efter att speltiden har gått ut är färre än det antal som förutsätts i punkt 2 i spelreglerna.
8. Om spelet har sparats i bolagets spelsystem efter speltidens utgång, returneras spelarens spelavgift till spelarens spelkonto.
9. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra att ta emot spel.
10. Spelaren har möjlighet att bläddra i bolagets spelsystem i de spel som spelaren har spelat under de senaste trettio (30) dygnen.
11. Spelaren tar sig en signatur (Veikkaus-signatur) innan spelaren börjar spela eBingo. Signaturen sparas i bolagets spelsystem i spelarens kunduppgifter och används för att identifiera spelaren i eBingo. Veikkaus-signaturen visas till de övriga spelarna i samband med att eBingo spelas.

II Dragning

12. Vid dragningen dras rätt ordningsföljd för sjuttiofem (1–75) nummer.
13. Dragningen i eBingo förrättas efter speltidens slut med ett för ändamålet utarbetat dragningssystem som godkänts och övervakas av Polisstyrelsen.

III Vinstklasser

14. Vinstklasserna i eBingo är en vågrät bingo, två vågräta bingon, tre vågräta bingon, fyra vågräta bingon och Full hand enligt de vinstklasser som ska användas under ifrågavarande spelomgång och har meddelats i bolagets spelsystem. Spelfältet har vågrät bingo när fem av de nummer som dragits finns på samma vågräta rad på spelfältet. Spelfältet har Full hand när alla tjugofem (25) numren finns bland de nummer som dragits.
15. Vågrät bingo kan även jämföras med lodrät bingo (fem av de nummer som dragits finns på samma lodräta rad på spelfältet), med diagonal bingo (från ett hörn i spelfältet till ett annat)

eller med något annat separat meddelat mönster. Om mönster som jämföras med vågrät bingo meddelas i bolagets spelsystem i samband med ifrågasvarande vinstklass.

IV Fastställande av vinst

16. De dragna numren används i dragningsordningen, med början från det nummer som drogs först.

I spelformen friruta jämföras frirutor som eventuellt märkts ut färdigt i spelfältet med numren som meddelats i dragningen.

17. Letandet efter en vågrät bingo avslutas efter att den första vågräta bingon har påträffats. Härfter letar man efter två vågräta bingon tills två vågräta bingon påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången.

Härfter letar man efter tre vågräta bingon tills tre vågräta bingon påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången.

Härfter letar man efter fyra vågräta bingon tills fyra vågräta bingon påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången.

Härfter letar man efter Full hand tills Full hand påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången. Om Full hand påträffas i omgången efter att bollgränsen som meddelats i bolagets spelsystem överskrids, vinner spelfältet sin andel av vinstsumman för Full hand, men inte potten för Full hand.

Återbetalningsprocenten för eBingo är i medeltal 55–80 procent av spelets totalomsättning.

V Utbetalning av vinst

18. I bolagets spelsystem betalas vinsten till spelarens spelkonto eller till det bankkonto som spelaren uppgett till bolaget omedelbart efter att vinstletandet har ägt rum.

VI Övriga villkor

19. I eBingo och Temaspelet är intervallet mellan på varandra följande spelomgångar sju (7) minuter. I eBingo och Temaspelet kan flera spelomgångar börja eller pågå parallellt, men intervallet mellan dragningarna i de spelomgångar som spelaren spelar ska vara minst sju (7) minuter.

Teemaspelet

I Allmänt

1. Temaspelet är ett nummertips som anordnas elektroniskt. Deltagandet sker med en spelkupong som innehåller ett spelfält. Varje spelfält är en separat tippning.

2. Deltagandet i Temaspelet sker enligt de spelinstruktioner som utges av bolaget samt utgående från uppgifterna i bolagets spelsystem. I bolagets spelsystem definieras för varje spelomgång spelkupongens pris, speltidens utgång, minimiantalet spelkuponger och spelare, spelformen, vinstklasserna, de vinstsummor som uträknats enligt vinstklassernas omsättning samt potten för Full kupong och bollgränsen i anknytning till den.

I bolagets spelsystem fastställs även den andel av spelomsättningen som utbetalas till potten för Full kupong och till andrahandspotten för varje spelomgång. Om Full kupong fås med den bollgräns som meddelats eller innan det, vinner man med spelfältet utöver vinstsumman för Full kupong även potten för Full kupong. Om potten för Full kupong utfaller till betalning finansieras den nya potten för Full kupong med andrahandspotten.

3. Spelandet sker med de speluppgifter systemet genererar.

Spelkupongerna delas in i tre likvärdiga grupper: A, B och C. Spelkupongen består av ett spelfält med tre rader. I varje spelfält utskrivs beroende på spelform 9–18 nummer av trettio (30) möjliga nummer på följande sätt:

På kupongerna i grupp A finns numren 1–30 på raderna så, att på första raden utskrivs beroende på spelform 3–6 nummer i intervallet 1–10, på andra raden nummer i intervallet 11–20 och på tredje raden nummer i intervallet 21–30 så, att lika många nummer väljs på varje rad.

På kupongerna i grupp B finns numren 31–60 på raderna så, att på första raden utskrivs beroende på spelform 3–6 nummer i intervallet 31–40, på andra raden nummer i intervallet 41–50 och på tredje raden nummer i intervallet 51–60 så, att lika många nummer väljs på varje rad.

På kupongerna i grupp C finns numren 61–90 på raderna så, att på första raden utskrivs beroende på spelform 3–6 nummer i intervallet 61–70, på andra raden nummer i intervallet 71–80 och på tredje raden nummer i intervallet 81–90 så, att lika många nummer väljs på varje rad.

Alternativa spelformer

I spelform ett utskrivs tre (3) nummer per rad i spelfältet, varvid sammanlagt nio (9) nummer av trettio (30) nummer skrivs ut på hela kupongen.

I spelform två utskrivs fyra (4) nummer per rad i spelfältet, varvid sammanlagt tolv (12) nummer av trettio (30) nummer skrivs ut på hela kupongen.

I spelform tre utskrivs fem (5) nummer per rad i spelfältet, varvid sammanlagt femton (15) nummer av trettio (30) nummer skrivs ut på hela kupongen.

I spelform fyra utskrivs sex (6) nummer per rad i spelfältet, varvid sammanlagt aderton (18) nummer av trettio (30) nummer skrivs ut på hela kupongen.

I spelet kan frirutor användas, vilket innebär att nummer som finns på i förväg angivna platser i spelfältet är märkta som frirutor.

4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet.
5. Speluppgifterna förmedlas som självbetjäning via telefon, dator eller någon motsvarande teknisk applikation.
6. I Temaspelet skrivs inget spelverifikat ut till spelaren. Spelaren godkänner spelet när hen betalar det från sitt spelkonto. Därefter kan spelaren inte annullera eller göra ändringar i spelet.
7. Spelkupongerna deltar i den spelomgång till vilken de har köpts. Spelomgången ställs in och spelarens spelavgifter returneras till spelarens spelkonto i bolaget om antalet spelare eller spelkuponger som deltar i spelomgången efter att speltiden har gått ut är färre än det antal som förutsätts i punkt 2 i spelreglerna.
8. Om spelet har lagrats i bolagets spelsystem efter speltidens utgång, returneras spelarens spelavgift till spelarens spelkonto i bolaget.
9. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
10. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.
11. Spelaren har möjlighet att bläddra i bolagets spelsystem i de spel som spelaren har spelat under de senaste trettio (30) dyggen.
12. Spelaren tar sig en signatur (Veikkaus-signatur) innan hen börjar spela Temaspelet. Signaturen sparas i bolagets spelsystem i spelarens kunduppgifter och används för att identifiera spelaren i Temaspelet. Veikkaus-signaturen visas för de övriga spelarna i samband med att Temaspelet spelas.

II Dragning

13. Vid dragningen dras rätt ordningsföljd för nittio (1–90) nummer.
14. Dragningen i Temaspelet förrättas efter speltidens slut med ett för ändamålet utarbetat dragningssystem som godkänts och övervakas av Polisstyrelsen.

III Vinstklasser

15. Vinstklasserna i Temaspelet är en vågrät rad, två vågräta rader och Full kupong enligt de vinstklasser som är möjliga i den aktuella spelformen och ska användas under ifrågavarande spelomgång samt har meddelats i bolagets spelsystem. Spelfältet har en vågrät rad när alla

nummer på samma rad på spelkupongen finns bland de nummer som meddelas. Spelfältet har en Full kupong när alla nummer på spelkupongen finns bland de nummer som meddelas.

IV Fastställande av vinst

16. De dragna numren används i dragningsordningen, med början från det nummer som drogs först.

Frirutor som eventuellt märkts ut i förväg i spelfältet jämställs med de nummer som meddelas i dragningen.

17. Letandet efter en vågrät rad avslutas efter att den första vågräta raden har påträffats. Härfter letar man efter två vågräta rader tills två vågräta rader påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången.

Härfter letar man efter en Full kupong tills en Full kupong påträffas i minst ett av de spelfält som deltar i spelomgången. Om en Full kupong påträffas i omgången efter att bollgränsen som meddelats i bolagets spelsystem överskrids, vinner spelfältet sin andel av vinstsumman för Full kupong, men inte potten för Full kupong.

Återbetalningsprocenten för Temaspelet är i genomsnitt 55–80 procent av spelets totalomsättning.

18. Om flera vinstberättigade kuponger än en med samma bollantal påträffas i vilken som helst fastställd vinstklass, delas vinstsummorna för de aktuella vinstklasserna och pottorna för Full kupong lika mellan dessa kuponger.

V Vinstutbetalning

19. I bolagets spelsystem betalas vinsten till spelarens spelkonto eller till det bankkonto som spelaren uppgett till bolaget efter att vinstletandet har ägt rum.

20. Om speluppgifterna i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.

VI Övriga villkor

21. I Temaspelet och eBingo är intervallet mellan på varandra följande spelomgångar sju (7) minuter. I Temaspelet och eBingo kan flera spelomgångar börja eller pågå parallellt, men intervallet mellan dragningarna i de spelomgångar som spelaren spelar ska vara minst sju (7) minuter.

Syke-spelet

I Allmänt

1. Syke-spelet är ett nummertips som anordnas elektroniskt.

2. Deltagandet i Syke-spelet sker enligt de spelinstruktioner som utges av bolaget samt utgående från uppgifterna i bolagets spelsystem. Deltagandet i spelet sker som självbetjäning via telefon, dator eller någon motsvarande teknisk tillämpning.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Försäljnings- och dragningstider samt spelinsatser för Syke-spelet har fastställts i bolagets spelsystem. Syke-spelets dragningar förrättas 1–9 gånger per timme. Det är minst 7 minuter mellan dragningarna.
5. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren har uppgivit eller som ett s.k. snabbspel med de speluppgifter spelsystemet genererar.
6. I Syke-spelet kan man delta i en till tio (1–10) på varandra följande dragningar.
7. Inget spelverifikat skrivs ut åt spelaren. Spelaren godkänner spelet då spelaren betalar det från sitt spelkonto. Därefter kan spelet inte annulleras eller ändras.
8. Spelaren kan på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, så som dessa har lagrats i bolagets spelsystem.
9. Speluppgifterna överförs och sparas från spelsystemet till kontrolldatasystemet.
10. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras också, om dragningen inte kan förrättas. Spelavgiften returneras till spelkontot som spelaren har i bolaget.
11. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra att ta emot spel.

II Dragning

12. Dragningen i Syke-spelet förrättas efter speltidens slut med ett för ändamålet utarbetat dragningssystem som godkänts och övervakas av Polisstyrelsen.
13. I Syke-spelet dras sex (6) av sexton (16) nummer och en bokstav "S", "Y", "K" eller "E".

III Vinstklasser och vinstkoefficienter

14. De resultat som berättigar till vinst och deras vinstkoefficienter framgår av nedanstående vinstklasstabell. Vinstsumman fås genom att multiplicera insatsen i Syke-spelet med den koefficient som motsvarar vinstklassen. En enskild spelrad kan ha endast ett vinnande resultat som bestäms enligt den vinstklass som motsvaras av den högsta koefficienten.

Vinstklasser	Koefficient
6 och en bokstav rätt	1 000
6 rätt	500
5 och en bokstav rätt	50
5 rätt	10
4 och en bokstav rätt	5
4 rätt	2
3 och en bokstav rätt	1,6
2 och en bokstav rätt	1

Om det kalkylerade värdet för de vinstgivande spelraderna i den högsta vinstklassen (6 och en bokstav rätt) är över tvåhundrausen (200 000) euro, delas vinstklassens maximala vinst, tvåhundrausen (200 000) euro, mellan de vinstgivande spelraderna i förhållande till storleken på de spelinsatser som betalats för dessa.

Om det kalkylerade värdet för de vinstgivande spelraderna i någon av de lägre vinstklasserna är över etthundrausen (100 000) euro, delas vinstklassens maximala vinst, etthundrausen (100 000) euro, mellan de vinstgivande spelraderna i förhållande till storleken på de spelinsatser som betalats för dessa.

IV Utbetalning av vinst

15. Vinsten betalas till spelarens spelkonto i bolaget eller till det bankkonto som spelaren uppgett omedelbart efter att vinstletandet har ägt rum.
16. Om speluppgifterna i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.

Pore-spelet

I Allmänt

1. Pore-spelet är ett nummertips som anordnas elektroniskt.
2. Deltagandet i Pore-spelet sker enligt de spelinstruktioner som utges av bolaget samt utgående från uppgifterna i bolagets spelsystem. Deltagandet i spelet sker som självbetjäning via telefon, dator eller någon motsvarande teknisk tillämpning.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av

kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.

4. Försäljnings- och dragningstider samt spelinsatser för Pore-spelet har fastställts i bolagets spelsystem. Pore-spelets dragningar förrättas 1–9 gånger per timme. Det är minst 7 minuter mellan dragningarna.
5. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren har uppgivit eller som ett s.k. snabbspel med de speluppgifter spelsystemet genererar.
6. Spelaren väljer åtta (8) nummer av tjugo (20) nummer till spelraden och ett (1) bonusnummer av fyra (4) bonusnummer.
7. Systemspel kan spelas genom att man väljer två till fyra (2–4) bonusnummer.
8. I Pore-spelet kan man delta i en till tio (1–10) på varandra följande dragningar.
9. Inget spelverifikat skrivs ut åt spelaren. Spelaren godkänner spelet då spelaren betalar det från sitt spelkonto. Därefter kan spelet inte annulleras eller ändras.
10. Spelaren kan på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, så som dessa har lagrats i bolagets spelsystem.
11. Speluppgifterna överförs och sparas från spelsystemet till kontrolldatasystemet.
12. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan dragningen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften returneras också, om dragningen inte kan förrättas. Spelavgiften returneras till det spelkonto som spelaren har i bolaget.
13. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra att ta emot spel.

II Dragning

14. Dragningen i Pore-spelet förrättas efter speltidens slut med ett för ändamålet utarbetat dragningssystem som godkänts och övervakas av Polisstyrelsen.
15. I Pore-spelet dras åtta (8) nummer av tjugo (20) nummer och ett (1) bonusnummer av fyra (4) bonusnummer.

III Vinstklasser och vinstkoefficienter

16. De resultat som berättigar till vinst och deras vinstkoefficienter framgår av nedanstående vinstklasstabell. Vinstsumman fås genom att multiplicera insatsen i Pore-spelet med den

koefficient som motsvarar vinstklassen. En enskild spelrad kan ha endast ett vinnande resultat som bestäms enligt den vinstklass som motsvaras av den högsta koefficienten.

Rätt Porenummer	Rätt bonusnummer	Koefficient
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

Om det kalkylerade värdet för de vinstgivande spelraderna i den högsta vinstklassen (8+1 rätt) är över femhundrausen (500 000) euro, delas vinstklassens maximala vinst, femhundrausen (500 000) euro, mellan de vinstgivande spelraderna i förhållande till storleken på de spelinsatser som betalats för dessa.

Om det kalkylerade värdet för de vinstgivande spelraderna i någon av de lägre vinstklasserna är över tvåhundrausen (200 000) euro, delas vinstklassens maximala vinst, tvåhundrausen (200 000) euro, mellan de vinstgivande spelraderna i förhållande till storleken på de spelinsatser som betalats för dessa.

IV Utbetalning av vinst

17. Vinsten betalas till spelarens spelkonto i bolaget eller till det bankkonto som spelaren uppgett omedelbart efter att vinstletandet har ägt rum.
18. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.

Stryktips

I Allmänt

1. Deltagandet i stryktips sker utgående från uppgifterna på objektlistan som utges av bolaget och/eller uppgifterna i bolagets spelsystem. Om uppgifterna på objektlistan avviker från de uppgifter om objektet som ges i bolagets spelsystem, är det uppgifterna i bolagets spelsystem som gäller.
2. Deltagandet i stryktips sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till bolagets spelsystem antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.

3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.
4. Spelformer, spelens giltighetstid, deltagaravgifter, systemets maximala omfång, de rader som deltar i H-system och H-systemens omfattning har definierats i bolagets spelsystem.
5. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren uppger eller med de speluppgifter bolagets spelsystem genererar som ett så kallat snabbspel eller med en färdig kupong där speluppgifterna ingår.
6. Stryktips kan även spelas som system och en rad kan flerdubblas. System är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelad rad.

Att flerdubbla ett spel betyder att samma rad har spelats flera gånger under samma omgång eller omgångar, så många gånger som flerdubblingen anger.

7. Stryktips med 10–20 spelobjekt kan även spelas som H-system och en rad kan flerdubblas. Hsystem är en spelform där samma spel omfattar flera än en spelad rad. I H-systemet är antalet spelade rader färre än i motsvarande systemspel.
8. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
9. Från spelverifikatet framgår den omgång eller de omgångar, i vilka spelet deltar.

I stryktips med 13 spelobjekt med spelnummer 1 kan man delta i en till tre (1-3), fem (5) eller tio (10) på varandra följande omgångar.

Stryktips kan spelas som självbetjäning även som ett så kallat stående spel som gäller tills vidare.

10. Spelaren ska kontrollera innehållet i spelverifikatet och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
11. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. Spelaren godkänner spelet innan de överförs till bolagets spelsystem. Därefter kan ändringar i spelet inte längre göras.
12. I självbetjäningstjänsten kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, som har lagrats i bolagets spelsystem.
13. I självbetjäningstjänsten godkänns spelet till bolagets spelsystem om spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
14. Speluppgifterna överförs och sparas från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.

15. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan objektmatchen/objekttävlingen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.
16. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Stryktipsobjekt

17. I stryktips tippas 6–20 tipsobjekt. Det gäller att tippa det inbördes resultatet mellan två eller tre lag eller individuella tävlande eller resultatalternativet, på det sätt som anges i objektlistan och/eller i bolagets spelsystem.

Stryktips med 6–9 spelobjekt kan även vara ett tilläggsspel (MiniVakio) till stryktipset som innehåller ett större antal objekt, varvid de spelade raderna deltar i bägge stryktips.

Om stryktipsets tilläggsspel meddelas i objektlistan som bolaget ger ut varje vecka och/eller i objektlistan i bolagets spelsystem.

18. Alternativen för ett spelobjekt är 1 (ett), X (kryss) och 2 (två).
- 18.1. I ett spelobjekt där två lag eller två tävlande ställs mot varandra, betyder resultatet 1 att det lag eller den tävlande som nämns först på objektlistan segrar, resultatet X betyder oavgjort spel eller något annat resultat som preciseras på objektlistan och resultat 2 betyder seger för det på objektlistan senare nämnda laget eller den senare nämnda tävlanden.
- 18.2. I ett spelobjekt där tre lag eller tre tävlande ställs mot varandra, betyder resultatet 1 att det lag eller den tävlande som nämns först på objektlistan segrar eller att resultatalternativet realiserar, resultatet X betyder att det lag eller den tävlande som nämns som andra segrar eller att resultatalternativet realiserar och resultatet 2 betyder seger för det som tredje nämnda laget eller den som tredje nämnda tävlanden eller att resultatalternativet realiserar.
- 18.3. I ett spelobjekt där tre tävlande eller lag eller resultatalternativ som ställs mot varandra har flera vinnare eller tävlande, och lagen eller resultatalternativen får samma resultat, är rätt markering i objektet den tävlande, det lag eller det resultatansvar som nämns först. Rätt markering fastställs i ordningen 1-X-2.
19. Spelobjekten i stryktips, deras antal och radavgiften anges på den objektlista som bolaget ger och/eller på den objektlista som finns i bolagets spelsystem.

III Tipsresultat

20. Tipsresultat

- 20.1. Det vinstgivande tippningsresultat, på basis av vilket vinstutbetalningen inleds, kan vara det resultat som objektmatch-/tävlingsarrangören meddelat bolaget, uppgett på sina webbsidor eller publicerat via nyhetsbyråer. Före inledandet av vinstutbetalningen försäkras sig bolaget om att resultatet som arrangören meddelat inte innehåller uppenbara felskrivningar eller annat uppenbart fel. Senare ändringar i resultatet som stått som grund för vinstutbetalningen inverkar inte på vinstutbetalningen.
- 20.2. Om inget tävlingsresultat för objektmatchen/objekttävlingen finns att tillgå före klockan 24.00 finsk tid inom fjorton (14) dygn från den dag objektmatchen/objekttävlingen avslutades, används det resultat som fåtts genom dragning. Denna regelpunkt tillämpas inte på de fall som avses under punkt 22 i dessa regler.
21. Resultatet vid den ordinarie spel- eller tävlingstidens utgång betraktas som match- eller tävlingsresultat.
22. Om en match eller tävling som är spelobjekt:
- 1) inställs;
 - 2) avbryts eller blir avbruten så att resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen inte kan anses vara ett sådant tippningsresultat som avses i punkt 20.1 och objektmatchen/objekttävlingen inte spelas till slut senast kl. 24.00 finsk tid dagen efter den ursprungliga starttidpunkten. Objektmatchen/objekttävlingen anses vara avbruten eller anses ha avbrutits om tävlingsarrangören direkt eller indirekt meddelar att matchen har avbrutits eller blivit avbruten. Om tävlingsarrangören senast kl. 24.00 finsk tid dagen efter den ursprungliga starttidpunkten beslutar att se resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen som det slutliga resultatet, anses objektmatchen/objekttävlingen inte vara avbruten eller ha avbrutits, utan resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen betraktas som objektmatchens/objekttävlingens resultat.
 - 3) arrangeras vid en sådan tidpunkt att objektmatchens/objekttävlingens inledning avviker mer än ett dygn från den tid som angetts på objektlistan eller i bolagets spelsystem
 - 4) flyttas att arrangeras på en plats som inte motsvarar den plats som har angetts på objektlistan eller i bolagets spelsystem
 - 5) av andra orsaker, t.ex. åtgärder som beror på match-/tävlingsarrangören, inte längre motsvarar det objekt som anges på objektlistan eller i bolagets spelsystem används det resultat som fåtts genom dragning.
23. Dragningen i stryktips förrättas efter speltidens utgång med ett dragningssystem som godkänts och disponerats av Polisstyrelsen. Dragningen är en s.k. viktad lottning där varje alternativ får lottningenheter i proportion till hur mycket som satsats på alternativet ifråga. Alla alternativ får minst en enhet. Stryktips som spelats som tilläggs spel beaktas inte i dragningen.

IV Vinstfördelning

24. Vinstfördelning

- 24.1. Stryktips med 15, 16, 17, 18, 19 eller 20 spelobjekt har fyra vinstklasser. Första vinstklassen är bästa resultatet. Andra vinstklassen är bästa resultatet -1 resultat rätt. Tredje vinstklassen är bästa resultatet -2 resultat rätt. Fjärde vinstklassen är bästa resultatet -3 resultat rätt.

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

första vinstklassen 27 %
andra vinstklassen 9 %
tredje vinstklassen 9 %
fjärde vinstklassen 18 %.

Från stryktips överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i en vinstklass inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklasserna blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

första vinstklassen 27 %
andra påträffade vinstklassen 9 %
tredje påträffade vinstklassen 14 %.

- c) Om det i två vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklasserna blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

högre vinstklassen 27 %
lägre vinstklassen 23 %.

- d) Om det i tre vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklasserna blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.

24.2. Stryktips med 14 spelobjekt

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

14 objekt rätt 27 %
13 objekt rätt 9 %
12 objekt rätt 9 %
11 objekt rätt 18 %.

Från stryktips överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i vinstklass 14 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

13 objekt rätt 27 %
12 objekt rätt 9 %
11 objekt rätt 14 %.

- c) Om vinstandelen i vinstklass 11 rätt blir under två (2) euro eller om resultatet 11 rätt inte påträffas, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

14 objekt rätt 27 %
13 objekt rätt 9 %
12 objekt rätt 14 %.

- d) Om det i vinstklass 13 rätt eller i vinstklass 12 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

14 objekt rätt 27 %
mellersta vinstklass 9 %
11 objekt rätt 14 %.

- e) Om det i två vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

högre vinstklassen 27 %
lägre vinstklassen 23 %.

- f) Om det i tre vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklasserna blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.

- g) Stryktipset har en vinstklass, när det i en omgång påträffas ett vinnande resultat i en vinstklass.

När stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning. Då överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

24.3. Stryktips med 13 spelobjekt

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

13 objekt rätt 27 %
12 objekt rätt 9 %
11 objekt rätt 9 %
10 objekt rätt 18 %.

Från stryktips överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i vinstklass 13 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

12 objekt rätt 27 %
11 objekt rätt 9 %
10 objekt rätt 14 %.

- c) Om vinstandelen i vinstklass 10 rätt blir under två (2) euro eller om resultatet 10 rätt inte påträffas, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

13 objekt rätt 27 %
12 objekt rätt 9 %
11 objekt rätt 14 %.

- d) Om det i vinstklass 12 rätt eller i vinstklass 11 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

13 objekt rätt 27 %
mellersta vinstklass 9 %
10 objekt rätt 14 %.

- e) Om det i två vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av

totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

högre vinstklassen 27 %
lägre vinstklassen 23 %.

- f) Om det i tre vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklasserna blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.
- g) Stryktipset har en vinstklass, när det i en omgång påträffas ett vinnande resultat i en vinstklass.

När stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning. Då överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

24.4. Stryktips med 12 spelobjekt

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

12 objekt rätt 30 %
11 objekt rätt 12 %
10 objekt rätt 21 %.

Från stryktips med 12 spelobjekt överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i vinstklass 12 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

11 objekt rätt 38 %
10 objekt rätt 12 %.

- c) Om vinstandelen i vinstklass 10 rätt blir under två (2) euro eller om resultatet 10 rätt inte påträffas, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

12 objekt rätt 38 %
11 objekt rätt 12 %.

- d) Om det i vinstklass 11 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall är utdelningen i de övriga vinstklasserna följande:

12 objekt rätt 38 %
10 objekt rätt 12 %.

- e) Om det i två vinstklasser inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklassen blir under två (2) euro, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.

- f) Stryktipset har en vinstklass, när det i en omgång påträffas ett vinnande resultat i en vinstklass.

När stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning. Då överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

24.5. Stryktips med 11 spelobjekt

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

11 objekt rätt 37 %
10 objekt rätt 26 %.

Från stryktips med 11 spelobjekt överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i vinstklass 11 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklass 10 rätt blir under två (2) euro eller om resultatet 10 rätt inte påträffas, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.

24.6. Stryktips med 10 spelobjekt

- a) Av totalomsättningen per spelomgång utdelas följande andelar i de olika vinstklasserna:

10 objekt rätt 37 %
9 objekt rätt 26 %.

Från stryktips med 10 spelobjekt överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

- b) Om det i vinstklass 10 rätt inte påträffas ett enda vinnande resultat eller om vinstandelen i vinstklass 9 rätt blir under två (2) euro eller om resultatet 9 rätt inte påträffas, överförs 15 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer. I detta fall när stryktipset har endast en vinstklass utdelas 50 % av spelomgångens totalomsättning.

24.7. Stryktips med 9, 8, 7 eller 6 spelobjekt har en vinstklass. Vinstklassen är bästa resultatet och i denna är utdelningen 63 % av totalomsättningen per spelomgång.

Från stryktips med 6-9 spelobjekt överförs 2 % av totalomsättningen per spelomgång att utbetalas som vinster under spelets senare omgångar på det sätt bolaget fastställer.

24.8. Till vinstutdelningen på stryktipset kan på det sätt bolaget fastställer läggas en extra utdelningssumma som har influtit genom vinster som överförts och vinstklasser som inte realiserats. En av bolaget meddelad extra utdelningssumma som utdelas under en omgång, och som bolaget meddelat om, kan antingen läggas till utdelningssumman för hela spelet för utdelning till alla vinstklasser eller endast till utdelningssumman för en eller flera vinstklasser. De medel som influtit ska användas under omgångar som bolaget fastställer, dock senast under följande kalenderår. Användningen av de medel som samlats anges på den objektlista som bolaget ger ut och/eller på den objektlista som finns i bolagets spelsystem.

24.9. Om den kalkylerade vinstsumman i en högre vinstklass blir mindre än vinstsumman i en lägre vinstklass, sammanslås vinstfördelningssummorna i dessa vinstklasser, varefter lika stora vinster delas ut i vardera vinstklassen.

V Vinstutbetalning

25. I stryktips utbetalas vinstandelar under två (2) euro endast i den högsta vinstklassen.

26. Utbetalningen av vinster kan inledas genast då resultaten i de matcher/tävlingar som är spelobjekt blivit klara. En vinst på minst tjugotusen (20 000) euro betalas till spelaren tidigast tre veckor efter att det rätta resultatet har fastställts.

27. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlåtas till bolaget eller till dess ombud.

28. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.

29. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten till spelarens bankkonto eller till spelarens spelkonto i bolaget.
30. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
31. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
32. Vinsterna ska lösas ut inom ett år från det att spelresultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

VI Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

33. Stryktips kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
34. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Det är inte möjligt att spela stående spel som bolagsspel.

Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.

35. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

36. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.
37. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp

namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

38. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
39. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan objektmatchen/objekttävlingen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
40. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i bolaget. Gränsen för vinstutdelning i punkt 26 i reglerna gäller en totalvinst som vunnits med bolagsspel.

Vadslagningsspel

I Allmänt

1. Vadslagningsspel är Lången med fasta odds, Resultatvad och Vinnarvad med fasta odds, Resultatvad och Flervad med variabla odds samt Vinnarvad, Superdubbel, Supertrippel, Dagens Dubbel och Dagens Trio med variabla odds. För vadslagning i realtid (Live-vad) tillämpas separat fastställda regler.
2. Deltagandet i vadslagningsspel sker utgående från uppgifterna på objektlistan som utges av bolaget och/eller uppgifterna i bolagets spelsystem. På objektlistan finns speluppgifterna om spelobjekten. Om uppgifterna på objektlistan avviker från de uppgifter om spelobjektet som ges i bolagets spelsystem, är det uppgifterna i bolagets spelsystem som gäller.
3. Deltagandet i vadslagningsspel sker via bolagets spelsystem. Speluppgifterna förmedlas till spelsystemet antingen på spelplatser, i särskilda spelsalar, i kasinon, på travbanor eller som självbetjäning via telefon, dator eller andra jämförbara tekniska tillämpningar.
4. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna har överförts till kontrolldatasystemet eller förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem.

5. Spelformer, spelens giltighetstid och deltagaravgifter har fastställts i bolagets spelsystem.
6. Spelandet sker med de speluppgifter spelaren uppger eller med de speluppgifter bolagets spelsystem genererar som ett så kallat snabbspel eller med en färdig kupong där speluppgifterna ingår.
7. Vadslagningsspel kan även spelas som systemspel. Systemspel kan innehålla flera separata spel.
8. Bolagets spelsystem skriver ut ett spelverifikat åt spelaren med de speluppgifter som har lagrats i bolagets spelsystem.
9. Från spelverifikatet framgår den omgång spelet deltar i och det/de spelobjekt spelet gäller. I Lången avser en omgång det datum, då spelarens spel får resultat. Resultatdatumet för spelet som sparats på spelverifikatet är preliminärt.
10. Spelaren ska kontrollera innehållet i spelverifikatet och framföra eventuella anmärkningar omedelbart efter speltillfället.
11. I självbetjäningstjänsten skrivs inget spelverifikat ut. Spelaren godkänner spelet innan det överförs till spelsystemet. Efter godkännandet kan ändringar i spelet inte längre göras.
12. I självbetjäningen godkänns spelet till bolagets spelsystem, om spelavgiften har erlagts från spelarens spelkonto.
13. I självbetjäningen kan spelaren på begäran under ett års tid från speltillfället få uppgifter om sina spel, så som dessa har lagrats i bolagets spelsystem.
14. Speluppgifterna överförs och sparats från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet.
15. Spelavtalet träder dock i kraft endast om spelet har sparats i bolagets spelsystem och överförs till kontrolldatasystemet eller har sparats i bolagets spelsystem och har förseglats av kontrolldatasystemet innan objektmatchen/objekttävlingen har börjat. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgett i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.
16. Bolaget har rätt att av orsaker i anknytning till riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.

II Spelobjekt

17. Spelobjekt
 - a) Bolaget fastställer och ger ut spelobjekten och deltagarna i dem.

- b) Om spelobjektet i Lången används benämningen objektmatch/objekttävling och om deltagarna i spelobjektet benämningen objektlag/objekttävlande. Som objekttävling kan också användas penningspelets objekt eller resultat. Om objektmatchens/objekttävlingens underobjekt används benämningen objekttyp. Med objektmatch avses en match mellan två spelare eller lag och med objekttävling en tävling med flera deltagare. Med objekttävlingens deltagare kan också avses penningspelets objekt eller resultat. Om spelobjektet i Resultatvad och Flervad används benämningen objektmatch och om deltagarna benämningen objektlag. Om spelobjekt i vinnarvadslagningarna används benämningen objekttävling och om deltagarna benämningen objekttävlande.
- c) Objektlistans uppgifter om spelobjekten är preliminära. Om spelinstruktionerna och/eller uppgifterna på objektlistan avviker från de uppgifter som ges i bolagets spelsystem, är det uppgifterna i bolagets spelsystem som gäller.
- d) Objektmatchens egentliga speltid är speltiden i enlighet med grenens tävlingsregler eller en annan speltid som arrangören av objektmatchen meddelar innan objektmatchen börjar. Bolaget meddelar om avvikande speltider i anslutning till objektmatchen.

III Vadslagningsspel

18. Lången (med fasta odds)

- a) Vadslagningen gäller rätt resultatkombination för högst tio spelobjekt. Bolaget har rätt att meddela nya odds medan spelobjektet är öppet. För spelaren gäller det odds som var i kraft när hans speluppgifter lagrades i bolagets spelsystem.
- b) Resultatalternativen för spelobjektet är i två (1 2) och tre (1 X 2) resultatalternativs spelobjekt:
 - 1 seger för det objektlag/den objekttävlande som nämns först på objektlistan och/eller i bolagets spelsystem eller uppfyllelse av det först nämnda resultatalternativet,
 - X oavgjort spel eller ett på objektlistan och/eller i bolagets spelsystem särskilt definierat oavgjort spel eller seger för det objektlag/den objekttävlande som nämns mellerst eller uppfyllelse av det mellerst nämnda resultatalternativet, och
 - 2 seger för det objektlag/den objekttävlande som nämns senare på objektlistan och/eller i bolagets spelsystem eller uppfyllelse av det senare nämnda resultatalternativet.

Om det finns fler än tre resultatalternativ, fastställs objektmatchens/objekttävlandes alla resultatalternativ skilt.

c) Spelobjekt för Lången

- 18.g.1. 1X2: Spelobjektet är objektmatchens/objekttävlingens rätta resultat. Spelobjektets resultatalternativ är 1, X och 2.
- 18.g.2. Slutligt resultat: Spelobjektet är objektmatchens/objekttävlingens rätta resultat. Spelobjektets resultatalternativ är 1 och 2.
- 18.g.3. Vinnare: Spelobjekt är objektmatchens/objekttävlingens vinnare, fastställd rätt resultatkombination eller resultatalternativ. Spelobjektet innehåller också målgörar-vadslagning.
- 18.g.4. Utjämning: I handicap-vadslag har antalet utjämningar markerats för det objektlag som utjämningen ges åt. Rätt vadslagningsresultat för ett handicap-objekt fastställs

genom att utjämningsens antal för det lag som utjämningsen givits åt adderas till objektmatchens verkliga slutresultat.

18.g.5. Över/under: Spelobjekt som grundar sig på antalet mål eller andra prestationer.

18.g.6. Dubbel-/Trippelspel: Spelobjekt är två eller tre olika objektävlandes vinst eller uppfyllelse av resultatalternativet.

18.g.7. Halvtid/slutresultat: Spelobjekt är resultatet för objektmatchens halvtid eller för annan definierad tidsperiod eller för slutresultatet. Till exempel i fotboll är resultatalternativen: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X och 2/2.

18.g.8. Halvtidsvad: Spelobjekt är rätt resultat för objektmatchens halvtid eller för annan definierad tidsperiod.

18.g.9. Dubbelmärke: Spelobjektets rätta märke innehåller objektmatchens/objektävlingens två olika resultatalternativ (1X, 12 eller X2).

18.g.10. Kombinationsmatcher: Spelobjektet är en indirekt objektmatch/objektävling, där man jämför prestationer för två eller flera tävlande eller lag, som inte direkt möter varandra i samma match eller evenemang. Resultatet baserar sig på antalet mål som varje tävlande eller lag i sin match eller sitt evenemang gjort eller antalet prestationer som är basis för resultatet.

- d) Ett enskilt spel består av en markering på resultatalternativet, separat för varje spelobjekt.
- e) Bolaget meddelar ett eget fast odds för spelobjektets olika resultatalternativ.
- f) Totaloddsset för ett enskilt spel består av produkten av oddsen i de resultatalternativ som ingår i spelet.
- g) Den högsta möjliga vinstsumman för ett enskilt spel är en miljon (1 000 000) euro.

19. Resultatvad

- a) Vadslagningsobjektet är det rätta resultatet, enligt antalet mål som objektlagen gjort eller enligt antalet andra prestationer som resultatet grundar sig på.
- b) Ett enskilt spel består av en markering som anger antalet mål/prestationer, separat för vardera laget.

20. Resultatvad (med fasta odds)

Bolaget meddelar i spelsystemet fasta odds för spelobjektets resultatalternativ. Bolaget har rätt att meddela nya odds medan spelobjektet är öppet. För spelaren gäller det odds som var i kraft när hans speluppgifter lagrades i bolagets spelsystem.

21. Resultatvad (med variabla odds)

- a) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande: Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- b) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande: Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- c) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är åttio (80) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

22. Flervad (med variabla odds)

- a) Vadslagningsobjektet är det rätta resultatet, enligt antalet mål som objektlagen gjort eller enligt antalet andra prestationer som resultatet grundar sig på, eller i bolagets spelsystem angivet annat rätt resultat i två, tre, fyra, fem eller sex objektmatcher. Då ett spel omfattar fyra, fem och sex objektmatcher kallas det SuperFlervad.
- b) Ett enskilt spel består av en markering som anger antalet mål/prestationer, separat för vardera objektlag och för varje objektmatch.
- c) Som objektmatch betraktas även sådan spelperiod av matchen som följer reglerna för grenen och har fastslagits i spelsystemet eller något annat evenemang som fastslagits i spelsystemet.
- d) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande: Det procenttal som fastställts i vinstklassens vinstandel av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- e) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande: Det procenttal som fastställts i vinstklassens vinstandel av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- f) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är det procenttal som fastställts i vinstklassens vinstandel eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för alternativet ett (1,00).

23. Vinnarvad

- a) Vadslagningsobjektet är vinnaren i tävlingen, den fastställda resultatkombinationen eller resultatalternativet.
- b) Ett enskilt spel består av en markering för ett resultatalternativ.

24. Vinnarvad (med fasta odds)

I spelsystemet meddelar bolaget en fast oddsfaktor för alternativerna till resultat eller vinnare i objektävlingen. Bolaget har rätt att meddela nya odds medan spelobjektet är öppet. För spelaren gäller det odds som fanns i bolagets spelsystem när hans speluppgifter lagrades.

25. Vinnarvad (med variabla odds)

- a) Resultatalternativets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande:
Åttiofem (85) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- b) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande:
Åttiofem (85) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- c) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är åttiofem (85) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

26. Superdubbel (med variabla odds)

- a) Vadslagningsobjekt är vinnaren och den tävlande som kommer på andra plats i tävlingen, angivna i rangordning.
- b) Ett enskilt spel består av en markering för ett resultatalternativ, separat för bägge placeringar.
- c) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande:
Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- d) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande:
Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- e) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är åttio (80) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

27. Supertrippel (med variabla odds)

- a) Vadslagningsobjekt är vinnaren och de tävlande som kommer på andra och tredje plats i tävlingen, angivna i rangordning.
- b) Ett enskilt spel består av en markering för ett resultatalternativ, separat för varje placering.
- c) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande:
Sjuttio (70) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- d) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande:
Sjuttio (70) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- e) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är sjuttio (70) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

28. Dagens Dubbel (med variabla odds)

- a) Vadslagningsobjekt är vinnarna eller de fastställda rätta resultatkombinationerna eller de fastställda rätta resultatalternativen i två olika tävlingar.
- b) Ett enskilt spel består av en markering för ett resultatalternativ, separat för vardera tävlingen.
- c) Objektävlingarna kan även äga rum på olika dagar.
- d) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande:
Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- e) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande:
Åttio (80) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.

- f) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är åttio (80) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

29. Dagens Trio (med variabla odds)

- a) Vadslagningsobjekt är vinnarna eller de fastställda rätta resultatkombinationerna eller de fastställda rätta resultatalternativen i tre olika tävlingar.
- b) Ett enskilt spel består vid varje tävling av en markering för ett resultatalternativ, separat för varje tävling.
- c) Objektävlingarna kan även äga rum på olika dagar.
- d) Resultatvadets variabla odds uträknas med två decimalers noggrannhet enligt följande:
- e) Sjuttio (70) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet under speltiden, dvs. spelomsättningen, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet.
- f) Det slutliga oddset för varje resultatalternativ uträknas enligt följande:
- g) Sjuttio (70) procent av totalsumman av de spelinsatser som spelats på spelobjektet vid speltidens slut, med avdrag för de spelinsatser som återbetalats, dividerat med totalsumman av de spelinsatser som spelats på resultatalternativet.
- h) Om totalsumman av de spelinsatser som har spelats på resultatalternativet är sjuttio (70) procent eller mera av den slutliga omsättningen för spelobjektet, är det slutliga oddset för resultatalternativet ett (1,00).

IV Vadslagningsresultat

30. Vadslagningsresultat

- a) Det vinstgivande vadslagningsresultat, på basis av vilket vinstutbetalningen inleds, kan vara det resultat som objektmatch-/tävlingss arrangören meddelat bolaget, uppgett på sina webbsidor eller publicerat via nyhetsbyråer eller penningsspelets objekt eller resultat. Före inledandet av vinstutbetalningen försäkras sig bolaget om att resultatet som arrangören meddelat inte innehåller uppenbara felaktigheter eller annat uppenbart fel. Senare ändringar i resultatet som stått som grund för vinstutbetalningen inverkar inte på vinstutbetalningen.
- b) Om inget tävlingsresultat för objektmatchen/objektävlingen finns att tillgå före klockan 24.00 lokal tid på genomförandeplatsen inom fjorton (14) dygn från den dag objektmatchen/objektävlingen avslutades, återbetalas spelinsatserna som spelats på spelobjektet, med undantag av Lången, till spelarna. För resultatalternativen i Lången i ett sådant spelobjekt träder oddset ett (1,00) i kraft för alla resultatalternativ. I Lången återbetalas spelinsatserna, om spelets totalodds blir ett (1,00) med undantag av det fall som avses i regelpunkt 31.4. Spelavgiften återbetalas antingen till det spelkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bankkonto som spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem. Denna regelpunkt tillämpas inte i de fall som avses senare i regelpunkt 32.a).
- c) Som vadslagningsresultat i Långens objektmatch beaktas resultatet för ordinarie speltid, såvida inte annat har meddelats i spelsystemet. Om det i en match som är objekt för Lången, efter den ordinarie speltidens utgång spelas förlängning och/eller straffsparkstävling eller med dem jämförbar tävling, används resultatet från hela objektmatchen som vadslagningsresultat i Slutligt resultat-spelobjekt, såvida inte annat har

- i spelsystemet. Om det behövs en tilläggslösning för att få reda på vinnaren i en objektävling, beaktas detta som slutligt vadslningsresultat.
- d) Om ett resultatalternativ som innehåller det korrekta vadslningsresultatet inte fastställts i resultatalternativen för Långens Vinnare-spelobjekt, är oddset för spelobjektets varje resultatalternativ ett (1,00).
 - e) Om det i en match som är objekt för Resultatvad, Flervad eller vinnarvad, efter den ordinarie speltidens utgång spelas förlängning, används resultatet från den ordinarie speltiden som vadslningsresultat, såvida inte annat har meddelats i spelsystemet.
 - f) Om listan över objektävlande i en tävling som är objekt för vinnarvad inte har alternativet Annan (Annan vinnare/ Annan 2:a plats/Annan 3:e plats), fastställs vadslningsresultatet utifrån de objektävlande som har angetts i bolagets spelsystem.
 - g) Bolaget får inte fastställa vadslningsresultatet i vadslningsspel genom lottdragning.

V Vinstfördelning

31. Vinstfördelning

- a) I vadslningsspelen fastställs vinstsumman som produkten av spelets odds och spelinsats.
- b) I vadslningsspel berättigar ett vadslningsresultat till vinst då det fastställts som spelobjektets resultat och lagrats i bolagets spelsystem.
- c) Om två eller flera tävlande får samma placering i en tävling som är spelobjekt i vinnarvadslning och denna placering skall beaktas i vadslningen, räknas separata odds för motsvarande antal rätta vadslningsresultat. I Vinnarvad med fasta odds divideras det odds som gällde för den vinnande tävlanden när speluppgifterna lagrades i bolagets spelsystem med antalet tävlande som delade vinsten i objektävlingen. Oddset för en objektävlande är emellertid alltid minst ett (1,00). I vinnarvadslningarna med variabla odds divideras de preliminära oddsen för de rätta resultatalternativen med antalet resultatalternativ som berättigar till vinst för vilka oddset har bildats.
- d) Om flera objektävlande får samma placering som berättigar till vinst i en tävling som är objekt i Lången, divideras det odds som gällde för den vinnande tävlanden när speluppgifterna lagrades i bolagets spelsystem med antalet tävlande som fått resultatet som berättigar till vinst i objektävlingen. Oddset för en tävlande är emellertid alltid minst ett (1,00). I spelobjektet dubbelchans-objekt som definierats ovan i regelpunkt 18.c.9. delas inte oddsen för resultatalternativen som berättigar till vinst.
- e) Om inget rätt vadslningsresultat påträffas i resultatvadslningarna eller vinnarvadslningarna, överförs den vinstsumma som skulle ha fördelats för spelobjektet i sin helhet till att delas senare till ett eller flera av bolaget meddelat spelobjekt.
- f) En Flervads-omgång som har 2 objektmatcher har en vinstklass (2 objektmatcher rätt). Av spelobjektets totalomsättning delas 70 % ut som vinst. Om inget vadslningsresultat som berättigar till vinst påträffas i vinstklassen, överförs den vinstsumma som skulle ha fördelats för spelobjektet i sin helhet till att delas senare till ett eller flera av bolaget meddelat spelobjekt.
- g) En Flervads-omgång som har 3 objektmatcher har en eller två vinstklasser. Vinstklassernas antal definieras på objektlistan.

31.g.1. Då det finns en vinstklass (3 matcher rätt), fördelas 70 % av spelobjektets totalomsättning i vinstklassen. Om inget vadslningsresultat som berättigar till vinst påträffas i vinstklassen, överförs den vinstsumma som skulle ha fördelats för

spelobjektet i sin helhet till att delas senare till ett eller flera av bolaget meddelat spelobjekt.

31.g.2. Då det finns två vinstklasser fördelas följande andelar av spelobjektets totalomsättning i vinstklassen:

- 1:a vinstklassen (3 objektmatcher rätt): 50 %
- 2:a vinstklassen (2 objektmatcher rätt): 20 %.

Om ett vadslningsresultat som berättigar till vinst påträffas i endast en vinstklass, fördelas 60 % av spelobjektets totalomsättning i vinstklassen och 10 % överförs till att fördelas till ett av bolaget meddelat senare spelobjekt. Om oddset i den andra vinstklassen är under 10, delas ingen vinst ut för vinstklassen. I detta fall fördelas 60 % av spelobjektets totalomsättning i den första vinstklassen och 10 % överförs till att fördelas till ett av bolaget meddelat senare spelobjekt.

h) En SuperFlervads-omgång har två vinstklasser:

- 1:a vinstklassen: alla objektmatcher rätt
- 2:a vinstklassen: alla objektmatcher utom en rätt.

Av spelobjektets totalomsättning fördelas följande andelar:

- 1. vinstklassen: 50 %
- 2. vinstklassen: 20 %.

Om ett vadslningsresultat som berättigar till vinst påträffas i endast en vinstklass, fördelas 60 % av spelobjektets totalomsättning i vinstklassen och 10 % överförs till att fördelas till ett av bolaget meddelat senare spelobjekt. Om oddset i den andra vinstklassen är under 40, delas ingen vinst ut för vinstklassen. I detta fall fördelas 60 % av spelobjektets totalomsättning i den första vinstklassen och 10 % överförs till att fördelas till ett av bolaget meddelat senare spelobjekt.

Om motsvarande situation som beskrivs under punkt 32a.9., 32.a.10. och 32.a.11. påträffas i en SuperFlervadsomgång, fördelas vinsterna i endast en vinstklass. I detta fall fördelas 70 % av spelobjektets totalomsättning i den första vinstklassen.

- i) Om inget vadslningsresultat som berättigar till vinst påträffas i någondera vinstklassen i en SuperFlervads-omgång eller i en Flervads-omgång som har två vinstklasser, överförs den vinstsumma som skulle ha fördelats för spelobjektet i sin helhet till ett eller flera av bolaget meddelat senare spelobjekt.
- j) Om oddset i den högre vinstklassen i en SuperFlervadsomgång eller i en Flervads-omgång är lägre än oddset i den lägre vinstklassen, sammanslås de båda vinstklassernas vinstsummor och oddsen delas jämnt i vardera vinstklassen.

VI Ändringar i vinstfördelningen, återbetalning av spelinsatserna och ändringar av oddsen

32. Ändringar i vinstfördelningen, återbetalning av spelinsatserna och ändringar av oddsen
- a) Om en objektmatch/objekttävling som är objekt för vadslagning:
- 32.a.1. inställs;
 - 32.a.2. avbryts eller blir avbruten så att resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen inte kan anses vara ett sådant vadslagningsresultat som avses i punkt 30.a) och objektmatchen/objekttävlingen inte påbörjas senast kl. 24.00 lokal tid på genomförandeplatsen dagen efter den ursprungliga starttidpunkten och objektmatchen/objekttävlingen inte slutförs. Objektmatchen/objekttävlingen anses vara avbruten eller anses ha avbrutits om tävlingsarrangören direkt eller indirekt meddelar att matchen har avbrutits eller blivit avbruten. Om tävlingsarrangören senast kl. 24.00 lokal tid dagen efter den ursprungliga starttidpunkten beslutar att se resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen som det slutliga resultatet, anses objektmatchen/objekttävlingen inte vara avbruten eller ha avbrutits, utan resultatet vid tidpunkten för avbrottet eller avbrytningen betraktas som objektmatchens/objekttävlingens resultat;
 - 32.a.3. arrangeras vid en sådan tidpunkt att objektmatchens/objekttävlingens inledning avviker mer än ett dygn från den tid som senast angetts;
 - 32.a.4. flyttas att arrangeras på en plats som inte motsvarar den plats som angetts;
 - 32.a.5. av andra orsaker, t.ex. åtgärder som beror på match-/ tävlingsarrangören, inte längre motsvarar det spelobjekt som anges,
- ska man förfara i enlighet med punkterna 32.a.6. - 32.a.11.
- 32.a.6. I Resultatvad och i Vinnarvad återbetalas spelinsatserna som spelats på spelobjektet.
 - 32.a.7. I Lången återbetalas inte spelinsatserna som spelats på spelobjektet. För varje resultatalternativ i en objektmatch/ objekttävling träder oddset ett (1,00) i kraft. Också i Lången återbetalas spelinsatserna, om spelets totalodds blir ett (1,00) med undantag av det fall som avses i regelpunkt 31.d.
 - 32.a.8. I en Flervads-omgång eller i en SuperFlervads-omgång som har minst 3 objektmatcher och som innefattar en under punkt 32.a) avsedd match/tävling, görs vinstfördelningen på basis av objektmatchernas antal -1 objektmatch. I detta fall fördelas vinsterna endast i en vinstklass.
 - 32.a.9. I en SuperFlervads-omgång som har minst 4 objektmatcher och som innefattar två under punkt 32.a) avsedda matcher/tävlingar, görs vinstfördelningen på basis av objektmatchernas antal - 2 objektmatcher. I detta fall fördelas vinsterna endast i en vinstklass.
 - 32.a.10. I en SuperFlervads-omgång som har minst 5 objektmatcher och som innefattar tre under punkt 32.a) avsedda matcher/tävlingar, görs vinstfördelningen på basis av objektmatchernas antal - 3 objektmatcher. I detta fall fördelas vinsterna endast i en vinstklass.
 - 32.a.11. I en Flervads-omgång eller i en SuperFlervads-omgång där alla förutom en eller alla objektmatcher under punkt 32.a. avsedda matcher/tävlingar, återbetalas spelinsatserna som spelats på objektspelet.

- b) Om spelaren har spelat på en utebliven tävlande, återbetalas, med undantag för Lången, de spelinsatser som har spelats på spelobjektet. Om spelaren i Lången har spelat på en utebliven tävlande eller ett uteblivet resultatalternativ, blir oddset för ifrågavarande resultatalternativ ett (1,00). Också i Lången återbetalas spelinsatserna, om spelets totalodds blir ett (1,00) med undantag av det fall som avses i regelpunkt 31.d) Uteblivna tävlande fastställs i enlighet med det match-/tävlingssammansättningen meddelar innan vinstutbetalningen inleds.
- c) Om någon av Långens Vinnare-spelobjektets eller tävlanden/resultatalternativ för Vinnarvadet med fasta odds uteblir när spelandet av objektet är i gång, och det uppstår en situation där spelaren har möjlighet att säkerställa vinsten för sig själv genom att spela resultatalternativ för ett eller flera spelobjekt i samma objektmatch/tävling, får spelobjektets alla markeringar oddset ett (1,00). Också för de som spelat på spelobjektet innan objektlaget eller objektävlingen som varit som resultatalternativ uteblivit, blir oddset för alla markeringar ett (1,00).
- d) Om det i Långens Vinnare-spelobjektet eller i Vinnarvadet med fasta odds är fråga om en målgörare, bör den spelare som är resultatalternativ vara namngiven i laguppställningen, i annat fall blir oddset för resultatalternativet för de som spelat ifrågavarande resultatalternativ ett (1,00). Om spelaren gör eget mål, räknas det inte som ifrågavarande spelares mål i Vinnare-spelobjektet utan det rätta resultatet är "Eget mål".
- e) Totaloddsfaktorn för ett spel som deltar i Lången, då oddset för ett eller flera spelade resultatalternativ har fastställts till ett (1,00), bildas av produkten av oddsfaktorerna för de resultatalternativ som ingår i spelet.
- f) Om den objektmatch/objektävling som är spelobjekt i Lången börjar medan vadslagningen om spelobjektet ännu pågår, får de spelare som spelat på spelobjektet i fråga efter att objektmatchen/objektävlingen börjat oddset ett (1,00) för alla spelobjektets resultatalternativ.
- g) Bolaget har rätt att returnera spelavgiften i en sådan situation då spelaren har möjlighet att säkra sig en vinst på grund av en av bolaget gjord felskrivning eller till följd av ett fel i definitionen av spelobjektet genom att spela resultatalternativ av ett eller flera spelobjekt av samma objektmatch/tävling eller genom att kombinera övriga resultatalternativ för rätt definierade objektmatcher/tävlingar i raden eller om det i definitionen av spelobjektet i Lången eller i oddset finns ett uppenbart fel. I Lången får alla markeringar hos spelobjekt som innehåller dylika fel oddset ett (1,00).
- h) Spelavgiften återbetalas antingen till det bankkonto för självbetjäningsspel som spelaren har i bolaget, till det bank- eller spelkonto spelaren uppgivit i samband med spelandet eller på begäran mot det spelverifikat som genererats av bolagets spelsystem.
- i) I vadslagning med fasta odds ger ändrade odds för spelalternativet varken rätt till återbetalning av spelinsatserna eller till att upphäva spelet.

VII Utbetalning av vinst

33. Utbetalningen av vinster i vadslagningsspel kan inledas genast då spelobjektet har ett vadslagningsresultat. I vadslagningsspel med variabla odds betalas en vinst på minst tjugotusen (20 000) euro till spelaren tidigast tre veckor efter att det rätta resultatet har fastställts.

34. En vinst betalas endast mot spelverifikatet, såvida uppgifter om spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet. När vinsten löses ut ska spelverifikatet överlämnas till bolaget eller till dess ombud.
35. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera löses ut ska vinnaren styrka sin identitet, såvida spelarens bankförbindelse eller spelkonto inte har lagrats i bolagets spelsystem i samband med spelet.
36. I självbetjäningstjänsten betalas vinsten till spelarens spelkonto i bolaget.
37. Spelverifikatet är ogiltigt om läsbarheten har försämrats så mycket att det speltillfälle det gäller inte kan preciseras.
38. Om speluppgifterna på spelverifikatet, i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, är det de speluppgifter som är i kontrolldatasystemet som gäller.
39. Vinsterna i vadslagningsspel ska lösas ut inom ett år från det att resultatet har fastställts enligt spelreglerna. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom utsatt tid.

V Spelarnas egna bolagsspel vid självbetjäningsspel

40. Flervad och Resultatvad kan vid självbetjäningsspel också spelas som bolagsspel.
41. Spelaren kan dela det spel han betalat i bolagsandelar då han betalar spelet. Bolaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel samt antalet bolagsandelar.
42. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelares egna spel som delat spelet i bolagsandelar. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla det antal bolagsandelar som han vill. Minst en bolagsandel blir alltid hos den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv kan de övriga spelarna köpa genom självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan om han så vill ta bort från försäljning osålda bolagsandelar.

Den spelare som köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han köpt.

43. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser i Veikkaus speltjänst uppgifterna om det bolagsspel som han spelat. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan i speltjänsten följa upp hur försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet framskrider. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som köpt bolagsandelar.

44. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han köper en andel i bolagsspelet. Av andelen i bolagsspelet framgår dragningen eller dragningarna, som bolagsandelen deltar i. Om den spelare som delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet till en utvald spelargrupp, ser medlemmarna i ifrågavarande spelargrupp namnet på den som skapat bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

a) Resultatvad (med fasta odds)

En spelare som köper en bolagsandel i ett bolagsspel godkänner de odds som gällde för bolagsspelet när speluppgifterna lagrades i bolagets spelsystem av den spelare som skapat bolagsspelet.

45. Spelavtalet mellan den spelare som köpt en bolagsandel och bolaget träder i kraft när spelavgiften betalats från spelarens spelkonto och uppgifterna om bolagsandelen i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet. Bolaget krediterar den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.

46. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder endast i kraft, om uppgiften har sparats i bolagets spelsystem och överförts till kontrolldatasystemet eller har förseglats av kontrolldatasystemet innan objektmatchen/objekttävlingen har börjat. Bolaget återbetalar den spelinsats som betalats till den spelare som köpt bolagsandelen i sådana fall, där överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft. Spelinsatsen återbetalas på det spelkonto som spelaren har i bolaget. Den spelinsats som återbetalas debiteras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.

47. Andelen av en i vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto i bolaget som innehar bolagsandelen. Gränsen för vinstutdelning i punkt 33 i reglerna gäller en totalvinst som vunnits med bolagsspel.

Vadslagning i realtid (Live-vad)

I Allmänt

1. Med vadslagning i realtid (Live-vad) avses vadslagning där det är möjligt att spela spelobjekt innan den tävling eller match vadslagningen gäller har börjat eller när den tävling eller match vadslagningen gäller pågår. Spelobjektet innehåller ett eller flera resultatalternativ som ansluter sig till den aktuella tävlingen eller matchen. För de spelbara resultatalternativen fastställs odds vilkas uppfyllande spelaren slår vad om. Vadslagningen gäller rätt resultatkombination för högst sex spelobjekt.

2. Deltagandet i Live-vad sker enligt de spelinstruktioner som utges av bolaget samt utgående från uppgifterna i bolagets spelsystem. I bolagets spelsystem fastställs spelobjekten och den minsta och största insatsen för vadslagningen.
3. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft när spelavgiften har betalats och speluppgifterna i bolagets spelsystem har överförts till kontrolldatasystemet eller speluppgifterna har förseglats av kontrolldatasystemet. Med förseglade speluppgifter avses sådana speluppgifter som har signerats elektroniskt av övervakningens datasystem. Bolaget returnerar spelavgiften för ett spelavtal som inte har trätt i kraft. Spelavgiften återbetalas till det spelkonto som spelaren har i bolaget.

Speluppgifterna överförs från bolagets spelsystem till kontrolldatasystemet. Om speluppgifterna i bolagets spelsystem eller i kontrolldatasystemet inte överensstämmer med varandra, gäller de uppgifter som har lagrats i kontrolldatasystemet.

4. Deltagandet i Live-vad sker i bolagets spelsystem. Speluppgifterna ges som självbetjäning via telefon, dator eller någon motsvarande teknisk tillämpning.
5. I Live-vad skrivs inget spelverifikat ut till spelaren. Spelaren bekräftar sitt spel separat innan det lagras i bolagets spelsystem. Därefter kan spelet inte annulleras eller ändras.
6. Om spelet har lagrats i bolagets spelsystem efter det att spelobjektets resultat har avgjorts, returneras spelavgiften automatiskt till spelarens spelkonto.
7. Spelaren kan på begäran under ett (1) års tid från speltillfället få uppgifter om de spel så som har lagrats i bolagets spelsystem.
8. Bolaget har rätt att av orsaker som sammanhänger med riskhantering helt eller delvis vägra ta emot spel.
9. Bolaget har rätt att begränsa den största och minsta spelinsatsen för både ett resultatalternativ och ett resultatobjekt.

II Spelobjekten

10. Spelobjekt:
 - 10.1. Spelobjekten och deras resultatalternativ fastställs i bolagets spelsystem.
 - 10.2. Bolaget fastställer spelobjekten i en tävling/match och öppnar dem för spel. Objektet kan därefter spelas tills bolaget stänger det.
 - 10.3. Bolaget har rätt att tillämpa karenstid innan det godtar vaden.

III Vadslagningsresultat

11. Vadslagningsresultat

- 11.1. Det vadslagningsresultat som berättigar till vinst fastställs utgående från det första resultat som arrangören av matchen/tävlingen direkt eller indirekt uppger, såvida ingen oklarhet råder om resultatets riktighet. Om det råder oklarhet om resultatets riktighet, beaktas en eventuell ändring av resultatet som vadslagningsresultat förutsatt att bolaget har underrättats om ändringen inom en (1) timme efter att det ursprungliga resultatet tillkännagavs. En ändring som görs senare än så beaktas inte.
- 11.2. Om inget tävlingsresultat har tillkännagetts före klockan 24.00 finsk tid inom ett (1) dygn från den dag tävlingen avslutades, returneras spelinsatserna till spelarnas spelkonton. Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).
- 11.3. Om det i en objektmatch efter den ordinarie speltidens utgång spelas förlängning, används resultatet från den ordinarie speltiden som vadslagningsresultat för de spel som spelats under den ordinarie speltiden eller det avgjorda resultatet från den ordinarie speltiden, såvida inte annat meddelats i bolagets spelsystem.
- 11.4. Bolaget får inte fastställa det rätta vadslagningsresultatet i vadslagningsspel i realtid.

IV Vinstfördelning

12. Vinstfördelning

- 12.1. Vinstsumman fastställs som produkten av spelets odds och spelinsats.
- 12.2. Ett vadslagningsresultat berättigar till vinst då det fastställts som objektets resultat och lagrats i bolagets spelsystem.
- 12.3. Om två eller flera tävlande får samma placering i en tävling som är spelobjekt i Live-vad och denna placering ska beaktas i vadslagningen, räknas separata odds för motsvarande antal rätta vadslagningsresultat. Det odds som gällde för den vinnande tävlanden när speluppgifterna lagrades i bolagets spelsystem divideras med antalet tävlande som delade vinsten i objektävlingen.

Det odds som betalas till spelaren är alltid minst 1,00.

V Ändringar av odds och returnering av spelinsatser

13. Ändringar av odds och returnering av spelinsatser

- 13.1. Om en match/tävling ställs in eller blir inställd returneras de spelinsatser som spelats på objektet till spelarens spelkonto. Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).
- 13.2. Om en match/tävling avbryts eller blir avbruten så att resultatet vid tiden för avbrottet inte kan anses vara ett vadslagningsresultat som matchens/tävlingens arrangör meddelat att berättigar till vinst, returneras spelarnas spelinsatser för de spelobjekt som inte är klara vid tiden för avbrottet. Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).
- 13.3. Om en match/tävling avbryts så att resultatet vid tiden för avbrottet blir i kraft, beaktas resultatet som vadslagningsresultat.
- 13.4. Om en match/tävling inte i övrigt, t.ex. av omständighet som beror på matchens/tävlingens arrangör, motsvarar det objekt som fastställts i bolagets spelsystem, returneras de spelinsatser som spelats på objektet till spelarens spelkonto.

Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).

- 13.5. Om resultatet för ett spelobjekt blir klart medan vadslagningen fortfarande pågår, blir de spel i kraft som godkänts i bolagets spelsystem innan resultatet för spelobjektet blir klart. Spelinsatserna för de övriga spelen returneras automatiskt till spelarens spelkonto. Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).
- 13.6. Om spelaren har spelat på en utebliven tävlande/ett uteblivet resultatalternativ, returneras de spelinsatser som spelats på vadslagningsobjektet till spelarens spelkonto. Uteblivna tävlande fastställs i enlighet med det match-/tävlingsarrangören meddelar. Spelinsatserna returneras om spelets totalodds blir ett (1,00), i övrigt gäller för varje slutalternativ för en match/tävling oddset ett (1,00).
- 13.7. Bolaget har rätt att returnera spelavgiften i en sådan situation då spelaren har möjlighet att säkra sig en vinst på grund av en av bolaget gjord felskrivning eller till följd av ett fel i definitionen av spelobjektet genom att spela resultatalternativ av ett eller flera objekt av samma objectmatch/tävling eller genom att kombinera övriga resultatalternativ för rätt definierade objektmatcher/tävlingar i raden eller om det finns ett uppenbart fel i definitionen av spelobjektet eller ett odds. Alla resultatalternativ hos spelobjekt som innehåller sådana fel får oddset ett (1,00).
- 13.8. I spelsystem meddelar bolaget en fast oddsfaktor för alternativet till resultat eller vinnare i en objektmatch eller tävling. Bolaget har rätt att meddela nya odds medan spelet är öppet. För spelaren gäller det odds som var i kraft när hans speluppgifter godkändes i bolagets spelsystem. Ändrade odds för spelalternativet berättigar inte till returnering av spelinsatserna eller till upphävning av spelet.

VI Utbetalning av vinst

14. Utbetalningen av vinster i vadslagningsspel kan inledas genast då spelobjektet har ett vadslagningsresultat.
15. Vinsten betalas till spelarens spelkonto.
16. Spelinstern i vadslagning betalas ut med en (1) cents noggrannhet avrundad nedåt.
17. Bolaget betalar de vinster som eventuellt kommer i efterskott direkt till spelarens spelkonto.

VII Övriga villkor

18. Spelarens största enskilda spelinsats per vadslagning får inte överskrida femtio (50) euro.

Snabblotter med penningvinster

I Allmänt

1. Snabblott med penningvinst (lott) är ett penninglotteri där dragningen har skett och vinsterna har antecknats på lotterna innan de kommer till försäljning. Av lotten framgår dessutom lottens försäljningstid, lottens pris, antalet lotter, antalet vinster och deras värde, ett löpande

nummer eller någon annan identifieringskod samt uppgifter om när och varifrån vinsterna kan lösas ut.

2. Spelavtalet mellan bolaget och spelaren träder i kraft när spelaren har köpt en lott.
3. Lotteriprodukterna, lotternas giltighetstider och deltagaravgifterna har preciserats i bolagets lotterisystem.
4. På lotten anges i vilken dragning den deltar.

II Dragning

5. Vinstlottorna blandas och dragningen förrättas under översikt av officiella kontrollanter eller, med tillstånd av Polisstyrelsen, av notarius publicus.

III Vinstfördelning

6. Vinstfördelningen har tryckts på lotterna. Vinsterna är fasta. Vinstklasser, spelformer och spelinstruktioner varierar för olika typer av lotter och per dragning.

IV Utbetalning av vinst

7. Vinsten betalas ut endast mot en vinstlott som kan identifieras i bolagets lotterisystem eller i spelsystemet hos det företag som tryckt lotterna. När vinsten lösas ut skall vinstlotten överlämnas till bolaget, spelplatsen eller Danske Bank Abp.
8. Spelplatserna betalar ut vinster upp till tvåhundra (200) euro. Vinster som överstiger denna summa betalas ut av bolaget och på Danske Bank Abp:s bankkontor.
9. När vinster på tusen (1 000) euro eller mera lösas ut skall vinnaren bestyrka sin identitet.
10. Lotten är ogiltig om dess läsbarhet har försämrats så mycket att de identifieringsuppgifter den innehåller inte kan preciseras.
11. Om vinstuppgifterna på lotten, i bolagets lotterisystem eller i spelsystemet hos det företag som har tryckt lotterna avviker från varandra, gäller de vinstuppgifter som lagrats i spelsystemet hos företaget som tryckt lotterna.
12. Vinsterna skall lösas ut inom ett år från den på lotten antecknade sista försäljningsdagen. Spelaren förlorar rätten till en vinst som inte har lösts ut inom den fastställda tiden.

Extra dragning av snabblotter med penningvinster

I Definition av extra dragning

1. Med en extra dragning avses en tilläggsdragning av snabblotter med penningvinster (lotter). Vid en extra dragning fördelas medel som har ansamlats i bolagets obetalda medel av spelverksamheten mellan spelarna.

II Rätt att delta i en extra dragning

2. I en extra dragning deltar lotter som redan har deltagit i de egentliga dragningarna, är försedda med avsändarens kontaktuppgifter och som
 - a. inte har gett vinst,
 - b. inte har gett vinst och som därutöver har tre (3) inramade eurosymboler på svart botten i "Eurospelet" eller
 - c. har en tilläggsdel som ger rätt att delta i en extra dragning.
3. En extra dragning förrättas under den spelomgångsvecka bolaget meddelat.
4. I extra dragningar A och B deltar alla lotter, som har kommit fram till bolaget senast klockan 12.00 på måndagen i en vecka då extra dragning förrättas eller som har lämnats in till bolaget eller till den dragningsplats som bolaget angett innan dragningen påbörjas.
5. I extra dragning C deltar alla de lotter som deltagit i extra dragningarna A och de lotter, som har lämnats in till bolaget eller till den dragningsplats som bolaget angett innan dragningen C förrättas.
6. Under en och samma extra dragning A eller B kan vinnare dras för 1, 2 eller 3 veckor. Då vinnare för flera än en vecka dras på samma gång, fördelar bolaget de deltagande lotterna jämnt på dragningarna för de olika veckorna.
7. Varje lott deltar i endast en extra dragning A eller B. Lotten kan dessutom delta i en extra dragning C.

III Extra dragning enligt lott

CASINO-LOTT

Extra dragning A

8. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med en av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

Extra dragning B

9. Inledande dragning till den extra dragningen

Bland de lotter som har rätt att delta dras i en inledande dragning till den egentliga extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, max tio (10) spelare som får delta i utlottningen av penningvinster.

ÄSSÄ-LOTT OCH/ELLER MEGA-ÄSSÄ-LOTT

Extra dragning A

10. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

Extra dragning B

11. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten. Därefter dras, som manuell lottning, bland dessa vinnare, en vinnare som därutöver vinner ett av bolaget på förhand fastställt vinstbelopp.

Extra dragning C

12. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

JULKALENDER-LOTT

Extra dragning A

13. Bland de lotter som har rätt att delta i den extra dragningen dras, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

Extra dragning B

14. Bland de lotter som har rätt att delta, dras i det första momentet i en eller flera manuella lottningar det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter.

Bland de här lotterna dras i det andra momentet, som manuell lottning, de av bolaget på förhand fastställda penningbeloppen och det av bolaget på förhand fastställda antalet tävlingsdeltagare som kommer att delta i den fortsatta dragningen till den extra dragningen, såvida den fortsatta dragningen verkställs.

I den fortsatta dragningen lottas de av bolaget på förhand fastställda penningbeloppen bland tävlingsdeltagarna i denna fortsatta dragning. Den fortsatta dragningen sker som manuell dragning på en av bolaget på förhand fastställd plats.

Alla moment av den extra dragningen övervakas av en officiell kontrollant.

Extra dragning C

15. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

ÖVRIGA LOTTER

Extra dragning A

16. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

Extra dragning C

17. Bland de lotter som har rätt att delta dras i den extra dragningen, som manuell lottning under övervakning av en officiell kontrollant, det av bolaget på förhand fastställda antalet lotter med den av bolaget på förhand fastställda penningvinsten.

IV Kontroll och godkännande av lott

18. Efter dragningen kontrollerar den officiella kontrollanten att den vinnande lotten fyller villkoren för deltagande.
19. Lotten förkastas om spelarens kontaktinformation har antecknats så otydligt eller bristfälligt på lotten att det utifrån den är omöjligt att fastställa vinnaren. I stället för den förkastade lotten dras därefter en ny lott under uppsikt av den officiella kontrollanten.

V Fastställande av den extra dragningens resultat och överlåtelse av Lottdragningsmaterialet

20. Utgående från dragningsresultatet godkänner den officiella kontrollanten det dragningsprotokoll som bolaget har gjort upp. Ur protokollet bör framgå dragningstidpunkt, vilken omgång dragningen gäller, vinnarna samt deras kontaktinformation och vinstbeloppen. Den officiella kontrollanten överläter lottdragningsmaterialet till bolaget.

VI Tillkännagivande av vinnare

21. Vinnarnas namn publiceras på text-tv och på bolagets webbplats efter att dragningsresultatet offentliggjorts. En eventuell vinst kan även kontrolleras hos bolagets kundtjänst.

VII Anmälan till polisstyrelsen om extra dragning

22. Bolaget skall skriftligen anmäla en förestående extra dragning till Polisstyrelsen senast 14 dygn innan den extra dragningen äger rum.
23. Av anmälan skall framgå vilken lotts extra dragning det är frågan om, under vilka spelomgångar de extra dragningarna kommer att äga rum samt antalet vinster som skall dras och deras värde. Dessutom
 - a. skall det av anmälan om extra dragning för Casino-lotten framgå vilketdera tillvägagångssättet för extra dragning som används och antalet deltagare i dragning B, samt var den inledande dragningen och den egentliga dragningen kommer att äga rum.
 - b. skall det av anmälan om extra dragning för Ässä-lotten och Mega-Ässä-lotten framgå vilketdera tillvägagångssättet för extra dragning som används.
 - c. skall det i anmälan om extra dragning för Julkalender-lotten, fastställas vilka Julkalender-lotter som deltar i dragningen, platsen för den extra dragningen samt vilketdera tillvägagångssättet för extra dragning som används. Då en fortsatt dragning till den extra dragningen skall förrättas, meddelas tid och plats för den fortsatta dragningen, antalet lotter som deltar i den fortsatta dragningen samt vinsternas värde.
 - d. skall av anmälan om extra dragning för övriga lotter framgå deras fördelning enligt illustrationstema, den tidigare i punkt 4 avsedda dragningsplatsen samt vilketdera tillvägagångssättet som används i den extra dragningen.

Elektroniska snabblotter med penningvinster

I Allmänt

1. Elektronisk snabblott med penningvinst (eArpa) är ett penninglotteri där deltagandet sker via bolagets spelsystem. Lotten har försetts med identifierare med vilken den kan identifieras. Uppgifter om lottens pris, antalet lotter samt antalet vinster och vinsternas värde ges i samband med lottförsäljningen.

2. Filer över lotterna samt de chiffernycklar som behövs för att öppna de krypterade vinstresultaten genereras elektroniskt under uppsikt av de officiella kontrollanterna innan lottförsäljningen inleds.
3. Filerna över lotterna överförs till bolagets spelsystem. Även de filer som innehåller uppgifter om antalet lotter, antalet vinster, lotternas giltighetstid och deltagaravgifterna överförs till bolagets spelsystem. Ur bolagets spelsystem framgår dragningen som lotten deltar i.
4. Filerna med de chiffernycklar (nyckeldatasystemet) som behövs för att kunna kontrollera vinstuppgifterna överförs till kontrolldatasystemet.
5. Spelavtalet mellan spelaren och bolaget träder i kraft då spelaren har köpt en lott genom bolagets spelsystem under förutsättning att spelavgiften har betalats från spelarens spelkonto.
6. Lotten innehåller uppgifter om vinsten i krypterad form.
7. Lottens inköpsdag är dess sista försäljningsdag. Vinsterna skall lösas ut inom ett år från inköpsdagen. Spelaren mister rätten till en vinst som han inte har löst ut inom den stadgade tiden.

II Dragning

8. I samband med tryckningen blandas och dras lotterna under uppsikt av kontrollanterna med ett för detta ändamål utarbetat lottryckningssystem som godkänts av Polisstyrelsen och disponeras av kontrollanterna.

III Vinstfördelning

9. Vinstfördelningen finns till påseende i bolagets spelsystem. Vinstklasserna, spelformerna och spelreglerna varierar för olika typer av lotter och per dragning.

IV Utbetalning av vinst

10. Vinsterna betalas till spelarens bankkonto eller till hans spelkonto i bolaget.
11. Om vinstuppgifterna på lotten eller i datasystemet hos den part som har tryckt lotterna avviker från varandra, gäller de vinstuppgifter som lagrats i datasystemet hos den part som tryckt lotterna.

KASINOSPEL, PENNINGAUTOMATSPEL OCH SPELKASINOT

Regler för penningspel som spelas i spelsalar och i samarbetspartnernas lokaler

Kasinospel

Nedan används benämningen bordsspel för att beteckna kasinospel, i enlighet med sbolagets egna uppdelning.

Allmänna regler som gäller samtliga bordsspel

Det går inte att köpa spelmarker på skuld eller på kredit.

Vid varje spelbord eller i dess omedelbara närhet finns det aktuella spelets regler tillgängliga för spelarna.

Minimi- och maximiinsatserna finns angivna på en skylt vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet. Insatsen är ogiltig till den del som överskrider den tillåtna maximiinsatsen.

Muntligt uppgivna insatser accepteras inte.

Spelaren skall placera sina spelinsatser innan dealern meddelar om insatsstopp eller innan lottningen börjar, varefter det inte går att ta bort eller ändra insatsen, såvida spelets regler inte uttryckligen berättigar till det.

Spelarna ansvarar själva för sina insatsplaceringar.

Samspel vars syfte är att överskrida maximiinsatsen per spelare är inte tillåtet.

Dealern avgör eventuella konfliktsituationer vid spelbordet.

Dealern kan begränsa spelarens deltagande i spelet, förbjuda spelaren från att spela eller be spelaren att avlägsna sig ifall spelaren inte följer spelets regler, instruktioner eller dealerns muntliga anvisningar och uppmaningar.

Vinsterna växlas in mot kontanter på det ställe som dealern anvisar.

Varje spels högsta vinst är en vinstsumma som bestäms av spelets regler, insatserna och oddsen. I turneringspoker är den högsta vinsten en turneringsprissumma som meddelas separat.

Vid samtliga bordsspel är det möjligt att utbetala jackpotvinster av vinstkombinationstyp. Jackpot är ett extraspel som kan förutsätta att spelaren har betalat en särskild deltagaravgift. En jackpotvinst kan vara en fast på förhand meddelad summa, en summa som bildas av oddsen eller en progressivt växande vinstsumma.

För att få en jackpotvinst krävs en särskild kortkombination eller korthand, ett nummer eller en nummerkombination eller motsvarande resultat som uppnåtts med det ifrågavarande spelets lottningsutrustning. Deltagandesättet som berättigar till en jackpotvinst, möjliga deltagaravgifter, vinstkombinationer, sättet som jackpoten ackumuleras på och storleken på jackpotten meddelas vid spelbordet/spelborden eller i spelinstruktioner som visas i spelbordets/spelbordens omedelbara närhet. Spelinstruktionerna finns tillgängliga för spelarna vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet.

Hjulspel

1. Roulette

Regler för samtliga spelversioner av Roulette

Roulette är ett spel där dealern lottar fram det vinnande numret med ett roulettehjul och en kula. Spelarna ska försöka gissa det vinnande numret eller någon av dess egenskaper genom att placera spelmarker på bordets insatsfält.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem (värdemarker) eller spelmarker vars värden är inte tryckta på dem (färgmarker). Beroende av Roulettetyp eller spelplats kan spelandet vara tillåtet bara med värdemarker eller bara med färgmarker eller med både värdemarker och färgmarker.

Inom ramarna för bordets insatsgränser kan spelaren välja värdet på färgmarkerna han vill spela med. Färgmarkerna är spelbordsspecifika och endast insatser som görs med de färgspelmarker som finns att tillgå vid det aktuella spelbordet är giltiga. När spelaren har spelat färdigt, växlas färgmarkerna mot värdemarker.

Spelets gång

Spelaren kan satsa flera spelmarker under spelrundan, men enskilda insatser får inte överskrida bordets insatsgränser.

Dealern lottar ut det vinnande numret, meddelar det åt spelarna, samlar in de förlorade markerna och betalar ut vinsterna till de vinnande insatserna.

Om kastet med roulettekulan misslyckas eller om dealern/inspektören anser att roulettekulan eller rouletthjulet med tanke på lottningen inte snurrade godtagbart antal gånger, förklarar dealern spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Spelversioner

I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Vad gäller Roulette lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid och spelversion (exempelvis spelversion A) och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

Till alla spelversioner kan det också tillsättas fjärdedelssatsningar (siffrorna 1–9, 10–18, 19–27 och 28–36), för vilka det betalas en vinst om 3:1. Om det vinnande numret är 0 förlorar alla insatser som är placerade på fjärdedelssatsningarna. Ifall fjärdedelarna har satts till spelversionen har motsvarande insatsrutor tryckts på spelduken och fjärdedelssatsningarna med vinstoddsen presenteras också i spelinstruktionerna.

Spelversion A.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Plein/Straight up	ett nummer	30:1
Cheval/Split	två nummer	15:1
Transversal/Street	tre nummer	10:1
Carré/Corner	fyra nummer	7:1
Simple/Sixline	sex nummer	4:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på dussin, kolonner och på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Spelversion B.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Efter dealern meddelat om insatsstopp lottar han ut med en apparatur som är ansluten till bordet den vinstoddstabell enligt vilken vinsterna betalas.

Vinstoddstabellen 1 eller 2 lottas ut skilt för varje spelrunda. Vinstoddstabell 2 framkommer som lottningens resultat i genomsnitt var 30:e spelrunda, i övriga fall betalas vinsterna enligt tabell 1.

Vinstoddstabell 1.

Plein/Straight up	ett nummer	30:1
Cheval/Split	två nummer	15:1
Transversal/Street	tre nummer	10:1
Carré/Corner	fyra nummer	7:1
Simple/Sixline	sex nummer	4:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på dussin, kolonner och på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Vinstoddstabell 2.

Plein/Straight up	ett nummer	60:1
Cheval/Split	två nummer	30:1
Transversal/Street	tre nummer	20:1
Carré/Corner	fyra nummer	14:1
Simple/Sixline	sex nummer	8:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1

Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på dussin, kolonner och på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Spelversion C.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Plein/Straight up	ett nummer	35:1
Cheval/Split	två nummer	17:1
Transversal/Street	tre nummer	11:1
Carré/Corner	fyra nummer	8:1
Simple/Sixline	sex nummer	5:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på dussin, kolonner och på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Spelversion D.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Plein/Straight up	ett nummer	35:1
Cheval/Split	två nummer	17:1
Transversal/Street	tre nummer	11:1
Carré/Corner	fyra nummer	8:1
Simple/Sixline	sex nummer	5:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på både dussin och kolonner förlorade och från de insatser som lagts på de enkla chanserna, går hälften förlorade eller blir fängslade (en prison). Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

En fängslad insats kan varken tas bort eller ändras, utan den deltar i följande spelrunda vars nummers egenskap avgör om insatsen går förlorad eller frigörs. Insatsen frigörs ifall den satsning med enkel chans var insatsen är fängslad, är vinstresultatet för nästa spelrunda. Spelaren får behålla den frigjorda insatsen men det betalas ingen vinst på den. Ifall det vinnande numret när insatsen är fängslad, åter är noll, kvarstår insatsen fängslad. Ifall det vinnande numret är noll för tredje gången i rad, går den fängslade insatsen förlorad.

Exempel gällande en prison-regeln:

1. Satsningen är på rött och det vinnande numret är noll, varvid insatsen blir fängslad. Ifall vinnande numret under nästa spelrunda är rött, frigörs insatsen och spelaren får behålla insatsen; ifall vinnande numret under nästa spelrunda är svart, går insatsen förlorad.
2. En insats placerad på rött är fängslad. Ifall vinnande numret under nästa spelrunda är åter noll, kvarstår insatsen fängslad. Eftersom det vinnande numret har varit noll två gånger i rad, borde det vinnande numret vara rött under de nästa två efter varandra

följande spelrundorna för att insatsen skulle frigöras och spelaren skulle få behålla sin insats.

I spelet kan användas insatshalveringsregeln (hälften av insatsens värde går förlorat), en prison-regeln eller bägge. Ifall bägge reglerna är samtidigt i användning får spelaren välja om insatsen fängslas eller om hälften av insatsens värde returneras till spelaren ifall spelmarkerna använda i spelet möjliggör halveringen. Likaså får spelaren besluta om en redan fängslad insats förblir fängslad då, när det vinnande numret är noll två gånger i rad eller om till spelaren returneras en fjärdedel av insatsens värde ifall spelmarkerna använda i spelet möjliggör åter en halvering. Den tillämpade regeln/de tillämpade reglerna anges i spelinstruktionerna.

Spelversion E.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0, 00–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Straight up	ett nummer	35:1
Split	två nummer	17:1
Street	tre nummer	11:1
Corner	fyra nummer	8:1
First Five	fem nummer	6:1
Sixline	sex nummer	5:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är 0 eller 00, går de insatser som lagts på dussin, kolonner och på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Spelversion F.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0, 00–36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: dussin och kolonner.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Straight up	ett nummer	35:1
Split	två nummer	17:1
Street	tre nummer	11:1
Corner	fyra nummer	8:1
First Five	fem nummer	6:1
Sixline	sex nummer	5:1
Dussin/Dozen	12 nummer	2:1
Kolumn/Column	12 nummer	2:1
Jämnt/Even	18 nummer	1:1
Udda/Odd	18 nummer	1:1
Svart/Black	18 nummer	1:1
Rött/Red	18 nummer	1:1
1–18	18 nummer	1:1
19–36	18 nummer	1:1

Om det lottade numret är 0 eller 00, går de insatser som lagts på både dussin och kolonner förlorade och från de insatser som lagts på de enkla chanserna går hälften förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Spelversion G.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–12. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart och högt/lågt.

Vinstutbetalning

I nummerfältet kan insatsen placeras enbart på ett enskilt nummer (plein/straight up).

Efter dealern meddelat om insatsstopp lottar han ut med en apparatur som är ansluten till bordet den vinstodds enligt vilken vinsterna betalas. Vinstoddsen lottas ut skilt för varje spelrunda. Apparaturen med vilken vinstoddsen lottas ut innehåller följande vinstodds:

antal	odds
6	5:1
3	7:1
2	9:1
1	24:1
1	49:1

Sidofältens odds är fasta:

Svart (siffrorna 2, 4, 6, 8, 10 och 12)	1:1
Röd (siffrorna 1, 3, 5, 7, 9 och 11)	1:1
Liten (siffrorna 1-6)	1:1
Stor (siffrorna 7-12)	1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på de enkla chanserna förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Ifall det förekommer en funktionsstörning i apparaturen som vinstoddsen lottas ut med förklarar dealern/inspektören spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Spelversion H.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–12. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart och högt/lågt eller numrets placering på spelfältet: kolonner.

Vinstutbetalning

I nummerfältet kan insatsen placeras enbart på ett enskilt nummer (plein/straight up).

Efter dealern meddelat om insatsstopp lottar han ut med en apparatur som är ansluten till bordet den vinstodds enligt vilken vinsterna betalas. Vinstoddsen lottas ut skilt för varje spelrunda. Apparaturen med vilken vinstoddsen lottas ut innehåller följande vinstodds:

antal	odds
8	8:1
4	10:1
2	12:1
2	25:1

Sidofältens odds är fasta:

Kolonn

(1. kolonn: siffrorna 1, 4, 7 och 10;

2. kolonn: siffrorna 2, 5, 8 och 11;

3. kolonn: siffrorna 3, 6, 9 och 12)

2:1

Svart (siffrorna 2, 4, 6, 8, 10 och 12)

1:1

Röd (siffrorna 1, 3, 5, 7, 9 och 11)

1:1

Liten (siffrorna 1-6)

1:1

Stor (siffrorna 7-12)

1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på kolonner förlorade och från de insatser som lagts på de enkla chanserna går hälften förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Ifall det förekommer en funktionsstörning i apparaturen som vinstoddsen lottas ut med förklarar dealern/inspektören spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Spelversion I.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 0–12. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart och högt/lågt eller numrets placering på spelfältet: kolonner.

Vinstutbetalning

I nummerfältet kan insatsen placeras enbart på ett enskilt nummer (plein/straight up).

Efter dealern meddelat om insatsstopp lottar han ut med en apparatur som är ansluten till bordet den vinstodds enligt vilken vinsterna betalas. Vinstoddsen lottas ut skilt för varje spelrunda. Apparaturen med vilken vinstoddsen lottas ut innehåller följande vinstodds:

antal	odds
8	6:1
4	8:1
2	10:1
1	25:1
1	50:1

Sidofältens odds är fasta:

Kolonn

(1. kolonn: siffrorna 1, 4, 7 och 10;

2. kolonn: siffrorna 2, 5, 8 och 11;

3. kolonn: siffrorna 3, 6, 9 och 12)

2:1

Svart (siffrorna 2, 4, 6, 8, 10 och 12)

1:1

Röd (siffrorna 1, 3, 5, 7, 9 och 11)

1:1

Liten (siffrorna 1-6)

1:1

Stor (siffrorna 7-12)

1:1

Om det lottade numret är noll, går de insatser som lagts på kolonner förlorade och från de insatser som lagts på de enkla chanserna går hälften förlorade. Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

Ifall det förekommer en funktionsstörning i apparaturen som vinstoddsen lottas ut med förklarar dealern/inspektören spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

2. Boule

Boule är ett spel där dealern lottar fram det vinnande numret med ett boulehjul och en boll. Spelarna ska försöka gissa det vinnande numret eller någon av dess egenskaper genom att placera spelmarker på bordets insatsfält.

Spelfält och Boule-hjul

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. I nummerfältet finns siffrorna 1–9. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött (siffrorna 2, 4, 7 och 9), svart (siffrorna 1, 3, 6 och 8), lågt (siffrorna 1, 2, 3 och 4), högt (siffrorna 6, 7, 8 och 9), jämnt (siffrorna 2, 4, 6, 8) och udda (1, 3, 7 och 9).

Det går att satsa normalt på nummer 5, men nummer 5 är inte med i sidofältens satsningar.

I Boule-hjulet förekommer numren 1-9 fyra gånger och på motsvarande sätt finns det fyra nummerfack/nummer.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem (värdemarker) eller spelmarker vars värden är inte tryckta på dem (färgmarker). Beroende av bouletyp eller spelplats kan spelandet vara tillåtet bara med värdemarker eller bara med färgmarker eller med både värdemarker och färgmarker.

Inom ramarna för bordets insatsgränser kan spelaren välja värdet på färgmarkerna han vill spela med. Färgmarkerna är spelbordsspecifika och endast insatser som görs med de färgmarker som finns att tillgå vid det aktuella spelbordet är giltiga. När spelaren har spelat färdigt, växlas färgmarkerna mot värdemarker.

Spelets gång

Spelaren kan satsa flera spelmarker under spelrundan, men enskilda insatser får inte överskrida bordets insatsgränser.

Dealern lottar ut det vinnande numret, meddelar det åt spelarna, samlar in de förlorade markerna och betalar ut vinsterna till de vinnande insatserna.

Om kastet med boulebollen misslyckas eller om dealern/inspektören anser att boulebollen med tanke på lottningen inte snurrade godtagbart antal gånger, förklarar dealern/inspektören spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Plein/Straight up	ett nummer	7:1
Jämnt/Even/Pair	4 nummer	1:1
Udda/Odd/Impair	4 nummer	1:1
Svart/Black/Noir	4 nummer	1:1
Röd/Red/Rouge	4 nummer	1:1
Liten/Manque 1–4	4 nummer	1:1
Stor/Passe 6–9	4 nummer	1:1

Om det lottade numret är 5, går alla insatser som lagts på de enkla chanserna förlorade. Till insatser lagda på nummer 5 betalas vinsterna ut som normalt.

3. Lyckohjul (Big Six, Money Wheel)

Spelarens uppgift är att gissa den vinnande symbolen som lottas ut med en snurrande utlottningsapparat. Spelet innefattar ett spelbord där kunderna lägger sina insatser samt ett hjul som används till att lotta fram den vinnande symbolen.

Spelfältet och lyckohjulet

Satsningsområdena på spelbordets spelfält är märkta med vinstsymboler (figurer, nummer e.d.). Vinstoddsen för varje vinstsymbol är märkta vid symbolen på spelfältet. Samma symboler och vinstodds är märkta på lyckohjulet med vilket den vinnande symbolen lottas ut. Hjulet är indelat i 54 lika stora sektorer.

Insatser

Som insatser används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

Spelaren kan satsa flera spelmarker under spelrundan, men enskilda insatser får inte överskrida bordets insatsgränser. Dealern lottar ut den vinnande symbolen, meddelar det åt spelarna, samlar in de förlorade markerna och betalar ut vinsterna till de vinnande insatserna.

Vid lottningen ska hjulet snurra minst fyra hela varv. Lottningen förklaras ogiltig om hjulet inte snurrar minst fyra hela varv, om vinstsymbolen stannar mellan två sektorer eller om någon utomstående faktor har påverkat genomförandet av lottningen. I dessa fall berättigar inte den aktuella spelrundans insatser till vinst.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ (symboler):

23 sektorer är märkta med oddset	1:1
15 sektorer är märkta med oddset	2:1
8 sektorer är märkta med oddset	5:1
4 sektorer är märkta med oddset	10:1
2 sektorer är märkta med oddset	20:1
2 sektorer är märkta med oddset	45:1

Tärningsspel

1. Tuplanoppa

Tuplanoppa är ett spel där resultatet utlottas med två tärningar.

Spelets resultat bestäms på basis av tärningarnas sammanlagda ögonantal. Samt kan man spela på alla möjliga kombinationer.

Spelbordet

För placering av insatser har de i spelet använda ögontalkombinationerna från de två tärningarna tryckts på spelbordet: summorna 2-12, alla par, summa under 7 och summa över 7.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem (värdemarker).

Spelets gång

Spelaren kan satsa flera spelmarker under spelrundan, men enskilda insatser får inte överskrida bordets insatsgränser. Spelaren ska placera sina spelinsatser innan dealern meddelar om insatsstopp eller innan utlottningen börjar, varefter det inte går att ta bort eller ändra insatsen. Dealern lottar ut det vinnande numret, meddelar det åt spelarna, samlar in de förlorade markerna och betalar ut vinsterna till de vinnande insatserna.

När resultatet lottats ut meddelar dealern resultatet åt spelarna, samlar in de förlorade markerna och betalar ut vinsterna till de vinnande insatserna.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Satsning	Odds
Summa 2 eller 12	32:1
Summa 3 eller 11	15:1
Summa 4 eller 10	10:1
Summa 5 eller 9	7:1
Summa 6 eller 8	5:1
Summa 7	4:1
Alla par	4:1
Summa under 7	1:1
Summa över 7	1:1

När summan av de två tärningarnas ögontal är 7, förlorar insatserna placerade på summa under 7 och summa över 7 hälften av sitt värde.

Spelaren ska placera sina spelinsatser innan dealern meddelar om insatsstopp eller innan utlottningen börjar, varefter det inte går att ta bort eller ändra insatsen.

Utlottning

I spelet Tuplanoppa kan spelets resultat utlottas bordsspecifikt på två olika sätt:

- A. ADealern utför lottningen genom att blanda tärningarna i en tärningskopp/två tärningskoppar ovanför spelbordet.
- B. Spelaren utför lottningen genom att kasta tärningarna på bordets utlottningsområde. Kastordningen roterar medsols en spelare åt gången. Spelaren får fortsätta att kasta tills han kastar poängsumman sju med de två tärningarna.

Om spelaren som står på tur inte vill kasta, går turen över till nästa spelare. Endast spelare som deltar i spelrundan får kasta. Vid tvister bestämmer dealern vem som står näst på tur.

Kastet får göras först efter att dealern gett tillstånd till det.

Tärningarna i kasthanden måste hela tiden hållas ovanför spelbordet.

Båda tärningarna måste kastas samtidigt och båda tärningarna måste stanna inom utlottningsområdet. Tärningarna får inte heller stanna på varandra eller på kant.

Dealern avgör om kastet är godkänt.

2. Sic Bo

Sic Bo är ett tärningsspel där spelarens uppgift är att gissa tre tärningars ögontalskombinationer samt ögontalssumma.

Spelbordet

För placering av insatser har de i spelet använda ögontalkombinationerna och ögontalssummorna från de tre tärningarna tryckts på spelbordet.

Insatser

I Sic Bo-spelet kan som insatser användas spelmarker vars värden är tryckta på dem (värdemarker) eller spelmarker vars värden är inte tryckta på dem (färgmarker). Beroende av Sic Bo – spelets typ eller spelplats kan spelandet vara tillåtet bara med värdemarker eller bara med färgmarker eller med både värdemarker och färgmarker.

Inom ramarna för bordets insatsgränser kan spelaren välja värdet på färgmarkerna han vill spela med. Färgmarkerna är spelbordsspecifika och endast insatser som görs med de färgmarker som finns att tillgå vid det aktuella spelbordet är giltiga. När spelaren har spelat färdigt, växlas färgmarkerna mot värdemarker.

Spelets gång

Spelaren kan placera sina insatser på valfritt antal insatsalternativ.

När samtliga insatser har lagts, lottar dealern ut de vinnande ögontalskombinationerna och ögontalssummorna med tre tärningar, samlar in de förlorade insatserna och betalar vinsterna åt de vinnande insatserna.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Satsning	Odds
SMALL (summan av tärningarnas ögontal 4–10)	1:1
BIG	1:1

(summan av tärningarnas ögontal 11–17) ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE och SIX	1:1 om en av tärningarna visar det önskade ögontalet, 2:1 om två av tärningarna visar det önskade ögontalet och 12:1 om samtliga tre tärningar visar det önskade ögontalet.
(ögontal 1, 2, 3, 4, 5 och 6)	
TWO DIE	6:1
(ögontalskombinationer som bildats med två tärningar 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 – den tredje tärningens ögontal har ingen betydelse)	
DOUBLE	11:1
(ögontalsparen 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 – den tredje tärningens ögontal har ingen betydelse)	
ANY TRIPLE	30:1
(vilken som helst av följande ögontalskombinationer som bildar ett "triss": 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 och 6-6-6)	
SPECIFIC TRIPLE	180:1
(ett visst av följande ögontalskombinationer bildat "triss": 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 eller 6-6-6)	
THREE DICE TOTALS	
Summan av tre tärningars ögontal 4	60:1
Summan av tre tärningars ögontal 5	30:1
Summan av tre tärningars ögontal 6	18:1
Summan av tre tärningars ögontal 7	12:1
Summan av tre tärningars ögontal 8	8:1
Summan av tre tärningars ögontal 9	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 10	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 11	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 12	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 13	8:1
Summan av tre tärningars ögontal 14	12:1
Summan av tre tärningars ögontal 15	18:1
Summan av tre tärningars ögontal 16	30:1
Summan av tre tärningars ögontal 17	60:1
Om tärningarnas ögonantal bildar ett "triss" (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6), går insatser lagda på insatsalternativen SMALL och BIG förlorade.	

Kortspel

1. Pokerspel

1.1. Pokerspel där spelarna spelar mot varandra

1.1.1. Allmänna regler och spelformer

Allmän beskrivning av spelet

I pokerspel spelar spelarna mot varandra i strävan efter att vinna potten som ackumuleras under spelrundan. Spelaren som har spelrundans bästa kortkombination vinner potten. Spelaren kan även vinna potten genom att lägga insatserna på så sätt att ingen annan spelare betalar insatsen. Pokerspel kan spelas i olika versioner som skiljer sig från varandra exempelvis genom antalet kort som ges, antalet kort som ges med valörsidan uppåt- eller nedåt eller genom andra speltekniska faktorer.

Ersättning för ordnande av spel

Den ersättning som tillkommer bolaget för ordnande av spelet kan debiteras på två olika sätt:

A. Procentuell ersättning

En på förhand fastställd procentandel debiteras av värdet på de spelmarker som satsas under spelrundan. Ersättningen kan begränsas med ett maxtak per spelrunda.

B. Tidsbaserad debitering per kund

En ersättning som debiteras vid spelbordet och som inkasseras per kund efter på förhand fastställda principer.

Ersättningsprincipen och storleken på ersättningen för ordnande av spelet meddelas åt spelarna i spelutrymmet.

Minimiköp

För att kunna delta i spelet måste spelaren köpa ett på förhand fastställt minimiantal spelmarker (buy-in). Spelaren kan inte köpa fler spelmarker mitt under en spelrunda, utan måste spela klart spelrundan med de spelmarker som han hade på spelbordet innan anteinsatserna lades.

Pokerspel kan genomföras med tre olika insatsalternativ:

A. Limit/Bestämda insatsstorlekar

Värdet och storleken på insatserna och höjningarna är fasta samt på förhand fastställda.

B. Pot Limit/Potten som maximiinsats

Spelarens maximiinsats får inte överstiga pottens nuvarande storlek.

C. No Limit/Ingen begränsning för maximiinsats

Spelaren kan satsa alla sina spelmarker.

Spelarens alternativ

Under spelets gång kan spelarna lägga sig, stanna kvar i spelet eller höja insatser:

Check/Sökö

Spelaren lämnar på sin insatstur över höjningsmöjligheten till nästa spelare.

Fold/Lägga sig

Spelaren återlämnar korten till dealern på sin insatstur.

Raise/Höja

Spelaren höjer på sin insatstur den befintliga insatsen.

Call/Syna

Spelaren betalar den erforderliga insatsen på sin insatstur.

Vinstdistribution

Efter att korten har givits och insatserna är lagda, är vinnaren den spelare som fortfarande är med i spelet och regelenligt har den bästa pokerhanden.

Jackpot

Till de pokerspel som bolaget anordnar (ej turneringar) kan man bifoga en särskild jackpotvinst (bad beat jackpot). Jackpotvinsten betalas ut om en hand av en viss storlek förlorar mot en ännu bättre hand. Jackpotvinsten kan utbetalas endast vid sådana spelbord där det då spelrundan startade deltagit ett visst minimiantal spelare. Det krävda minimiantalet spelare anges i spelutrymmet. I spelutrymmet finns en skylt som berättar för spelaren jackpot-regelns spelarminimiantal. Förändring i minimiantalet meddelas till den myndighet som utövar tillsynen. Speldeltagare anses vara sådana personer som deltar i den aktuella spelrundan (de har fått kort och befinner sig fysiskt på spelplatsen). Jackpotvinsten delas endast mellan spelarna vid det spelbord där de händer som uppfyller aktiveringskriterierna för jackpotten har delats ut. Jackpotten delas om det vid slutet av spelrundan visar sig finnas två eller fler händer som uppfyller aktiveringskriterierna för jackpotten.

De kriterier som måste uppfyllas för att aktivera jackpotten varierar beroende på vilken variant av pokerspel som spelas. Aktiveringskriterierna meddelas i spelutrymmet.

En representant från bolaget kontrollerar de händer som berättigar till aktivering av jackpotten.

Åt spelarna bildas alltid bästa möjliga hand.

Ifall flera spelare har händer som berättigar till aktivering av jackpoten, ses de två bästa händerna som de som aktiverade jackpoten.

Ifall flera spelare har samma hand som berättigar till aktiveringen av jackpoten, delar de spelare den del av jackpoten som handen berättigar till samt en andel av den andelen som ska delas mellan de övriga spelarna.

Jackpotbetalningarna samlas in på följande sätt:

För varje spelrunda som spelas vid ett bord som deltar i jackpotten, samlas en av bolaget bestämd och i spelutrymmet angiven summa till jackpotten. Det i spelutrymmet angivna minimiantal spelare måste delta i spelrundan och spelet måste avancera minst till den andra insatsrundan för att betalningen ska kunna samlas in. Den ackumulerade summan är kumulativ och den uppsamlade summan läggs till jackpot-summan i slutet av speldagen; uppsamlandet av nästa speldags jackpot-summa börjar från den föregående dagens summa.

Jackpoten delas på följande sätt:

Vid det spelbord där jackpoten betalas går en viss procentandel av den dåvarande jackpotsumman till den förlorande handen som uppfyller kriterierna för aktivering av jackpoten. Den vinnande handen som uppfyller kriterierna får en viss procentandel av den dåvarande jackpotsumman. Övriga spelare som deltagit i den aktuella spelrundan utdelas en viss procentandel av den dåvarande jackpotsumman. Den kvarvarande procentandelen står som grund för den nya jackpotten för vilken bolaget garanterar en minimisumma i euro. Utdelningsgrunderna för jackpotten och den av bolaget garanterade jackpottens minimisumma i euro meddelas i spelutrymmet.

Ifall spelaren mitt under spelet avslöjar detaljer om sina kort som påverkar spelets gång, har bolaget rätt att vägra att betala ut jackpoten.

Spelplatser, spelkort och kortens poängvärde

Vid spelbordet finns spelplatser för högst 12 spelare.

I spelet används under spelrundan en kortlek på 52 kort utan jokrar.

Ess 1 eller 14

Kung 13

Dam 12

Knekt 11

övriga kort efter poängvärde

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller högre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om fler än en hand har samma högsta kort, avgörs

handen av det näst högsta kortet o.s.v. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om två eller fler spelare har par, vinner det högsta paret. Rangordningen mellan likvärdiga par bestäms efter poängvärdet för det tredje, fjärde och femte kortet. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Stege med fyra kort/Straight of four (endast i Sökö)

Fyra poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om flera stegar med fyra kort finns med i spelet, vinner den högsta stegen. Rangordningen mellan flera stegar som är likvärdiga avgörs av det femte kortet. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Färg med fyra kort/Flush of four (endast i Sökö)

Fyra kort av samma färg. Om flera spelare har färg med fyra kort, vinner färgen som har det högsta kortet. Rangordningen mellan likvärdiga färghänder avgörs av det femte kortet. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om flera händer med två par finns med i spelet, vinner det högre paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om flera händer har triss, vinner den högsta kombinationen. Om båda trissarna är likvärdiga, avgör det högsta high-kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Av flera stegar vinner den högsta stegen. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Av flera färger vinner den färg som har det högsta kortet och därefter avgör det andra, tredje, fjärde och femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Kåk/Full house

Handen består av ett triss och ett par. Av flera kåkar vinner den som har det högsta trisset. Om trissen är likvärdiga, vinner handen som har det högsta paret. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Av flera fyrtal vinner den med högst värde. Om båda fyrtalen är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten.

Färgstege/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Av flera färgstegar vinner den som är högst. Om flera händer i spelet har lika värde, delas potten. Den bästa handen i poker är en färgstege A–10, en så kallad Royal Flush.

Samtliga pokerkortspel kan även spelas som Low- eller High/Low-versioner. Då är reglerna desamma som för det ifrågavarande spelet, förutom att i ett Low-spel är värdeskalan den motsatta. I High/Low-spel finns däremot två vinnare, den bästa och den svagaste femkortshanden, och vinstpotten delas lika mellan vinnarna.

1.1.2. Texas Hold'em

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen förflyttas medsols mellan spelarna.

Först delas två kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Det blir alltid en satsningsrunda efter att korten har givits. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.3. Pineapple (Watermelon)

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen förflyttas medsols mellan spelarna.

Först ges tre kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare (initial deal) och därefter följer en satsningsrunda, varefter spelaren kastar bort ett kort från handen. Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter

floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.4. Crazy Pineapple (Crazy Watermelon)

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas tre kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Därefter vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen) och en satsningsrunda följer. Därefter kastar spelaren bort ett av korten på handen. Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.5. Helsinki Hold'em (Aviation)

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först ges fyra kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare (initial deal) och därefter följer en satsningsrunda, varefter spelaren kastar bort ett kort från handen. Därefter vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen) och en satsningsrunda följer. Därefter kastar spelaren bort ytterligare ett av korten från

handen. Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.6. Omaha

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas fyra kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fyra egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därtill välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller flera spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.7. Omaha 5

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas fem kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fem egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därtill välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller fler spelare har händer med lika värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.8. Courchevel

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först ges fem kort med valörsidan nedåt till varje spelare och ett kort vänds upp på bordet (initial deal). Efter detta vänds två gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fem egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därtill välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller fler spelare har händer med samma värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.9. Double Flop Hold'em

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas två kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). På bordet delas därefter ut två rader på tre gemensamma uppvända kort ovanför varandra (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort till vardera rad (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort till vardera rad (river). Därmed finns alltså sammanlagt 10 gemensamma kort i två rader på bordet.

Efter att korten har givits, följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man

ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Spelarens uppgift är att separat försöka bilda en så bra spelhand som möjligt från båda raderna och sina egna kort. Om samma spelare får den bästa handen från båda raderna, vinner han ensam hela potten. Om olika spelare har de bästa händerna, delas potten. Om två eller flera spelare har händer med samma värde, delas potten eller en del av den mellan dessa spelare.

1.1.10. Seven Card Stud

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges två kort med valörsidan nedåt och ett kort med valörsidan uppåt till varje spelare och en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter så att alla spelare får ett kort med valörsidan uppåt, varefter ytterligare en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter på det här sättet tills samtliga kvarvarande spelare har två kort med valörsidan nedåt och fyra kort med valörsidan uppåt. Det sjunde och sista kortet ges med valörsidan nedåt till samtliga spelare. Därefter följer den sista satsningsrundan.

Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Om två eller fler spelare har händer med samma värde, delas potten mellan dessa spelare.

Om det på grund av spelarantalet inte finns tillräckligt med kort i kortleken kan man, för att kunna slutföra givet och ge ett eget kort till samtliga kvarvarande spelare, vända upp ett gemensamt eller gemensamma kort på bordet. På det här sättet kan spelaren bilda den bästa möjliga femkortshanden genom att använda sina egna kort och ett eller flera gemensamma kort. Om ett eller flera gemensamma kort ges i spelet, kan det hända att spelaren i detta fall endast har två dolda kort på sin spelhand.

Low-versionen av Seven Card Stud kallas för Razz.

1.1.11. Sökö

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges ett kort med valörsidan nedåt och ett kort med valörsidan uppåt till varje spelare. Därefter följer en satsningsrunda. Spelet fortsätter så att alla spelare får ett kort med valörsidan uppåt, varefter ytterligare en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter på det här sättet tills samtliga kvarvarande spelare har ett kort med valörsidan

nedåt och fyra kort med valörsidan uppåt. Därefter följer den sista satsningsrundan.

Till skillnad från andra pokervarianter värdesätter man även fyrkortsstegar och fyrkortsfärg. I rangordningen kommer dessa efter ett par.

Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas de dolda korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden vinner. Om två eller flera spelare har händer med samma värde, delas potten mellan dessa spelare.

1.1.12. Five Card Draw

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges fem kort med valörsidan nedåt till varje spelare och en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter så att varje spelare får byta 0–5 kort, varefter den andra och sista satsningsrundan följer.

Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden vinner. Om två eller flera spelare har händer med samma värde, delas potten mellan dessa spelare.

Spelet kan även spelas så att spelarna får byta kort två gånger och då har spelet tre satsningsrundor, eller så kan spelet spelas så att spelarna får byta kort tre gånger och då har spelet fyra satsningsrundor.

Five Card Draw-spelet kan även spelas så att den första insatsen endast får läggas om man har en spelhand som har ett visst värde, oftast minst par i knektar eller bättre (jacks or better).

Low-versionen av Five Card Draw kallas för Lowball. Five Card Draw som spelas som Low-version och med tre kortbyten kallas för Triple Draw Lowball.

1.1.13. Chinese Poker

Chinese Poker spelas om poäng som har ett monetärt värde som bestäms innan spelet börjar. Spelaren får eller förlorar poäng efter hur hans pokerhand står sig mot de andra spelarnas händer.

I början av given ges 13 kort till alla spelare och av dessa kort ska spelaren bilda tre pokerhänder: den främre handen, mellanhanden och den bakre handen. Den främre handen består av tre kort och mellan- och den bakre handen består av fem kort var.

Händerna ska bildas så att den bakre handens kortkombination ska vara bättre än eller lika bra som mellanhandens och mellanhandens kortkombination ska

vara bättre än den främre handens. I den främre handen, som har tre kort, räknas inte stegar eller färg. En fel upplagd korthand (t.ex. främre handens kortkombination är bättre än mellanhandens eller någon av korthänderna har fel antal kort) förlorar automatiskt åt en korrekt upplagd korthand.

Det finns många olika sätt att poängsätta Chinese Poker. Exempelvis i 1–3-poängsättningen, när samtliga spelare har bildat tre händer, visas korten och poängsättningen genomförs. I det här skedet jämför alla spelare sina händer mot andra spelarens händer. Spelaren får poäng om hans främre, mellan- eller bakre hand vinner över motståndarens motsvarande hand. Om spelaren vinner två av tre händer, får han ett poäng och om han vinner alla tre händer, får han tre poäng. Vilken poängsättning som tillämpas meddelas i spelutrymmet.

I spelet är det även möjligt att använda andra vinstfördelningssätt än poängsättning. Vilket vinstfördelningssätt som används meddelas i spelutrymmet. Den använda poängsättningen lagras i ett separat protokoll.

1.1.14. Chinese Open Poker

Chinese Open Poker spelas om poäng som har ett monetärt värde som bestämts innan spelet börjar. Spelaren får eller förlorar poäng efter hur hans pokerhand står sig mot de andra spelarnas händer.

I början av givet ges varje spelare 5 kort med valörsidan nedåt. Spelaren placerar korten på bordet med valörsidan uppåt valfritt i främre handen, mellanhanden och bakre handen. Efter detta utförs 8 givrundor där varje spelare ges ett kort. Under varje givrunda placerar spelaren kortet med valörsidan uppåt valfritt i främre handen, mellanhanden eller bakre handen. Det kan också utföras färre givrundor ifall resultatet av spelrundan är klart innan alla spelare har 13 kort. I slutet bör framhanden bestå av tre kort, mellan- och bakre handen av fem kort.

Chinese Open Poker kan spelas även så, att under de åtta givrundorna som följer det initiala givet (de första fem korten) får varje spelare två kort på en gång, från vilka han väljer ett till sin spelhand och avstår från det andra. Spelets namn är då Chinese Open Poker Pineapple.

Händerna ska bildas så att den bakre handens kortkombination ska vara bättre än eller lika bra som mellanhandens och mellanhandens kortkombination ska vara bättre än den främre handens. I den främre handen, som det kommer tre kort i, räknas inte stegar eller färg. En fel upplagd korthand (t.ex. främre handens kortkombination är bättre än mellanhandens eller någon av korthänderna har fel antal kort) förlorar automatiskt åt en korrekt upplagd korthand.

Det finns många olika sätt att poängsätta Chinese Open Poker. Exempelvis i 1–3-poängsättningen, när samtliga spelare har bildat tre händer, visas korten och poängsättningen genomförs. I det här skedet jämför alla spelare sina händer mot andra spelarens händer. Spelaren får poäng om hans främre, mellan- eller bakre

hand vinner över motståndarens motsvarande hand. Om spelaren vinner två av tre händer, får han ett poäng och om han vinner alla tre händer, får han tre poäng. Vilken poängsättning som tillämpas meddelas i spelutrymmet.

I spelet är det även möjligt att använda andra vinstfördelningssätt än poängsättning. Vilket vinstfördelningssätt som används meddelas i spelutrymmet. Den använda poängsättningen lagras i ett separat protokoll.

1.2. Pokerspel där spelarna spelar mot banken

1.2.1. Fast Poker

Fast Poker är ett spel som spelas med tre kort där spelaren ska sträva efter att vinna över dealerns spelhand.

Spelbord

Spelbordet är uppdelat i 5-9 spelplatser. Endast en person åt gången kan spela på vardera spelplats. För insatserna har varje spelplats tryckta cirklar märkta Bet, Play och B (Bonus).

Kortens värde och given

I spelet används en kortlek med 52 kort utan jokrar. Både spelarens och dealerns kort ges med den klädda sidan nedåtvänd. Given sker medsols ett kort i taget. Esset är värt 14, förutom i en liten stege (A, 2, 3), där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung 13, dam 12, knekt 11. Övriga kort (2-10) har samma värde som deras poängtal.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. Spelaren kan lägga en insats endast på en spelplats.

Spelets gång

För att delta i spelet lägger spelaren en grundinsats i rutan Bet. Spelaren kan även delta i ett valfritt bonusspel vars insats läggs i spelplatsens B-ruta.

När insatserna är lagda, ger dealern tre kort till sig själv och till varje reserverad spelplats.

Därefter tittar spelarna på sina kort och avgör om de vill fortsätta spelet mot dealerns hand. Om spelaren bestämmer sig för att lägga sig, förlorar han sin insats i rutan Bet och den eventuella insatsen i B-rutan (bonus).

Om spelaren bestämmer sig för att fortsätta, lägger han sina kort i rutan Play med den klädda sidan nedåtvänd och lägger en tilläggsinsats som motsvarar Bet-insatsen på korten.

Spelarna måste titta på sina kort ovanför spelbordet. Spelarna får inte diskutera spelhänder sinsemellan och inte heller visa sina kort för varandra. Samtliga spelare måste sitta vid bordet.

Vinstutbetalning

När spelarna har gjort sina beslut vänder dealern upp sina kort. Om dealern har en sämre hand än dam-högt kort, lägger han sig och betalar 1:1 till spelarnas Bet-insatser. Playinsatserna kvarligg på bordet. Bonusinsatserna vinner eller förlorar beroende på värdet på spelarens hand. Om värdet på dealerns hand är dam-högt kort eller bättre, beror vinstutbetalningen på spelarens hand.

Om dealerns spelhand är bättre än spelarens hand, förlorar spelaren både Bet- och Play-insatserna. Insatser lagda i Bonus (B)-rutan vinner eller förlorar beroende på värdet på spelarens hand.

Om spelarens hand är bättre än dealerns hand, utbetalas vinster om 1:1 till Bet- och Playinsatserna, men om spelaren har fått triss eller färgstege, utbetalas en trefaldig (3:1) vinst till Play-insatserna.

Om spelarens och dealerns händer har lika värde, blir det oavgjort och spelaren får behålla insatsen.

Bonus (B)-spel

Bonus (B) är ett valfritt spel som hör till Fast Poker. Genom att lägga en insats i B-rutan innan spelrundan börjar, avgörs spelarens eventuella vinst endast efter värdet på hans spelhand. Om spelaren lägger sig och inte lägger en Play-insats, förlorar han även Binsatsen. Spelaren kan inte spela bonusspelet utan att delta i det egentliga spelet.

Odds för insatser placerade i Bonus (B)-cirkeln:

Färgstege tre kort	30:1
Triss	30:1
Stege tre kort	5:1
Färg tre kort	4:1
Ett par	1:1

Om spelaren har sämre kort än ett par, förlorar han Bonus (B)-insatsen.

Rangordning för korthänder

Rangordning från lägsta till högsta:

Det högsta kortet (high)
Ett par
Färg tre kort
Stege tre kort
Triss
Färgstege tre kort

Om spelarens och dealerns par är lika värda, vinner den vars tredje kort är det högsta.

Om både dealern och spelaren har färg med tre kort, avgörs den bästa handen av det högsta kortet.

Det finns ingen rangordning färgerna emellan.

Om spelarens och dealerns händer har lika värde, är spelet oavgjort och spelaren får behålla både sin bet- och play-insats.

1.2.2. Triple Bet Poker

Triple Bet Poker är ett spel där spelarna ska sträva efter att bilda den bästa möjliga pokerhanden av tre egna kort och två gemensamma kort. Spelarna spelar inte mot varandra eller mot dealern. Spelaren vinner efter hur bra pokerhand han har lyckats få. Oddsen för spelhänderna finns tryckta på spelduken och är även angivna på en skylt vid spelbordet.

Spelbord

Spelbordet är uppdelat i 5–7 spelplatser. Endast en person åt gången kan spela på vardera spelplats. På spelplatsen har man tryckt insatscirklar med numren 1, 2 och 3 samt en cirkel märkt med ett B för den valfria bonusinsatsen.

Korten och deras värden

I spelet används en kortlek med 52 kort utan jokrar. Korten har samma värde som deras poängtal. Esset är värt 14, förutom i en liten stege (A, 2, 3, 4 eller A, 2, 3, 4, 5), där dess värde är ett.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

Spelaren ska lägga tre lika stora grundinsatser på sin spelplats insatscirklar som är märkta 1, 2 och 3. Därefter ger dealern tre kort till varje spelare och drar ytterligare två kort som är gemensamma för samtliga spelare. Korten ges med den klädda sidan nedåtvänd. Spelarna måste titta på sina kort ovanför spelbordet. Spelarna får inte diskutera sina spelhänder sinsemellan och inte heller visa sina kort för varandra.

Spelarna strävar efter att få den bästa möjliga femkortshanden genom att kombinera sina egna tre kort och de två gemensamma korten.

Efter att spelaren har tittat på sina kort har han möjlighet att ta bort en insats eller lämna kvar samtliga insatser. I båda fallen fortsätter han spelet.

När spelarna har gjort sina val, vänder dealern upp ett av de gemensamma korten. I det här läget har spelaren återigen möjlighet att ta bort en av sina insatser eller att fortsätta med samma insatser.

Till sist vänder dealern upp det andra gemensamma kortet. Varje spelare har nu en pokerhand om fem kort som bildas av de tre egna korten och de två gemensamma korten.

Vinstutbetalning

Spelarens vinst beror på hurdan pokerhand han har fått och hur stor hans kvarvarande totala insats är. $Vinst = insats \times odds$.

Odds för insatser placerade i insatscirklarna "1", "2" och "3":

Färgstege	30:1
Fyrtal	15:1
Kåk	10:1
Femkortsfärg	7:1
Femkortsstege	5:1
Triss	3:1
Två par	2:1
Par i tior eller bättre	1:1

Om spelaren har ett par som är lägre än par i tior, förlorar han sin insats.

Bonus (B)-extraspel

Bonus (B) är ett valfritt extraspel som hör till Triple Bet Poker. Genom att lägga en insats i B-cirkeln innan spelrundan börjar slår spelaren med en fast insats vad om att han får en spelhand som består minst av två par eller färg eller stege som består av minst fyra kort.

Odds för insatser placerade i Bonus (B)-cirkeln:

Färgstege	50:1
Fyrtal	40:1
Kåk	30:1
Femkortsfärg	20:1
Femkortsstege	15:1
Triss	5:1
Fyrkortsstege	3:1
Fyrkortsfärg	3:1
Två par	3:1

1.2.3. Dynamic Poker

Dynamic Poker är ett spel där spelaren strävar efter att vinna över dealerns spelhand genom att bilda den bästa möjliga femkortshanden med de två egna korten och de fem gemensamma korten. Till Dynamic Poker-spelet kan det utöver grundspelet höras ett eller två valfria tilläggsspel (Bonus och Extra Bonus). Från insatsrutorna tryckta på spelbordet samt från spelinstruktionerna som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet framgår vilket/vilka tilläggsspel kan spelas.

Vad gäller Dynamic Poker lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid, spelversion samt eventuellt extraspel (t.ex. extraspel B; extraspel B och XB) och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

Spelbordet och spelplatserna

Spelbordet är uppdelat i 6–7 stycken spelplatser. Vid varje spelplats finns tryckta insatscirkel som är märkta Blind, Flop, Turn och River. Därtill kan det vid varje spelplats finnas tryckt en cirkel "B" (Bonus) och/eller "XB" (Extra Bonus) för tilläggsspelet. Endast en spelare per spelplats kan delta.

Spelkortet och deras värden

I spelet används en kortlek på 52 kort utan jokrar. Esset är värt 14, förutom i en stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung 13, dam 12, knekt 11. Övriga kort (2-10) har samma värde som deras poängtal. Kortleken blandas före varje ny giv. Spelarna får inte diskutera spelhänder sinsemellan och inte heller visa sina kort för varandra. Spelarna måste titta på sina kort ovanför spelbordet.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

När spelarna har lagt sina grundinsatser (blind) samt sin eventuella tilläggsspelinsats/sina eventuella tilläggsspelinsatser (B,XB), ger dealern två nedåtvända kort till sig själv och samtliga spelare. När spelaren har tittat på sina kort måste han avgöra om han fortsätter att spela eller om han lägger sig. Om spelaren väljer att lägga sig, förlorar han sin grundinsats samt eventuell bonusinsats (B). Om spelaren bestämmer sig för att fortsätta spela, ska han lägga en fortsättningsinsats som motsvarar två gånger blindinsatsen i cirkeln som är märkt Flop.

När spelarna har gjort sina beslut, vänder dealern upp tre kort (floppen) som är gemensamma för samtliga spelare. I det här skedet har spelarna möjlighet att fortsätta med samma insatser höja med en insats som motsvarar blindinsatsen, som han placerar i Turncirkeln.

När eventuella höjningar har lagts, vänder dealern upp det fjärde gemensamma kortet (turn). Nu kan spelarna återigen välja att höja sina insatser eller att fortsätta med samma insatser. Den höjda insatsen (river) skall exakt motsvara blindinsatsen. Om spelaren inte höjde i den föregående rundan, kan han heller inte höja i det här skedet.

När spelarna har gjort sina val, vänder dealern upp det femte gemensamma kortet (river). Nu när samtliga gemensamma kort har vänts upp, visar dealern sina egna grundkort och bildar den bästa möjliga femkortshanden av sina två egna kort och de fem gemensamma korten. Med denna spelhand spelar dealern separat mot varje spelare.

Vinstutbetalning

Om spelaren har en bättre pokerhand än dealern, vinner spelaren 1:1 för varje fortsättningsinsats som han har lagt (flop, turn, river). Blindinsatsen varken vinner eller förlorar, bortsatt från att spelarens vinnande hand är en femkortsfärg eller bättre. Då utbetalas även en vinst om 1:1 för blindinsatsen.

Om dealerns hand är bättre än spelarens, förlorar spelaren sina insatser. Om spelhänderna har samma värde, blir spelet oavgjort och spelaren får behålla insatserna.

Tilläggsspel

Bonusspel

Utöver Dynamic Poker-grundspelet kan spelaren även delta i ett valfritt bonusspel, som spelas parallellt med grundspelet och endast då spelaren deltar i grundspelet. Bonusspelet har en fast insats som anges på en skylt vid spelbordet. Vinsten avgörs beroende på kombinationen av de två nedåtvända grundkorterna som ges till varje

spelare. Spelaren måste betala grundspelets första fortsättningsinsats (floppen) för att bonusspelet ska fortsätta gälla.

Odds för insatser placerade i Bonus (B) rutan:

A-A	50:1
A-K samma färg	40:1
A-Q eller A-J samma färg	30:1
A-K olika färg	20:1
K-K eller Q-Q eller J-J	10:1

Extra Bonus

Utöver Dynamic Poker- grundspelet kan spelaren delta i det valfria Extra Bonus – spelet som kan spelas vid sidan om grundspelet och endast då man deltar i grundspelet. Extra Bonus- spelet har en fast insats vilken framgår från en skylt vid spelbordet. Vinsten avgörs från värdet på spelarens slutgiltiga pokerhand på fem kort. För att bilda denna pokerhand kan spelaren använda 0-2 av sina dolda kort. Spelaren måste betala grundspelets första fortsättningsinsats (flop) för att Extra Bonus- spelet ska hållas i kraft.

Vinsterna i Extra Bonus-spelet betalas ut enligt tabell I, II, III eller IV. Vinsttabellen som används tillkännages åt spelarna på förhand via spelinstruktionerna och en skylt som finns vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet.

Odds för insatser placerade i Extra Bonus (XB)-rutan:

Vinsttabell I

Färgstege	50:1
Fyra lika	30:1
Kåk	12:1
Färg	7:1
Stege	4:1

Vinsttabell II

Färgstege	50:1
Fyra lika	50:1
Kåk	10:1
Färg	7:1
Stege	4:1

Vinsttabell III

Färgstege	100:1
Fyra lika	50:1

Kåk	10:1
Färg	7:1
Stege	4:1

Vinsttabell IV

Färgstege	100:1
Fyra lika	50:1
Kåk	8:1
Färg	7:1
Stege	5:1

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta

Högsta kortet/High card

Om det högsta kortet är detsamma, avgör det näst högsta kortet vem som vinner.

Par/Pair

Det högre paret vinner. Rangordningen mellan likvärdiga par avgörs av det näst högsta kortet.

Två par/Two pair

Det högre paret vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Den högre kombinationen vinner. Om båda trissarna är likvärdiga, avgör det högsta highkortet vem som vinner.

Stege/Straight

Den högre femkortskombinationen vinner.

Färg/Flush

Av två femkortsfärger vinner den kombinationen som har det högsta kortet o.s.v.

Kåk/Full house

Av två kåkar vinner den som har den högsta trissen. Om båda har likvärdiga trissar, avgörs vinsten av det högre paret.

Fyrtal/Four of a kind

Av fyrtalen vinner den med högst värde. Om båda fyrtalen är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner.

Färgstege/Straight Flush

Den högre färgstegen med fem kort vinner.

Om spelaren och dealern har kombinationer som är exakt lika mycket värda, blir spelet oavgjort. Det finns ingen rangordning färgerna emellan.

1.2.4. Riverside Poker

Riverside Poker är ett spel där spelaren strävar efter att vinna över dealerns spelhand genom att bilda den bästa möjliga femkortshanden med de två egna korten och de fem gemensamma korten.

Spelbord

Spelbordet är uppdelat i 5–7 spelplatser. För insatserna har varje spelplats tryckta cirklar märkta Blind, Call och Bonus. Endast en person per spelplats kan delta och spelaren får endast lägga insatser endast på en spelplats.

Spelkort och deras värden

I spelet används en kortlek på 52 kort utan jokrar. Esset är värt 14, förutom i en liten stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung 13, dam 12, knekt 11. Övriga kort (2-10) har samma värde som deras poängtal. Kortleken blandas före varje ny spelrunda.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

När spelarna har lagt sina grundinsatser (blind) samt eventuella bonusinsatser (B), ger dealern två nedåtvända kort till sig själv och samtliga spelare. Därefter ger han ytterligare tre öppna kort som är gemensamma för samtliga spelare (floppen).

Spelarna tittar på sina grundkort och avgör om de ska fortsätta spela eller om de ska lägga sig. Om spelaren bestämmer sig för att fortsätta, ska han lägga en insats som motsvarar två gånger blindinsatsen på cirkeln märkt Call. Om spelaren väljer att lägga sig, förlorar han sin blindinsats samt eventuell bonusinsats (B).

Vinstutbetalning

När spelarna har gjort sina beslut, vänder dealern upp de sista två korten (turn och river) och visar sin egen spelhand. För att dealern ska fortsätta spelet, måste han ha minst ett par eller bättre på handen. Om dealern inte lyckas uppnå detta, betalar han en enkel vinst (1:1) spelarnas blindinsatser. Call-insatsen varken vinner eller förlorar.

Om dealern får ett par eller bättre på handen, jämförs den mot spelarens motsvarande hand. Om spelarens hand är bättre, utbetalas en enkel vinst (1:1) till

Call-insatsen. Storleken på vinsten som betalas till blindinsatsen beror på värdet på spelarens hand. Vinstoddsen visas på en skylt vid spelbordet.

Om dealerns hand är bättre än spelarens, förlorar spelaren både blind- och Call-insatsen. Om spelarens och dealerns händer har samma värde, blir spelet oavgjort och spelaren får behålla sina insatser.

Odds för blindinsatser

Royal Flush	20:1
Färgstege	15:1
Fyrtal	10:1
Kåk	3:1
Färg	2:1
Stege	1:1
Triss	1:1
Två par	1:1
Övriga händer	push (insatsen varken vinner eller förlorar)

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta

Par/Pair

Det högre paret vinner. Rangordningen mellan likvärdiga par avgörs av det näst högsta kortet.

Två par/Two pair

Det högre paret vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Den högre kombinationen vinner. Om båda trissarna är likvärdiga, avgör det högsta highkortet vem som vinner. Om händerna är likvärdiga, blir spelet oavgjort.

Stege/Straight

Den högre femkortskombinationen vinner. Om båda händerna är lika mycket värda, blir spelet oavgjort.

Färg/Flush

Av två femkortsfärger vinner den kombinationen som har det högsta kortet o.s.v.

Kåk/Full house

Av två kåkar vinner den som har den högsta trissen. Om båda har likvärdiga trissar, avgörs vinsten av det högre paret.

Fyrtal/Four of a kind

Av fyrtalen vinner den med högst värde. Om båda fyrtalen är likvärdiga, avgör det femte kortet den bästa handen. Om händerna är likvärdiga, blir spelet oavgjort.

Färgstege/Straight Flush

Den högre färgstegen med fem kort vinner. Om båda händerna har samma värde, blir spelet oavgjort.

Om spelaren och dealern har kombinationer som är exakt lika mycket värda, blir spelet oavgjort.

Bonus (B)-extraspel

Bonus (B) är ett valfritt spel som hör till Riverside Poker. För att delta i spelet lägger spelaren en insats i rutan Bonus innan spelrundan börjar. Spelaren vinner efter värdet på den pokerhand han lyckas bilda med de fem första givna korten, d.v.s. av de två nedåtvända korten och de tre gemensamma korten.

För att kunna delta även i bonusspelet, måste spelare betala en fortsättningsinsats (call) för huvudspelet. Om spelaren väljer att lägga sig, förlorar han även bonusinsatsen.

Bonusvinsterna utbetalas och förlorade insatser samlas bort innan spelets två sista kort (turn och river) vänds upp. Bonusdraget är inte beroende av dealerns spelhand, utan det vinner eller förlorar endast beroende på värdet på spelarens hand. Tabellen vid spelbordet anger vinstoddsen.

Odds för Bonus (B)-insatsen:

Färgstege	30:1
Fyrtal	20:1
Kåk	15:1
Femkortsfärg	10:1
Femkortsstege	10:1
Triss	10:1
Två par	10:1

Om spelaren har en sämre hand än två par, förlorar han sin bonusinsats.

1.2.5. Russian Poker

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Vad gäller Russian Poker lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid, spelversion och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

Alla Russian Poker- spelversioner kan spelas även så att bonusspelet inte är bifogat. I dessa fall finns det ingen Bonus-ruta tryckt på spelduken vid spelplatsen.

Spelversion A

Spelöversikt

Russian Poker är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen femkortshand försöka vinna över dealerns femkortshand. I spelet Russian Poker spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (bolaget).

Spelbord

Vid spelbordet finns det spelplatser för 4–6 spelare. Vid varje plats har tre insatsrutor tryckts på spelduken och de är märkta Ante, Raise och Bonus. I spelet kan delta minst en och maximalt sex spelare samtidigt.

Spelkortet och deras värden

I spelet används en kortlek på 52 kort utan jokrar. Esset (A) är värt 14, förutom i en liten steg, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung (K) 13, dam (Q) 12, knekt (J) 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal. Kortleken blandas före varje ny giv.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

För att börja spelet placerar spelarna sina insatser i ante-rutan. Spelaren kan därtill placera en insats också i bonus-rutan.

Dealern ger fem kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare och till sig själv. Dealerns femte kort ges med valörsidan uppåt.

Efter detta har spelaren möjlighet att fortsätta spelet med att välja något av följande fyra alternativ:

1. Spelaren lägger sig och mister sin ante-insats och möjliga bonus-insats.
2. Spelaren fortsätter spelet och lägger en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan.
3. Spelaren köper ett tilläggs kort (ett sjätte kort) för en summa som motsvarar hans anteinsats. Spelaren kan lägga sig efter köpet av tilläggs kortet varvid han mister sin ante-insats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar

två gånger hans ante-insats i raise-rutan. Spelaren mister sin bonus-insats när han köper ett tilläggskort.

4. Spelaren byter ut 1–5 från sin korthand med en summa som motsvarar hans ante-insats.

Spelaren kan lägga sig efter utbytet varvid han mister sin ante-insats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan. Spelaren mister sin bonus-insats när han byter ut ett/flere kort.

Försäkring

Ifall spelaren har en hand vars värde är triss eller högre, kan han lägga en försäkringsinsats som motsvarar minst hans ante-insats och högst hälften av den vinsten som betalas åt hans raise-insats.

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung, betalas en vinst om 1:1 för försäkringsinsatsen.

Om dealerns hand är ess & kung eller starkare, men svagare än spelarens hand, går försäkringsinsatsen förlorad.

Om dealerns hand har samma eller högre värde än spelarens hand, returneras försäkringsinsatsen till spelaren.

Dealerns korthand och vinstutbetalning

När alla insatser är placerade, öppnas dealerns kort.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

Royal Flush	100:1
Färgstege	50:1
Fyra lika	20:1
Kåk	7:1
Färg	5:1
Stege	4:1
Tre lika	3:1
Två par	2:1
Par	1:1
Ess & kung	1:1

Vinstutbetalningar för händer med fem eller sex kort som har två olika kombinationer:

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

AK + par	2:1
AK + 2 par	3:1
AK + tre lika	4:1
AK + stege	5:1
AK + färg	6:1
AK + kåk	8:1
AK + fyra lika	21:1
AK + färgstege	51:1
3 par	4:1
par + färg	6:1
par + färgstege	51:1
par + färgstege A-10	101:1
2 stegar	8:1
stege + färg	9:1
2 färger	10:1
2 kåkar	14:1
kåk + fyra lika	27:1
färgstege + stege	54:1
färgstege + färg	55:1
2 färgstegar	100:1
färgstege A-10 + stege	104:1
färgstege A-10 + färg	105:1
färgstege A-10 + färgstege	150:1

För att få vinsten betald för två skilda kombinationer måste åtminstone en av spelarens kombinationer vara starkare än dealerns hand och spelaren måste använda till båda kombinationerna åtminstone ett sådant kort som inte ingår i den andra kombinationen.

Exempel:

Händer på fem kort, som innehåller två olika kombinationer:

A, A, K, 8, 9: par (2 ess) + AK
 4, 4, K, K, A: två par (4-4, K-K) + AK
 3, 3, 3, A, K: triss (3-3-3) + AK

Händer på sex kort, som innehåller två olika kombinationer:

4, 4, 8, 8, Q, Q: två par (4-4, Q-Q) + två par (8-8, Q-Q)

2, 3, 4, 5, 6, 6: stege (2-3-4-5-6) + stege (2-3-4-5-6)
9, 9, 9, 9, J, J: fyra lika (9-9-9-9-J) + kåk (9-9-9-J-J)
5, 6, 7, 8, 9 hjärter, 9 spader: färgstege (5-9 hjärter) + stege (5-8 hjärter, 9 spader)

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung, så har värdet på spelarens hand ingen betydelse och spelaren betalas ante-insatsen 1:1; raise-insatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre samt starkare än spelarens, förlorar spelaren båda insatserna. Insatserna placerade i Bonus-rutan vinner eller förlorar enligt spelarens hand.

Spelaren byter ut ett kort från dealerns hand

För att det inte betalas någon vinst åt spelarens raise-insats ifall dealerns spelhand inte är ess & kung eller starkare, kan spelaren försöka köpa ett spel åt dealern med att betala en bytesavgift som motsvarar ante-insatsen. Då går man till väga på följande sätt: dealern samlar in bytesavgiften av alla de spelare, som vill köpa ett spel åt dealern – åt de övriga spelarna har det på ante-insatsen betalats en enkel vinst. Sedan byter dealern ut sitt hösta kort gemensamt åt dem. Ifall dealern får ett par eller bättre, betalar dealern åt de spelares raise-insatser som betalat bytesavgiften och har ett starkare spel än dealern en vinst enligt de ovan nämnda oddsen; ante-insatsen varken vinner eller förlorar utan den returneras åt spelaren.

Ifall dealern får en starkare hand än spelaren, förlorar spelaren både sina ante- och raiseinsatser.

Ifall dealern inte får ett spel, betalas det inte ut någonting åt de spelare som betalat bytesavgiften, utan spelarna får behålla sina ante- och raise-insatser.

Bonusvinstutbetalning (insatser placerade i Bonus-rutan)

Det betalas en vinst åt Bonus-insatsen ifall de 5 först givna kort bildar någon av de nedan nämnda händerna. Ifall spelaren har bytt kort eller köpt ett sjätte kort kan han inte få en bonus-vinst.

Ifall spelaren inte har en spelhand som berättigar till en bonus-vinst, förlorar bonusinsatsen.

Odds för insatser placerade i Bonus-rutan:

Royal Flush	5000:1
Färgstege	1000:1
Fyra lika	250:1
Kåk	150:1
Färg	100:1
Stege	50:1

Bonusvinsten betalas oberoende av dealerns kort.

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Ess-kung/Ace & king

Om både dealern och spelaren har ess-kung, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par har samma värde, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om både dealern och spelaren har par, vinner det högre paret. Om de högre paren har samma värde, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren har samma värde, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har triss, vinner den högre kombinationen.

Stega/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om både dealern och spelaren har stega, vinner stegen med det högsta kortet.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Kåk/Full house

Handen består av ett triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstega/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstega, vinner den högre handen. Kombinationen påverkas inte av färgen.

A-10-färgstega/Royal Flush

Färgstega som bildas av korten 10, knekt, dam, kung och ess.

Om spelarens och dealerns händer har samma värde, är spelet oavgjort och spelaren får behålla både sin ante- och raise-insats.

Spelversion B

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst 3 kort.

Spelversion C

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst 2 kort.

Spelversion D

Samma som spelversion A, men spelaren betalas en bonusvinst även om han skulle byta kort eller köpa ett sjätte kort till den bonusvinstberättigade hand som han fått i det initiala givet. I detta fall bör spelaren meddela om den bonusvinstberättigade handen åt dealern, som kontrollerar vinsthanden och betalar ut vinsten omedelbart. Efter detta kan spelaren byta kort eller köpa ett sjätte kort. Bonusvinster betalas inte mera ut efter kortbyte eller köp av tilläggskort.

1.2.6. Komet Poker

Nedan följer en förklaring till reglerna för de olika spelversionerna av Komet Poker.

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Vad gäller Komet Poker lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid, spelversion och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

Spelversion A

Spelöversikt

Komet Poker är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen femkortshand försöka vinna över dealerns femkortshand. I spelet Komet Poker spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (bolaget).

Spelbord

Vid spelbordet finns det spelplatser för 4–6 spelare. Vid varje plats har två insatsrutor tryckts på spelduken och de är märkta Ante och Raise. I spelet kan delta minst en och maximalt sex spelare samtidigt.

Spelkortet och deras värden

I spelet används en kortlek på 52 kort utan jokrar. Esset (A) är värt 14, förutom i en liten steg, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung (K) 13, dam (Q) 12, knekt (J) 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal. Kortleken blandas före varje ny giv.

Spelinsatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

För att börja spelet placerar spelarna sina insatser i ante-rutan.

Dealern ger fem kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare och till sig själv. Dealerns femte kort ges med valörsidan uppåt. Efter detta har spelaren möjlighet att fortsätta spelet med att välja något av följande fyra alternativ:

1. Spelaren lägger sig och mister sin ante-insats.
2. Spelaren fortsätter spelet och lägger en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan.
3. Spelaren köper ett tilläggskort (ett sjätte kort) för en summa som motsvarar hans anteinsats. Spelaren kan lägga sig efter köpet av tilläggskortet varvid han mister sin ante-insats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan.
4. Spelaren byter ut 1-5 från sin korthand med en summa som motsvarar hans ante-insats.

Spelaren kan lägga sig efter utbytet varvid han mister sin ante-insats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan.

Försäkring

Ifall spelaren har en hand vars värde är triss eller starkare kan han lägga en försäkringsinsats som motsvarar minst hans ante-insats och högst hälften av den vinsten som betalas åt hans raise-insats.

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung betalas försäkringsinsatsen en vinst om 1:1.

Om dealerns hand är ess & kung eller starkare, men svagare än spelarens hand, går försäkringsinsatsen förlorad.

Om dealerns hand har samma eller högre värde än spelarens hand, returneras försäkringsinsatsen till spelaren.

Dealerns korthand och vinstutbetalning

När alla insatser är placerade öppnas dealerns kort.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

Färgstege	30:1
Fyra lika	15:1
Kåk	6:1
Färg	5:1
Stege	4:1
Triss	3:1
Två par	2:1
Par	1:1
Ess & kung	1:1

Vinstutbetalning för händer på fem eller sex kort som innehåller två olika kombinationer:

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

AK + par	2:1
AK + 2 par	3:1
AK + triss	4:1
AK + stege	5:1
AK + färg	6:1
AK + kåk	7:1
AK + fyra lika	16:1
AK + färgstege	31:1
3 par	4:1
par + färg	6:1
par + färgstege	31:1
2 stegar	8:1
stege + färg	9:1
2 färger	10:1
2 kåkar	12:1
kåk + fyra lika	21:1

färgstege + stege	34:1
färgstege + färg	35:1
2 färgstegar	60:1

För att få vinsten betald för två skilda kombinationer måste åtminstone en av spelarens kombinationer vara starkare än dealerns hand och spelaren måste använda till båda kombinationerna åtminstone ett sådant kort som inte ingår i den andra kombinationen.

Exempel:

Händer på fem kort som innehåller två olika kombinationer:

A, A, K, 8, 9: par (2 ess) + AK
 4, 4, K, K, A: två par (4-4, K-K) + AK
 3, 3, 3, A, K: triss (3-3-3) + AK

Händer på sex kort som innehåller två olika kombinationer:

4, 4, 8, 8, Q, Q: två par (4-4, Q-Q) + två par (8-8, Q-Q)
 2, 3, 4, 5, 6, 6: stege (2-3-4-5-6) + stege (2-3-4-5-6)
 9, 9, 9, 9, J, J: fyra lika (9-9-9-9) + kåk (9-9-9-J-J)
 5, 6, 7, 8, 9 hjärter, 9 spader: färgstege (5-9 hjärter) + stege (5-8 hjärter, 9 spader)

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung, så har värdet på spelarens hand ingen betydelse och spelaren betalas ante-insatsen 1:1; raise-insatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre samt starkare än spelarens, förlorar spelaren båda insatserna. Insatserna placerade i Bonus-rutan vinner eller förlurar enligt spelarens hand.

Spelaren byter ut ett kort från dealerns hand

För att det inte betalas någon vinst åt spelarens raise-insats ifall dealerns spelhand inte är ess & kung eller starkare, kan spelaren försöka köpa ett spel åt dealern med att betala en bytesavgift som motsvarar ante-insatsen. Då går man till väga på följande sätt: dealern samlar in bytesavgiften av alla de spelare, som vill köpa ett spel åt dealern – åt de övriga spelarna har det på ante-insatsen betalats en enkel vinst. Sedan byter dealern ut sitt högsta kort gemensamt åt dem. Ifall dealern får ett par eller bättre, betalar dealern åt de spelares raise-insatser som betalat bytesavgiften och har ett starkare spel än dealern, en vinst enligt de ovan nämnda oddsen; ante-insatsen varken vinner eller förlorar utan den returneras åt spelaren.

Ifall dealern får en starkare hand än spelaren, förlorar spelaren både sina ante- och raiseinsatser.

Ifall dealern inte får ett spel, betalas det inte ut någonting åt de spelare som betalat bytesavgiften, utan spelarna får behålla sina ante- och raise-insatser.

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Ess-kung/Ace & king

Om både dealern och spelaren har ess-kung, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par har samma värde, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om både dealern och spelaren har par, vinner det högre paret. Om de högre paren har samma värde, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren har samma värde, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har triss, vinner den högre kombinationen.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om både dealern och spelaren har stegen, vinner stegen med det högsta kortet.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Kåk/Full house

Handen består av ett triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstegen/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstegen, vinner den högre handen. Kombinationen påverkas inte av färgen.

A–10-färgstegen/Royal Flush

Färgstegen som bildas av korten 10, knekt, dam, kung och ess.

Om spelarens och dealerns händer har samma värde, blir det oavgjort och spelaren får behålla både ante- och raise-insatserna.

Spelversion B

Samma som spelversion A, men försäkringen är icke tillgänglig.

Spelversion C

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst tre kort.

Spelversion D

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst tre kort och försäkringen är icke tillgänglig.

Spelversion E

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst två kort.

Spelversion F

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst två kort och försäkringen är icke tillgänglig.

1.2.7. Pikapokeri

Nedan följer en förklaring till reglerna för de olika spelversionerna av Pikapokeri.

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Vad gäller Pikapokeri lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid, spelversion och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

Spelversion A

Pikapokeri är ett spel var spelaren strävar till att få en pokerhand som berättigar till en vinst. Spelaren delas ut två kort som han kompletterar till en pokerhand på fem kort genom att välja en utav två korthögar på tre kort som delats ut på mitten av bordet. Ju bättre spelarens korthand är desto större är vinsten.

Spelbordet och spelplatserna

Spelbordet är uppdelat i 6 spelplatser. Vid varje spelplats finns det tryckt en cirkel för anteinsatsen samt rutorna "1" och "2"; spelkortet och fortsättningsinsatsen placeras i en av rutorna.

Korten och deras värden

I spelet används åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Esset (A) är värt 14, förutom i en liten stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung (K) 13, dam (Q) 12 och knekt (J) 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal. Spelarna får inte diskutera spelhänder sinsemellan och inte heller visa sina kort för varandra. Spelarna måste titta på sina kort ovanför spelbordet.

Spelinsatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

När spelarna har placerat sina anteinsatser delar dealern ut två kort åt varje spelare med den klädda sidan nedåtvänd samt två korthögar på tre kort i mitten av bordet. De båda korthögarna på tre kort har ett kort med den klädda sidan uppåtvänd och två kort med den klädda sidan nedåtvänd. Ena högen är märkt med nummer 1 och den andra högen med nummer 2.

Efter att ha tittat på sina två kort bör spelaren bestämma sig om han fortsätter spela eller lägger sig. Ifall spelaren lägger sig, förlorar han sin anteinsats. Ifall spelaren bestämmer sig för att fortsätta, placerar han båda sina kort med den klädda sidan nedåtvänd antingen i ruta 1 eller ruta 2 och väljer sålunda den på motsvarande sätt numrerade korthögen på tre kort från bordets mitt med vilken han bildar åt sig en pokerhand på fem kort. Spelaren bör placera på sina kort en fortsättningsinsats som motsvarar anteinsatsen.

När spelarna har fattat sina beslut, vänder dealern upp de tre korten från hög 1 och betalar ut vinsterna till / samlar in de förlorande insatserna från de spelare som valt hög 1. Därefter vänder dealern upp de tre korten från hög 2 och betalar ut vinsterna till / samlar in de förlorande insatserna från de spelare som valt hög 2.

Vinstutbetalning

Ifall spelaren har en hand som berättigar till en vinst, betalas hans fortsättningsinsats en vinst enligt vinsttabellen. Anteinsatsen varken vinner eller förlorar.

Ifall spelarens hand har lägre värde än ett par i nior, förlorar spelaren både sin ante- och fortsättningsinsats.

Vinsttabellen

Färgstege	40:1
Femtal	30:1
Fyrtal	20:1
Kåk	10:1

Färg	10:1
Stege	10:1
Triss	3:1
Två par	2:1
Par i 9-A	1:1

Ifall spelarens samtliga kort är av samma sort (färg) och handen innefattar därtill femtal, fyrtalet, kåk, triss, två par eller ett par i 9 – A, betalas vinsten för båda kombinationerna (t.ex. färg 10:1 + triss 3:1, vinstoddset sammanlagt 13:1).

Jokerrond

När spelaren får en stege eller bättre, delas det åt honom under nästa spelrond ett kort och därtill ges det ett jokermärke. Jokermärket motsvarar ett jokerkort som ersätter vilket som helst spelkort.

Spelaren får behålla jokermärket även under nästa spelrond ifall hans korthand under jokerronden är

- A. triss eller bättre
- B. stege eller bättre.

Antalet successiva jokerronder kan vara begränsat, i så fall har begränsningen meddelats åt spelarna på förhand i spelinstruktionerna. Spelinstruktionerna meddelas till den myndighet som utöver tillsynen.

Spelarens anteinsats får under jokerronden vara högst lika stor som under den föregående spelronden.

Bonusspel

Till spelet kan även anslutas ett valfritt bonusspel, som kan spelas parallellt med grundspelet och endast då spelaren deltar i grundspelet. Bonusspelet har en fast insats som anges på en skylt vid spelbordet. Vinsten avgörs beroende på kombinationen av de två nedåtvända grundkorten som ges till varje spelare. Spelaren måste betala fortsättningsinsatsen för att bonusspelet ska fortsätta gälla.

Spelaren vinner ifall de två grundkorten vid hans spelplats bildar ett par (korten har samma nummervärde). Om korten inte bildar ett par, förlorar spelaren sin bonusspelinsats.

Vinsten betalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Två ess av samma färg	50:1
Par 2-K av samma färg	25:1

Ett par där båda korten är antingen svarta eller röda 10:1

Ett par där det ena kortet är svart och det andra rött 5:1

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Det lägsta paret med vilket spelaren får vinsten, är nio paret.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg.

Kåk/Full house

Handen består av ett triss och ett par.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde.

Färgstegen/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg.

Spelversion B

Annars samma som spelversion A, men punkten Vinstutbetalning lyder på följande sätt:

Ifall spelaren har en korthand som berättigar till en vinst, betalas hans fortsättningsinsats en vinst enligt vinsttabellen. Anteinsatsen varken vinner eller förlorar.

Ifall spelarens hand har lägre värde än ett par i åttor, förlorar spelaren både sin ante och fortsättningsinsats.

Vinsttabellen

Färgstegen 40:1

Femtal 30:1

Fyrtal 20:1

Kåk	10:1
Färg	10:1
Stege	10:1
Triss	3:1
Två par	2:1
Par i 8-A	1:1

Ifall spelarens samtliga kort är av samma sort (färg) och handen innefattar därtill femtal, fyrtal, kåk, triss, två par eller ett par i 8 – A, betalas vinsten för båda kombinationerna (t.ex. färg 10:1 + triss 3:1, vinstoddset sammanlagt 13:1).

Också punkten Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta det lägsta korthandet lyder på följande sätt:

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Det lägsta paret med vilket spelaren får vinsten, är åtta paret.

1.2.8. 5 Card Rush

Spelversioner

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

A.

5 Card Rush är ett spel där spelaren vinner ifall minst ett av de fyra åt honom delade korten är av samma färg och högre till värde än det gemensamma kortet som delats ut på mitten av bordet. Till 5 Card Rush-spelet hörs det förutom grundspelet ett tilläggs spel (Poker+) där spelaren strävar att med sina egna kort samt det gemensamma kortet nå en pokerhand på fem kort, som till sitt värde är triss eller högre.

Spelbordet och spelplatserna

Spelbordet är uppdelat i 6–8 spelplatser. Insatsrutorna "bet" och "poker+" är tryckta vid varje spelplats.

Spelkortet och deras värden

I spelet används sex kortlekar på 52 kort och sju jokrar. Esset är värt 14, förutom i en liten stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung 13, dam 12, knekt 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

När spelarna har placerat sin insats (bet) samt sin möjliga tilläggsinsats (poker+) ger dealern samtliga spelare två kort med valörsidan uppåt (initiala given).

Ifall spelaren får minst en joker vid den initiala given, betalas spelplatsens bet-insats omedelbart vinsten och spelmarkerna i insatsrutan ges åt spelaren. Ifall spelaren som fått jokern har en insats också i poker+-tilläggspelet stannar hans kort i spelet; ifall det inte finns en tilläggsinsats samlas korten bort av dealern.

Spelaren som inte fått en joker vid den initiala given har en möjlighet att fördubbla sin betinsats, men han kan också spela spelet slut med sin ursprungliga insats. När möjliga tilläggsinsatser i bet-rutan är lagda, ger dealern samtliga spelare två tilläggskort och ett gemensamt kort i mitten av bordet (tilläggsgiven).

Vinstutbetalning för insatser placerade i bet-rutan

Initiala given

Ifall spelaren har fått en joker vid den initiala given, betalas spelarens bet-insats en vinst på 2:1. Ifall spelaren har fått två jokrar vid den initiala given, betalas spelarens bet-insats en vinst på 10:1.

Tilläggsgiven

Ifall det bland spelarens fyra kort hittas ett kort som är av samma färg och har ett högre värde än det gemensamma kortet, betalas spelarens bet-insats en vinst på 1:1. Om spelaren inte har ett kort av samma färg som har ett högre eller lika värde, går bet-insatsen förlorad. Ifall bland spelarens kort av samma färg det högsta kortet är samma kort som det gemensamma kortet är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin bet-insats.

Ifall spelaren har fått en joker vid tilläggsgiven vinner han automatiskt, såvida det gemensamma kortet inte är en joker. I så fall är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats.

När det gemensamma kortet är en joker går spelarens bet-insats förlorad, såvida han inte har en joker i sin korthand.

Vinstutbetalning för insatser placerade i poker+-rutan

Från spelarens fyra kort samt det gemensamma kortet bildas en pokerhand på fem kort, till vilken betalas en vinst ifall pokerhandens värde är triss eller högre. I tilläggspelet ersätter jokern vilket annat kort som helst.

Exempel på händer som innehåller en joker:

2-5-8-8-joker är triss,

9-joker-J-Q-K är en stege,

A-A-4-4-joker är en kåk.

Vinstoddsen för tilläggspelet:

Färgstege A-10	200:1
Femtal	150:1
Färgstege	100:1
Fyrtal	35:1
Kåk	30:1
Färg	30:1
Stege	15:1
Triss	5:1

Rangordning för vinstkombinationerna i tilläggspelet:

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg.

Kåk/Full house

Handen består av en triss och ett par.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde.

Färgstege/Straight Flush

Fem på varandra efterföljande kort av samma färg.

A-10 färgstege / Royal Flush

Färgstege, som bildas av korten 10, knekt, dam, kung och ess.

B.

Samma som spelversion A, men punkterna Spelkortet och deras värden och Vinstutbetalning är följande:

Spelkortet och deras värden

I spelet används sex kortlekar på 52 kort och tio jokrar. Esset är värt 14, förutom i en liten stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung 13, dam 12, knekt 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal.

Vinstutbetalning

Vinstutbetalning för insatser placerade i bet-rutan

Initiala given

Ifall spelaren har fått en eller två jokrar vid den initiala given, betalas spelarens bet-insats en vinst på 3:2.

Tilläggsgiven

Ifall det bland spelarens fyra kort hittas ett kort som är av samma färg och har ett högre värde än det gemensamma kortet, betalas spelarens bet-insats en vinst på 1:1. Om spelaren inte har ett kort av samma färg som har ett högre eller lika värde, går bet-insatsen förlorad. Ifall bland spelarens kort av samma färg det högsta kortet är samma kort som det gemensamma kortet är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin bet-insats.

Ifall spelaren har fått en joker vid tilläggsgiven, betalas spelarens bet-insats en vinst på 3:2 oberoende av det gemensamma kortets färg eller poängtal.

När det gemensamma kortet är en joker går spelarens bet-insats förlorad, såvida han inte har en joker i sin korthand.

Vinstutbetalning för insatser placerade i poker+-rutan

Från spelarens fyra kort samt det gemensamma kortet bildas en pokerhand på fem kort, till vilken betalas en vinst ifall pokerhandens värde är triss eller högre. I tilläggspelet ersätter jokern vilket annat kort som helst.

Exempel på händer som innehåller en joker:

2-5-8-8-joker är triss,

9-joker-J-Q-K är en stege,

A-A-4-4-joker är en kåk.

Vinstoddsen för tilläggsspelet:

Färgstege A–10	250:1
Femtal	150:1
Färgstege	100:1
Fyrtal	15:1
Kåk	15:1
Färg	15:1
Stege	10:1
Triss	5:1

1.3. Övriga kortspel

1.3.1. Blackjack

Regler för samtliga spelversioner av Blackjack

Blackjack är ett spel som spelas mot dealern. Spelarens uppgift är att försöka få en bättre hand än dealern. Spelaren vinner om hans kort har en sammanlagd summa som är närmare 21 än dealerns. Om spelaren överskrider 21 poäng, förlorar han sin insats. Om dealern överskrider 21 poäng (22 poäng i spelversioner P, Q, R och S) vinner samtliga aktiva händer.

Korten och deras värden

I spelet används 1–8 kortlekar på 52 kort utan jokrar. Det exakta antalet kortlekar framgår från spelinstruktionerna.

De klädda korten är värda 10 poäng var. Esset är värt 1 eller 11 poäng, beroende på vilket spelaren väljer. Övriga kort har samma värde som deras poängtal.

Insatser och spelplatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. Insatserna läggs innan korten ges.

Spelaren kan spela på en eller flera spelplatser. Om medspelande ("bakomspelande") är tillåtet kan flera spelare spela på samma spelplats. Huruvida medspelande är tillåtet samt maximiantalet medspelare för varje spelplats framgår på förhand från spelinstruktionerna och/eller eventuella insatsrutor på spelbordet som reserverats för medspelare.

Spelplatsens första spelare äger spelplatsen och tar ensam samtliga beslut gällande spelplatsens spelhand och antalet tilläggskort.

Dealern kan vid behov begränsa antalet spelplatser som spelaren kan spela på samtidigt samt även antalet medspelare.

Spelversioner

Till följande följer en beskrivning av reglerna för grundspelet till de olika spelversionerna. Utöver grundspelet kan man till spelversionen ansluta något av extraspelen vars spelregler anges efter spelversionernas regler.

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Vad gäller Blackjack lagrar bolaget information om spelplatsen, speldatumet, spelets öppettid, spelversion samt eventuellt extraspel (exempelvis spelversion A, extraspel B) och spelets minimi- och maximiinsatser i sin databas. Undantagsfall eller anmärkningsvärda situationer lagras i databasen eller i ett separat protokoll.

A.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelare.

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, tar dealern tilläggskort till sig själv. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1 om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren insatsen. Om poängsummorna är lika vinner dealern, förutom i situationer där båda har 21 eller om båda har en Blackjack-hand. I dessa fall är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng förlorar han alltid sin insats.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 3:2 eller 2:1. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

Blackjack-handen kan inte dubblas eller försäkras och man kan inte ta tilläggskort till den.

Dubbling

Spelaren har möjlighet att dubbla sin insats om poängsumman av spelplatsens två första blir sammanlagt 9, 10 eller 11 poäng. I dessa fall får spelaren endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubbla en hand som innehåller ett ess, fortsätter esset att vara värt ett poäng även efter det tredje kortet.

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggskort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21 som uppnåtts med en delad hand förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. En spelhand kan endast delas en gång. Ett delat spel kan inte dubbleras.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats vars värde är hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på den plats som reserverat för den och försäkringen måste göras innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

En Blackjack-hand kan inte försäkras. En försäkrad hand kan varken dubbleras eller delas.

Om dealern får Blackjack går förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

B.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelare.

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, tar dealern dealern tilläggskort. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1 om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren sin insats. Om poängsummorna är lika blir spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng, förlorar han alltid sin insats.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 1:1, 6:5, 7:5 eller 3:2. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

Dubbling

Spelaren har möjlighet att dubbla sin insats om poängsumman av spelplatsens två första kort blir sammanlagt 9, 10 eller 11 poäng. Och i dessa fall får spelaren endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubbla en hand som innehåller ett ess, fortsätter esset att vara värt ett poäng även efter det tredje kortet.

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggskort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma om 21 som uppnåtts med en delad hand förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelhanden får delas upp på högst tre händer. Ett delat spel får dubbleras.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats vars värde är hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på den plats som reserverat för den och försäkringen måste göras innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Om dealern får Blackjack förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

Jämna pengar

Spelaren kan, om han så vill, ta en enkel vinst 1:1 (jämna pengar, even money) direkt efter grundutdelningen ifall han har en Blackjack-hand och dealerns första kort är ett ess.

C.

Samma som spelversion B, men dubbleringsregeln är följande:

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggs kort. En dubblerad hand får endast ett tilläggs kort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggs kortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggs kortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

D.

Samma som spelversion B, men spelhanden får delas upp på högst två händer.

E.

Samma som spelversion B, men spelhanden får delas upp på högst två händer och dubbleringsregeln är följande:

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggs kort. En dubblerad hand får endast ett tilläggs kort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggs kortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggs kortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

F.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelare och till sig själv. Dealerns ena kort ligger med den klädda sidan uppåtvänd och det andra med den klädda sidan nedåtvänd.

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, vänder dealern upp sitt nedåtvända kort och tar vid behov tilläggskort. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1 om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren. Om poängsummorna är lika blir spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng förlorar han alltid sin insats.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är 3:2.

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggskort. En dubblerad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Om dealerns uppåtvända kort är värt 10 poäng och han får en Blackjack-hand, förlorar spelaren endast den ursprungliga insatsen (exempel: spelarens ursprungliga insats är 10 euro och dubbleringsinsatsen 10 euro, i vilket fall spelaren förlorar 10 euro om dealern får Blackjack).

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett

spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggskort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, varpå spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21 som uppnåtts med en delad hand förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelhanden får delas upp på högst två händer. Ett delat spel får dubblas.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats vars värde är hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på den plats som reserverat för den och försäkringen måste göras innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Om dealern får en Blackjack-hand förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

10-korts Charlie

Om spelaren får tio kort på handen med ett sammanlagt poängvärde på högst 21, vinner handen automatiskt, förutom ifall dealern får en Blackjack-hand.

G.

Samma som spelversion F, men 10-korts Charlie finns inte med i spelet.

H.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelare.

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, lägga sig, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, tar dealern tilläggskort till sig själv. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han

ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1 om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren sin insats. Om poängsummorna är lika vinner dealern, förutom i situationer där båda har 20, 21 eller om båda har en Blackjack-hand. I dessa fall är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng förlorar han alltid sin insats.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 3:2 eller 2:1. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

Blackjack-handen kan inte dubblas eller försäkras och man kan inte ta tilläggskort till den.

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggskort. Det går inte att dubbla en Blackjack-hand. En dubblad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om den delade handen återigen får kort med lika poängvärde, d.v.s. ett par, kan korten delas på nytt till separata spel. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett extrakort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21 som uppnåtts med en delad hand förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelet får delas upp på högst fyra händer. Ett delat spel får dubblas som vanligt.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats vars värde är högst hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på platsen som är reserverad för den och försäkringen måste göras innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Om dealern får Blackjack förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

Jämna pengar

Spelaren kan, om han så vill, ta en enkel vinst 1:1 (jämna pengar, even money) direkt efter grundutdelningen ifall han har en Blackjack-hand och dealerns första kort är ett ess, en tia eller ett klätt kort.

Lägga sig

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att lägga sig, i vilket fall han förlorar hälften av sin insats och hans kort tas bort ur spelet. Spelaren kan lägga sig endast innan han har tagit några tilläggs kort. Om dealerns första kort är ett ess kan spelaren inte lägga sig.

Tre sjuor

Om spelarens första tre kort är sjuor och handen inte har delats upp på två eller fler separata spelhänder, utbetalas en omedelbar vinst på 3:1 till insatsen.

I.

Samma som spelversion H, men funktionen för att lägga sig ingår inte i spelet.

J.

Samma som spelversion H, men spelet får endast delas upp på högst tre händer.

K.

Samma som spelversion H, men funktionen att lägga sig ingår inte i spelet och spelet får delas upp på högst tre händer.

L.

Samma som spelversion H, men spelet får delas upp på högst två händer.

M.

Samma som spelversion H, men funktionen att lägga sig ingår inte i spelet och spelet får delas upp på högst två händer.

N.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelare och till sig själv. Dealerns ena kort ligger med den klädda sidan uppåtvänd och det andra med den klädda sidan nedåtvänd. Spelarnas kort ges med den klädda sidan nedåt, men tilläggskort ges med den klädda sidan uppåt, förutom när det är fråga om ett tilläggskort för en dubblad insats.

Om dealerns uppåtvända kort är ett ess, kontrollerar dealern sitt nedåtvända kort. Om det nedåtvända kortet är ett kort som är värt 10 poäng och dealern får Blackjack, avslutas spelet och inga tilläggskort ges till spelarna. Spelarna har möjlighet att försäkra sina spel innan dealern kontrollerar sitt nedåtvända kort (se avsnittet Försäkring).

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, lägga sig, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, vänder dealern upp sitt nedåtvända kort och tar vid behov tilläggskort. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1 om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren sin insats. Om poängsummorna är lika vinner dealern, förutom i situationer där båda har 20, 21 eller om båda har en Blackjack-hand. I dessa fall är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng förlorar han alltid sin insats.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 3:2 eller 2:1. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

Blackjack-handen kan inte dubblas eller försäkras och man kan inte ta tilläggskort till den.

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggskort. Det går inte att dubbla en Blackjack-hand. En dubblerad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggskort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21 som uppnåtts med en delad hand förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelet får delas upp på högst två händer. Ett delat spel får dubblas som vanligt.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats vars värde är högst hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på platsen som är reserverad för den och försäkringen måste göras innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Det går inte att försäkra en Blackjack.

Om dealern får Blackjack förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

Jämna pengar

Spelaren kan, om han så vill, ta en enkel vinst 1:1 (jämna pengar, even money) direkt efter grundutdelningen ifall han har en Blackjack-hand och dealerns första kort är ett ess, en tia eller ett klätt kort.

Tre sjuor

Om spelarens första tre kort är sjuor och handen inte har delats upp på två eller fler separata spelhänder, utbetalas en omedelbar vinst på 3:1 till insatsen.

O.

Samma som spelversion N, men dubbleringsregeln är som följer:

Dubbling

Spelaren har möjlighet att dubbla sin insats om poängsumman av spelplatsens två första kort blir sammanlagt 9, 10 eller 11 poäng. I dessa fall får spelaren endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubbla en hand som innehåller ett ess, fortsätter esset att vara värt ett poäng även efter det tredje kortet.

P.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats, som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelplats, som har en insats.

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, dela eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, tar dealern tilläggskort till sig själv. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1, om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 22. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren insatsen. Om poängsummorna är lika, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng, förlorar han alltid sin insats. Om dealern får 22 poäng, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin insats, förutom i situationer där spelaren har Blackjack-hand, för vilket vinsten betalas normalt. Om dealern har 22 poäng, returneras spelaren inte insatserna av de korthänderna, som spelaren har redan förlorat.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 1:1,

6:5, 3:2 eller 2:1. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

En Blackjack-hand kan inte dubbleras eller försäkras, och spelaren kan inte ta fler kort till den handen.

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats, innan han har tagit något tilläggskort. En dubblerad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand, som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggskort. Spelhänder, som bildas av delade ess, får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21, som uppnåtts med en delad hand, förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelhanden får delas upp på högst tre händer. Ett delat spel får dubbleras.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats, vars värde är högst hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på den plats, som är reserverat för den och försäkringen måste göras, innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Om dealern får Blackjack, förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

Jämna pengar

Spelaren kan, om han så vill, ta en enkel vinst 1:1 (jämna pengar, even money) direkt efter grundutdelningen, ifall han har en Blackjack-hand och dealerns första kort är ett ess.

Lägga sig

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att lägga sig, i vilket fall han förlorar hälften av sin insats och hans kort tas bort ur spelet. Spelaren kan lägga sig endast, innan han har tagit några tilläggskort. Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren inte lägga sig.

Q.

Samma som spelversion P, men funktionen för att lägga sig ingår inte i spelet.

R.

Spelets gång

Dealern ger ett kort till varje spelplats, som har en insats och ett till sig själv. Därefter ger han ytterligare ett kort till varje spelplats, som har en insats, och till sig själv. Dealerns ena kort ligger med den klädda sidan uppåt och det andra med den klädda sidan nedåt. Spelarnas kort ges med den klädda sidan nedåt, men tilläggskort ges med den klädda sidan uppåt, förutom när det är fråga om ett tilläggskort för en dubblerad insats.

Om dealerns uppåtvända kort är ett ess, kontrollerar dealern sitt nedåtvända kort. Om det nedåtvända kortet är ett kort som är värt 10 poäng och dealern får Blackjack, avslutas spelet och inga tilläggskort ges till spelarna. Spelarna har möjlighet att försäkra sina spel, innan dealern kontrollerar sitt nedåtvända kort (se avsnittet Försäkring).

Efter grundutdelningen kan spelaren välja att vara nöjd med sina poäng eller att ta fler kort. I vissa situationer har spelaren dessutom möjlighet att dubbla, dela, lägga sig eller försäkra sin spelhand.

Dealern börjar erbjuda tilläggskort till spelarna börjande från spelaren till vänster om sig själv. Varje spelhand spelas klart en åt gången. När alla spelare har fått sina kort, vänder dealern upp sitt nedåtvända kort och tar vid behov tilläggskort. Om dealern har 16 poäng eller mindre, måste han ta fler tilläggskort till sig själv. När dealerns poängantal är 17 eller högre, är spelet avgjort.

Vinstdistribution

Spelaren vinner 1:1, om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 22. Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren sin insats. Om poängsummorna är lika, är spelet oavgjort och spelaren behåller sin insats. Om spelaren överskrider 21 poäng, förlorar han alltid sin insats. Om dealerns poängsumma är 22, är spelet oavgjort och spelaren behåller sin insats. I situationer, där spelaren har en Blackjack-hand, vinner spelaren normalt. Om dealern har 22

poäng, returneras spelaren inte insatserna av de korthänderna, som spelaren har redan förlorat.

Om spelaren når 21 poäng med spelplatsens två första kort (ess + klätt kort eller ess + 10), är det fråga om en Blackjack-hand. Vinsten för en Blackjack-hand är antingen 1:1, 6:5, 3:2 eller 2:1. Oddset som gäller meddelas till spelarna i förväg vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet.

Blackjack-handen kan inte dubblas eller försäkras och man kan inte ta tilläggs kort till den.

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats, innan han har tagit något tilläggs kort. En dubblerad hand får endast ett tilläggs kort. Om spelaren väljer att dubblera en hand, som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggs kortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggs kortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Delat spel

Om spelplatsens första två kort är värda lika många poäng, har spelaren möjlighet att dela dessa kort så att de blir två separata spelhänder. Om spelaren väljer att dela ett spel, måste han lägga en extrainsats motsvarande den ursprungliga insatsen för den nya spelhanden.

Till delade ess får spelaren endast ett tilläggs kort. Spelhänder som bildas av delade ess får inte dubblas.

I en delad hand bildar inte ett ess och en tia eller ett ess och ett klätt kort Blackjack, utan poängsumman 21, i vilket fall spelaren vinner 1:1. En poängsumma på 21, som uppnåtts med en delad hand, förlorar alltid mot dealerns Blackjack-hand. Spelet får delas upp på högst två händer. Ett delat spel får dubblas som vanligt.

Försäkring

Om dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sin spelhand mot dealerns Blackjack-hand. Spelaren försäkrar sitt spel med en extrainsats, vars värde är högst hälften av den ursprungliga insatsen. Försäkringsinsatsen läggs på platsen, som är reserverad för den och försäkringen måste göras, innan någon spelare har erbjudits ett tredje kort.

Det går inte att försäkra en Blackjack.

Om dealern får Blackjack, förlorar de ursprungliga insatserna, men försäkringarna vinner 2:1. Om dealern inte får Blackjack, förlorar försäkringsinsatserna och spelet fortsätter som vanligt.

Jämna pengar

Spelaren kan, om han så vill, ta en enkel vinst 1:1 (jämna pengar, even money) direkt efter grundutdelningen, ifall han har en Blackjack-hand och dealerns första kort är ett ess.

S.

Samma som spelversion R, men dubbleringsregeln är som följer:

Dubbling

Spelaren har möjlighet att dubbla sin insats, om poängsumman av spelplatsens två första kort blir sammanlagt 9, 10 eller 11 poäng. I dessa fall får spelaren endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubbla en hand, som innehåller ett ess, fortsätter esset att vara värt ett poäng även efter det tredje kortet.

T.

Samma som spelversion A, men dubbleringsregeln är följande:

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggskort. En dubblerad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

U.

Samma som spelversion A, men dubbleringsregeln är följande:

Dubbling

Efter grundutdelningen har spelaren möjlighet att dubblera sin insats innan han har tagit något tilläggskort. En dubblerad hand får endast ett tilläggskort. Om spelaren väljer att dubblera en hand som har ett ess, är esset värt 1 eller 11 poäng även efter att tilläggskortet har givits, varpå handens poängsumma tolkas på bästa möjliga sätt för spelaren (exempelvis A + 7 dubblas, tilläggskortet är 3, varpå poängsumman blir 21).

Spelaren har därtill möjlighet att ännu lägga till en insats motsvarande den ursprungliga insatsen i den dubblerade handen (tredubbling), varefter ännu ett tilläggskort ges.

Ett exempel: Spelarens spelinsats är 2 euro och korthanden är A-4 (poängsumman är fem eller femton); Efter dubblingen är spelinsatsen fyra euro och korthanden A-4-2 (poängsumman är sju eller sjutton); Spelaren tredubblar, var efter spelinsatsen är sex euro och korthanden A-4-2-Q (poängsumman är sjutton).

Extraspel

Spelaren kan även delta i ett valfritt extraspel som spelas parallellt med grundspelet och endast då han deltar i grundspelet. Om något extraspel som specificerats i reglerna finns med i Blackjack-spelversionen, meddelas spelarna i förväg på spelplatsen om vilket extraspel som finns med och vad det heter.

Vinstkombinationerna och vinstsummorna/-oddsen för extraspellet samt hur man deltar i det anges i Blackjack-spelversionens spelinstruktioner eller i separata instruktioner. Insatserna för extraspellet framgår tillsammans med insatserna för grundspelet på en skylt vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet.

Extraspelsversioner:

a.

Om spelarens två första kort på spelplatsen bildar ett par (korten har samma värde) vinner spelaren. Om korten inte bildar ett par, förlorar spelaren sin extraspelinsats.

Till skillnad från Blackjack-grundspelet är de klädda korten inte värda 10 poäng, utan för att bilda ett par ska de klädda korten vara antingen två knektar, två damer eller två kungar.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Två ess av samma färg	50:1
Par 2-K av samma färg	25:1
Ett par där båda korten är antingen svarta eller röda	10:1
Ett par där det ena kortet är svart och det andra rött	5:1

b.

Samma som extraspel A, men med följande vinsttabell:

Två ess av samma färg	50:1
Par 2-K av samma färg	25:1
Ett par där båda korten är antingen svarta eller röda	11:1

Ett par där det ena kortet är svart och det andra rött 5:1

c.

Samma som extraspel A, men med följande vinsttabell:

Två ess av samma färg	50:1
Par 2-K av samma färg	25:1
Ett par där båda korten är antingen svarta eller röda	10:1
Ett par där det ena kortet är svart och det andra rött	6:1

d.

Samma som extraspel A, men med följande vinsttabell:

Två ess av samma färg	50:1
Par 2-K av samma färg	25:1
Ett par där båda korten är antingen svarta eller röda	11:1
Ett par där det ena kortet är svart och det andra rött	6:1

e.

Om spelplatsens två första kort är av samma färg, vinner spelaren. Om korten inte är av samma färg, förlorar spelaren sin extraspelsinsats.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Samma färg och korten A och K	50:1
Samma färg	2:1

f.

Om spelplatsens två första kort är av samma färg, vinner spelaren. Om korten inte är av samma färg, förlorar spelaren sin extraspelsinsats.

Med färgstege avses kort av samma färg och som är i nummerordning.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Samma färg och korten A och K	50:1
Färgstege	3:1
Samma färg	2:1

g.

Om spelplatsens två första kort är av samma färg, vinner spelaren. Om korten inte är av samma färg, förlorar spelaren sin extraspelsinsats.

Med färgstege avses kort av samma färg och som är i nummerordning.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Samma färg och korten A och K	50:1
Färgstege	4:1
Samma färg	2:1

h.

Om spelplatsens två första kort är av samma färg, vinner spelaren. Om korten inte är av samma färg, förlorar spelaren sin extraspelsinsats.

Med färgstege avses kort av samma färg och som är i nummerordning.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Samma färg och korten A och K	30:1
Färgstege	4:1
Samma färg	2:1

i.

Om spelplatsens två första kort är av samma färg, vinner spelaren. Om korten inte är av samma färg, förlorar spelaren sin extraspelsinsats.

Med färgstege avses kort av samma färg och som är i nummerordning.

Vinst utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen är följande:

Samma färg och korten A och K	25:1
Färgstege	4:1
Samma färg	2:1

j.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats. Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Triss av samma färg	100:1
Färgstege	30:1
Triss av olik färg	15:1
Färg	5:1
Par	1:1

Vinstkombinationerna för tilläggspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss av olik färg: Tre kort med samma värde varav högst två är av samma färg. T.ex. spader-9, spader-9 och hjärter-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

Par: Två kort av tre har samma poängantal. T.ex. hjärter-5, spader-5 och spader-10.

k.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats.

Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Färgstege	50:1
Triss	25:1
Färg	4:1
Par	1:1

Vinstkombinationerna för tilläggsspelet i rangordning:

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss: Tre kort av samma värde. T.ex. spader-9, spader-9, spader-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

Par: Två kort av tre har samma poängantal. T.ex. hjärter-5, spader-5 och spader-10.

I.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats.

Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Triss av samma färg	100:1
Färgstege	30:1
Triss av olik färg	15:1
Par av samma färg	10:1
Färg	6:1

Vinstkombinationerna för tilläggsspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss av olik färg: Tre kort med samma värde varav högst två är av samma färg. T.ex. spader-9, spader-9 och hjärter-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Par av samma färg: Två kort av tre har samma poängantal och är av samma färg. T.ex. hjärter-5, hjärter-5 och spader-10. Ett par som inte är av samma färg berättigar inte till en vinst.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

m.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Färgstege	50:1
Triss	25:1
Par av samma färg	10:1
Färg	4:1

Vinstkombinationerna för tilläggspelet i rangordning:

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss: Tre kort av samma värde. T.ex. spader-9, spader-9, spader-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Par av samma färg: Två kort av tre har samma poängtal och är av samma färg. T.ex. hjärter-5, hjärter-5 och spader-10. Ett par som inte är av samma färg berättigar inte till en vinst.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

n.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Triss av samma färg	100:1
Färgstege	30:1
Triss av olik färg	25:1
Stege	10:1
Färg	5:1

Vinstkombinationerna för tilläggspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss av olik färg: Tre kort med samma värde varav högst två är av samma färg. T.ex. spader-9, spader-9 och hjärter-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Stege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. T.ex. hjärter-4, ruter-5 och hjärter-6. A-2-3 är den lägsta stegen och Q-K-A den högsta.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

O.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats. Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Triss av samma färg	100:1
Färgstege	30:1
Triss av olik färg	20:1
Stege	10:1
Färg	5:1

Vinstkombinationerna för tilläggspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss av olik färg: Tre kort med samma värde varav högst två är av samma färg. T.ex. spader-9, spader-9 och hjärter-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Stege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. T.ex. hjärter-4, ruter-5 och hjärter-6. A-2-3 är den lägsta stegen och Q-K-A den högsta.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

p.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats.

Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Färgstege	50:1
Triss	25:1
Stege	10:1
Färg	5:1

Vinstkombinationerna för tilläggspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss: Tre kort av samma värde. T.ex. spader-9, spader-9, spader-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Stege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. T.ex. hjärter-4, ruter-5 och hjärter-6. A-2-3 är den lägsta stegen och Q-K-A den högsta.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

q.

Spelaren vinner ifall de två första korten på hans spelplats och dealerns första kort efter det initiala givet (inga tilläggs kort har tagits) bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna. Ifall korten inte bildar någon av de i vinsttabellen nämnda kombinationerna, förlorar spelaren sin insats.

Vinsten utbetalas endast för den högsta vinstkombinationen.

Vinsttabellen:

Färgstege	30:1
Triss	25:1
Stege	10:1
Färg	5:1

Vinstkombinationerna för tilläggsspelet i rangordning:

Triss av samma färg: tre kort med samma värde av samma färg. T.ex. 3-3-3 hjärter.

Färgstege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. A-2-3 av samma färg är den lägsta färgstegen och Q-K-A av samma färg den högsta.

Triss: Tre kort av samma värde. T.ex. spader-9, spader-9, spader-9 eller spader-9, klöver-9 och ruter-9.

Stege: Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. T.ex. hjärter-4, ruter-5 och hjärter-6. A-2-3 är den lägsta stegen och Q-K-A den högsta.

Färg: Tre kort av samma färg som inte är poängmässigt på varandra följande. T.ex. hjärter-4, hjärter-5 och hjärter-7.

1.3.2. Red Dog

RedDog är ett kortspel var spelarna försöker gissa ifall det tredje kortet som dealern drar, faller poängmässigt emellan de två tidigare dragna korten.

Korten och deras värden

I spelet används sex eller åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Den exakta mängden av kortlekar framkommer i spelinstruktionerna. Korten ges från en kortsko. Samtliga kort har samma värde som deras poängtal. Esset är det högsta kortet (värt 14) och tvåan är det lägsta kortet.

Insatser och spelplatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. Grundinsatserna läggs innan korten ges. En spelare kan endast reservera en spelplats per spelrunda. Om samtliga spelplatser är upptagna, kan spelarna lägga sina insatser på samma spelplats. Högst tre spelare kan delta per samma spelplats. Dealern kan vid behov begränsa antalet medspelare.

Spelets gång

När spelarna har lagt sina insatser (bet), ger dealern två öppna kort på rutfältet framför sig och meddelar spridningen i kortens poängtal (spread) och motsvarande odds (pays). I det här skedet kan spelet fortsätta på tre olika sätt beroende på storleken på spridningen:

A. Möjlighet att höja insatsen

Spelarna kan höja sin insats (raise) och som högst fördubbla den om en spridning förekommer mellan kortens poängtal, d.v.s. om korten inte har ett på varandra

följande värde eller om de inte bildar ett par. Medspelarna är inte bundna till spelplatsens innehavares beslut att höja eller att inte höja insatsen.

Efter eventuella höjningar ger dealern ett tredje kort som avgör spelets resultat. Om det tredje kortet till sitt poängtal hamnar mellan det första och det andra kortet, vinner spelaren. Förutom insatsen beror storleken på vinsten på spridningen i kortens poängtal. Spelarens insats förlorar, ifall det tredje kortet inte faller poängmässigt emellan det första och det andra kortet.

B. På varandra följande kort

Om ingen spridning uppstår mellan de två första korten, d.v.s. om kortens poängtal är på varandra följande, dras inte något tredje kort och en ny giv tar plats i spelet. Spelaren kan lämna sina insatser på bordet för nästa spelomgång, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

C. Par och triss

Om de två första dragna korten bildar ett par, d.v.s. om de har samma poängtal kan spelaren inte höja insatserna. I den här situationen drar dealern ett tredje kort och om det tredje kortet har samma poängtal som de två föregående korten, d.v.s. korten bildar en triss, vinner spelaren 11 gånger sin insats. Om det tredje kortet har ett annat poängtal än de två första korten är spelet oavgjort. Spelaren kan lämna sina insatser på bordet för nästa spelomgång, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Vinstodds för bet- och raise-insatser:

Triss	11:1
Spridning 1	5:1
Spridning 2	4:1
Spridning 3	2:1
Spridningarna 4–11	1:1

1.3.3. Bulldog

Bulldog är ett kortspel var spelarna försöker gissa ifall det tredje kortet som dealern drar faller poängmässigt emellan de två tidigare dragna korten. Det tredje kortet ges till varje spelplats med insats.

Spelbord

Spelbordet är uppdelat i 5–7 spelplatser. Högst tre spelare kan delta per samma spelplats. Varje spelare har insatscirkel för grundinsatsen (bet) och för höjningsinsatsen (raise).

Korten och deras värden

I spelet används sex eller åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Den exakta mängden av kortlekar framkommer i spelinstruktionerna. Korten ges från en kortsko. Samtliga kort har samma värde som deras poängtal. Esset är det högsta kortet (värt 14) och tvåan är det lägsta kortet.

Insatser och spelplatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. En spelare kan spela på flera spelplatser under samma spelrunda. Högst tre spelare kan spela på en och samma spelplats. Medspelarna är inte bundna till spelplatsens innehavares beslut att höja eller att inte höja insatsen.

Dealern kan begränsa antalet medspelare per spelplats om kontrollen av spelet så kräver.

Spelets gång

När grundinsatserna (bet) har lagts, ger dealern två öppna kort på rutfältet framför sig. Samtidigt meddelar han spridningen i kortens poängtal (spread). Om kortens poängtal är på varandra följande och ingen spridning uppstår är given ogiltig och förnyas.

Då det förekommer en spridning mellan de två grundkortens poängtal, kan spelarna höja insatserna (raise) och som högst fördubbla dem. När alla spelare har gjort sina höjningsbeslut, ger dealern ett tredje kort till varje spelplats som har en insats. Detta kort avgör spelets utgång. Om kortet till sitt poängtal hamnar mellan de två grundkorten, vinner de spelare som lade insatser på den här spelplatsen. I motsatt fall förlorar spelarna sina insatser.

Om de två grundkorten bildar ett par och har därmed samma poängtal, kan insatsen inte höjas och ett tredje kort ges direkt till varje reserverad spelplats. Om det tredje kortet har samma poängtal som de två grundkorten, d.v.s. om det blir triss, vinner spelare som lagt insatser på den här spelplatsen 11 gånger sin insats. Om det tredje kortet har ett annat poängtal, blir spelet oavgjort. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa spelomgång, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Vinstutbetalning

Vinstens storlek beror såväl på insatsen som på spridningen i kortens poängtal. Oddsen för de olika spridningarna finns tryckta på spelduken. Spelarens vinst är den totala insatsen multiplicerat med oddset.

Vinstodds för bet- och raise-insatser:

Triss	11:1
Spridning 1	5:1
Spridning 2	4:1
Spridning 3	2:1
Spridningarna 4–11	1:1

1.3.4. Voodoo

Voodoo är ett kortspel var spelaren strävar till att få ett kort med högre värde än dealerns kort.

Korten och deras värden

I spelet används sex eller åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Den exakta mängden av kortlekar framkommer i spelinstruktionerna. Korten ges från en kortsko. Samtliga kort har samma värde som deras poängtal. Kungen är det högsta kortet (13) och esset (1) det lägsta.

Insatser och spelplatser

Spelbordet är uppdelat i 7–9 spelplatser. Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. Anteinsatsen placeras före korten ges i bet-rutan, i zombie pairrutan eller i bägge. Om alla spelplatser är upptagna kan spelarna placera sina insatser på samma spelplats. Dealern kan vid behov begränsa antalet medspelare per spelplats.

Spelets gång

När spelaren placerat sin insats (bet), ger dealern ett kort åt spelaren och ett åt sig själv. Ifall spelarens kort är till poängvärdet högre, betalas hans insats en enkel vinst (1:1). Ifall dealerns kort har högre poängvärde, går spelarens insats förlorad. Ifall bådas kort har samma poängvärde har spelaren två alternativ:

1. Spelaren lägger sig och förlorar hälften av sin insats.
2. Spelaren fortsätter sitt spel med att satsa en tilläggs insats som motsvarar den ursprungliga insatsen, efter detta delas både spelaren och dealern nya kort. Ifall dealerns kort har högre poängvärde, går både den ursprungliga insatsen och tilläggsinsatsen förlorade. Om bådas kort har åter samma poängvärde, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sina insatser. Samtidigt slutar spelrundan.

Zombie Pair

Ifall spelarens kort har lika poängvärde som dealerns, betalas den insats som spelaren placerat i Zombie pair-rutan en vinst på 11:1. I andra fall förlorar insatsen som placerats i Zombie pair-rutan.

1.3.5. Punto Banco

Punto Banco är ett kortspel där spelaren försöker gissa vilket av de tre satsningsalternativen vinner: punto, banco eller égalité. Syftet med spelet är att med minst två och högst tre kort bilda en vinnande hand vars ihopräknade poängvärde är möjligtvis nära nio.

Insatser och spelplatser

Spelbordet är uppdelat i 9–16 spelplatser. Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem. Startinsatsen placeras före korten ges. Spelaren kan reservera bara en spelplats per spelrunda. Om alla spelplatser är upptagna, kan spelarna placera sina insatser på samma spelplats.

Korten och deras värden

Tiorna och de klädda korten är värda noll, esset är värt ett och resten av korten är värda respektive poängtal. Alla kort räknas ihop och om det sammanlagda poängtalet är tio eller högre, anses poängtalet att vara endast det belopp med vilket talet överskrider tio.

I spelet används sex eller åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Den exakta mängden av kortlekar framkommer i spelinstruktionerna. Korten ges från en kortsko.

Spelets gång

Spelaren placerar sina spelinsatser på antingen alternativet punto, banco eller égalité. Efter att insatserna har placerats, ger dealer eller spelaren som står i tur korten med valörsidan uppåt i följande ordning:

1. kort till punto
2. kort till banco
3. kort till punto
4. kort till banco

Extrakorten dras i enlighet med speltabellen nedan.

Efter att korten har givits, meddelar dealern den totala summan för korten punto och banco. Om händerna har lika värde, vinner insatserna placerade på égalité; insatserna placerade på punto och banco varken vinner eller förlorar utan spelaren behåller sin insats. Om bancos hand är högre, vinner insatserna placerade på banco och

insatserna placerade på punto och égalité går förlorade. Om puntos hand är högre, vinner insatserna placerade på punto och insatserna placerade på banco och égalité går förlorade.

Vinstutbetalning

Vinnande insatser placerade på punto ger 1:1.

Insatser placerade på banco ger 1:1, om banco vinner med poängsummorna 1–5 och 7–9. Insatser placerade på banco ger 1:2, om banco vinner med poängsumman 6.

Vinnande insatser placerade på égalité (oavgjort) ger 8:1.

Speltabell efter vilken korten dras:

PUNTO

Om puntos poängsumma efter två kort är

1, 2, 3, 4, 5, 10 (0)	dras ett nytt kort
6, 7	stannar man vid dessa poäng
8, 9	stannar man, inga extrakort till banco

BANCO

Om bancos poängsumma efter två kort är

1, 2, 10 (0)	dras ett nytt kort
3	dras extrakort, förutom om puntos tredje kort har värdet 8
4	dras extrakort om puntos tredje kort har värdet 2–7
5	dras extrakort om puntos tredje kort har värdet 4–7
6	dras extrakort om puntos tredje kort har värdet 6 eller 7
7	stannar man på den här poängsumman
8, 9	stannar man, inga extrakort till punto

Om poängsumman för punto vid det initiala givet är 6 eller 7, dras extrakort till banco automatiskt ifall poängsumman för banco är 0-5.

Tilläggsspel

Det går att lägga till ett tilläggsspel till Punto Banco där spelarens uppgift är att gissa om de två första till punto givna korten har samma nummervärde (bildar ett par) eller om de två första till banco givna korten har samma nummervärde (bildar ett par). Vinstoddsen för ett puntopar är 11:1 och för ett bancopar 11:1.

I tilläggsspelet har alla kort samma värde som deras poängtal.

Ifall tilläggsspelet är lagt till i spelversionen är insatsrutorna puntopar (punto pair) och bancopar (banco pair) tryckta på spelduken. Tilläggsspelt med vinstoddsen presenteras också i spelinstruktionerna.

Penningautomatspel

Penningautomater

En penningautomat är en maskin ur vilken spelaren kan vinna pengar genom att spela. Spelaren betalar för önskad mängd spelande med mynt, sedlar, jetonger, spelmarker eller motsvarande, eller med elektroniskt överförda pengar. Mängden pengar som spelaren kan spela för är spelspecifikt begränsat.

Resultaten i penningautomatspel är slumpmässiga och i vissa spel grundar de sig även på spelarens kunskaper och skicklighet. För att resultatet ska vara slumpmässigt används en programmatisk algoritm eller en mekanisk lotteriapparat alternativt en kombination av dessa.

Spelade på penningautomater utgörs av interaktionen mellan spelaren och spelet. Spelaren väljer insatsen och startar spelet, som kan bestå av en eller flera delar, varav varje del kan innehålla en eller flera lottningar.

Resultaten för spelets varje del och hela spelomgångens slutresultat visas för spelaren med symbolhjul, med en kortlek, med ett lyckohjul eller på annat sätt. Storleken på vinsten, som motsvarar resultatet, meddelas som penningsumma eller som insatsenheter, vilka i sin tur kan användas till att köpa nya spel eller inkasseras som pengar.

När flera spelare kan spela ett spel under samma spelrunda och via samma maskin, kan spelet innefatta en möjlighet att lägga flera insatser. I sådana här spel är dock den sammanlagda insatsmängden begränsad.

En vinst i en penningautomat kan vara lika stor, större än eller mindre än insatsen som satsades i spelet. Oddset för vinster som utbetalas för samma resultat, d.v.s. förhållandet mellan insats och vinst, kan variera beroende på insatsen.

När resultatet har lottats fram, betalar penningautomaten ut vinsten omedelbart och spelaren kan välja att använda vinsten till att köpa nya spel i samma penningautomat.

Om ett fel uppstår i lotteriapparaten eller om lottningen avbryts av något annat, oförutsägbart skäl, ersätts kunden för de vinster, gratisspel och spelreservationer som ackumulerats för honom fram till den tidpunkt då lottningen avbröts till den del som de kan otvetydigt konstateras.

Om lotteriapparatsens skärm efter ett fel eller en funktionsstörning visar felaktiga symbol eller vinstkombinationer, felaktigt antal gratisspel eller felaktig mängd spelreservationer för kunden, ersätts kunden för den faktiska vinstsumman, det faktiska antalet gratisspel och spelreservationer som går att utläsa från lotteriapparaten.

I samtliga penningautomater och automatiserade bordsspel är det även möjligt att dela jackpotvinster av överraskningstyp eller av symbolkombinationstyp.

En jackpot av överraskningstyp lottas ut till spelaren som överraskning och förutsätter inte nödvändigtvis en särskild vinstkombination. En jackpot av vinstkombinationstyp kan aktiveras av en vinstkombination som berättigar till det. Deltagande i jackpotten kan förutsätta en särskild insats och/eller att några andra villkor uppfylls som beskrivs i spelinstruktionerna. Spelinstruktionerna visas för spelaren i automaten eller så finns de att läsa i spellokalen. En jackpotvinst kan vara en fast på förhand meddelad summa, en summa som bildas av oddsen eller en progressivt växande vinstsumma. Jackpotvinsten kan lottas ut till en enskild automat, till en automat som hör till en automatgrupp eller till en automatgrupp. En jackpot av överraskningstyp lottas ut av maskinen eller av en extern enhet.

Automatiserade bordsspel

Ett automatiserat bordsspel är en automatisk applikation av bordsspel där spelarna antingen spelar mot automaten eller mot varandra, och där dealerns uppgifter och penningtrafiken hanteras av enhetens automatik. Automatiserade bordsspel har spelplatser för en eller flera spelare, en inmatningsenhet för pengar, vinstverifikat, betalkort eller ett motsvarande betalningssätt. Dessutom finns en skärm- och/eller kontrollpanel på varje spelplats. Spelaren kan följa spelets gång på automatens visningsskärm/visningspanel och/eller på en av enheten anvisad mekanisk lotteriapparat.

I automatiserade bordsspel spelas bordsspel som godkänts av inrikesministeriet med motsvarande regler.

I automatiserade bordsspel sker vinstutbetalningen med vinstverifikat, till spelarens betalkort eller via vinstutbetalningsmaskin. Spelaren kan även få ut sin vinst via spelplatsens kassa, då vinsten verifieras från automatens visningspanel.

Automatiserade bordsspel kan placeras i spelsalar eller på platser där inträde är tillåtet endast för 18 år fyllda.

1. Automatiserad terminalroulette

Terminalrouletten har spelplatser för en eller flera spelare, inmatningsenhet/inmatningsenheter för betalningsmedel samt visnings- och kontrollpanel/kontrollpaneler. På panelen finns det knappar för t.ex. vinstutbetalning och annullering av insatser.

Maskinen meddelar när en ny utlottning börjar och insatserna kan placeras. Till likaså meddelas det när satsningstiden tar slut.

Resultatet av spelet utlottas antingen elektroniskt eller mekaniskt med ett roulettehjul och en kula. När resultatet utlottats visas det vinnande numret och de vinnande insatsplaceringarna på visningspanelen och vinsterna förflyttas till spelarens vinstsaldo.

Med maskinen spelas någon sådan roulettespelversion som är i enlighet med kasinospelens regler. Vinstoddsen visas på visningspanelen och/eller i spelinstruktionerna.

Vid terminalrouletten sker vinstutbetalningen med vinstverifikat, till spelarens betalkort eller via utbetalningsanordningen.

2. Automatiserat elektroniskt pokerbord

Ett elektroniskt pokerbord är en automatisk applikation av bordsspelspoker där spelarna spelar mot varandra. Vid bordet finns en inmatningsenhet för pengar och varje spelplats har en visnings- och kontrollpanel. Mitt på spelbordet finns en visningspanel där de gemensamma korten, spelarnas lagda insatser och spelpotten visas. Spelet kan spelas både som kontantspel och i turneringsform. I maskinen spelas pokerspel.

Den spelform som gäller vid vardera tillfälle framgår av spelbordets visningspanel.

Vid elektroniska pokerbord sker vinstutbetalningen med vinstverifikat, till spelarens betalkort eller via utbetalningsanordning.

Turneringsspel

Bolagets bordsspel och automater kan även spelas i turneringsform. Spelaren deltar i turneringen genom att betala deltagaravgiften och/eller summan som bolaget uppbär för att ordna turneringen och/eller genom att köpa minimiantalet spelmarker eller jetonger.

Instruktionerna för turneringen som ska spelas finns att tillgå i spelutrymmet. Innan turneringen börjar, meddelas turneringsinstruktionerna till den myndighet som utövar tillsynen. Turneringsinstruktioner för sådana turneringar som ett företag, en förening eller en privatperson har beställt och/eller betalat, och/eller där deltagandet inte är öppet för bolagets samtliga kunder, behöver inte meddelas till myndigheterna i förväg.

1. Bordspeltturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. Turneringen kan ordnas i en eller flera omgångar. I en turnering som anordnas i flera omgångar kan de före finalen spelade omgångarna kallas satellitturneringar.

Vid turneringens början får varje spelare samma antal turneringspoäng i form av spelmarker. Spelmarkerna kan bestå av särskilda turneringsmarker, färgspelmarker, värde marker, jetonger eller pengar.

I turneringen spelas ett avtalat antal turneringsetapper och/eller spelrundor, händer, en avtalad tidsperiod eller tills ett visst antal spelare finns kvar i spelet. Vinnaren är den spelare som vid turneringens slut har det största antalet turneringspoäng. Priset består av summan eller en del av deltagaravgifterna, alternativt av en fastställd summa pengar.

Turneringsinstruktion (struktur)

Varje turnering har egna turneringsinstruktioner, d.v.s. strukturer. I turneringsinstruktionerna meddelas omständigheter som påverkar turneringens fortskridande, såsom storleken på

insatsen, speltiden/-tiderna samt antalet turneringsetapper och/eller spelrundor eller händer, eventuella pauser, eventuell add-on-tid för turneringspoäng o.s.v. Spelarna har möjlighet att ta del av turneringsinstruktionerna innan turneringen börjar.

Turneringsinstruktionerna varierar beroende på spel, deltagarantal, turneringens giltighetstid o.s.v.

Om det finns ett behov av att begränsa turneringstiden, har kasinot rätt att ändra de turneringsinstruktionens insatsvillkoren.

Turnering där det går att göra återköp (rebuy-turnering)

När en spelare spelar i en rebuy-turnering, kan han köpa fler turneringspoäng under en på förhand fastställd tidsperiod. Oftast är storleken på en rebuy lika stor som turneringsavgiften utan husets andel och spelaren får samma antal turneringspoäng för den som i början av turneringen.

Det går att sätta ett spelarspecifikt maximiantal eller en poängmässig gräns på återköp. För att kunna göra återköp, måste spelaren exempelvis ha färre poäng än vad han hade i början av turneringen eller så måste han ha förlorat alla poäng.

Om turneringen inkluderar en möjlighet till ytterligare köp av spelmarker (add-on), kan spelaren när rebuy-tidens sista spelrunda tagit slut öka sitt antal turneringspoäng genom ett extra köp (add-on). Om spelaren har förlorat alla sina poäng, måste han först göra ett återköp (rebuy) för att därefter kunna göra ett extra köp (add-on). Antalet poäng som fås med add-on meddelas innan turneringen börjar och kan exempelvis motsvara två gånger rebuy-beloppet.

Turnering där det inte går att göra återköp (freezeout-turnering)

I freezeout-turneringar går det inte att köpa fler turneringspoäng.

Sit'n'go-turnering

Sit'n'go-turneringar spelas vid ett eller flera bord och har ingen förhandsbestämd inledningstidpunkt, utan spelet börjar genast när det maximala antalet spelare för turneringen uppnåtts.

Vinstdistribution

Fastställningsgrunderna för varje turnerings vinstdistribution finns till påseende före början av turneringen. I sådana turneringar där det går att göra återköp, visas penningbeloppet för vinstdistributionen först efter att återköpstiden tagit slut. En viss andel av turneringens vinstpott kan användas för att bilda vinstpotten för en turnering som spelas senare.

Övriga regler

Regelbrott, dåligt uppförande och andra motsvarande omständigheter kan leda till att spelaren beläggs med ett tidsstraff, som innebär att spelaren inte får sitta med vid bordet under en viss tidsperiod. Spelaren kan även få ett straff som grundar sig på ett visst antal spelrundor. Spelaren kan även diskvalificeras från turneringen, varpå hans poäng tas ur spelet och de pengar han har satsat i turneringen blir kvar i prispotten.

Det är förbjudet att flytta, sälja och köpa turneringspoäng spelare emellan. Om det framkommer att spelaren har brutit mot den här regeln, blir han diskvalificerad ur turneringen och de pengar han har placerat i turneringen blir kvar i prispotten.

Om det framkommer att spelaren har fuskat, blir han diskvalificerad ur turneringen och de pengar han har placerat i turneringen blir kvar i prispotten.

2. Penningautomattturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. I turneringarna ska spelaren betala en deltagaravgift. I början av turneringen får varje spelare samma antal spelreservationer och/eller speltid. Turneringen kan innefatta flera turneringsdelar där en eller flera deltagare i respektive del kommer vidare till en fortsättningsdel. Man spelar så många turneringsdelar som krävs för att få fram en turneringsvinnare.

När speltiden eller spelreservationer tar slut, kontrollerar man varje spelares situation.

Spelarens poängantal och där via hans placering i turneringsdelen bestäms med en turneringsspecifik poängräkningsformel, med vilken man kan uppmärksamma olika kriterier. Exempel på dessa kriterier är mängden satsade pengar, antalet vinster, antalet spelade spel, antalet reservationer i maskinen vid slutet av turneringen, summan av poängantalen för Pajazzos portvinster, poängantalet av Pajazzos portträffar eller förverkligande av någon annan spelspecifik regel.

Grunderna för hur vinsten bestäms meddelas spelarna klart och tydligt innan spelet börjar och de finns även att läsa skriftligt i turneringsinstruktionerna.

Turneringens vinnare är den spelare som baserat på reglerna i turneringsinstruktionerna vid utgången av turneringsdelens speltid är den mest framgångsrika spelaren.

En eller flera turneringsdeltagare kan få ett pris i turneringen. Priset består av summan av deltagaravgifterna, en del av den eller en fastställd summa pengar.

Turneringsinstruktioner

Varje penningautomattturnering har separata turneringsinstruktioner. I turneringsinstruktionerna meddelas sådana omständigheter som påverkar turneringens

framskridande, såsom antalet spelreservationer och/eller speltidens längd, antalet turneringsdelar, de grunder som specificerar placeringarna och vinstdistributionerna o.s.v.

Turneringsinstruktionerna finns tillhanda för spelarna innan turneringen börjar. Om det finns ett behov av att styra turneringstiden har bolaget rätt att under turneringens gång ändra de insatsvillkoren som är enliga med turneringsinstruktionerna.

Regler för spelkasinots penningspel

Kasinospel

Nedan används benämningen bordsspel för att beteckna kasinospel, i enlighet med bolagets egna uppdelning.

1. Allmänna regler som gäller samtliga bordsspel

Reglerna för bordsspel ska finnas tillgängliga för spelarna på kasinot.

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas de regelenliga minimi och maximiinsatserna samt deltagaravgifterna för spelturneringar och andra turneringsvillkor.

Det går inte att köpa spelmarker på skuld eller på kredit.

Som insats accepteras endast en värdemark eller en spelbordsspecifik spelmark som placeras på bordet ifall det i spelets regler inte annat nämns.

Spelaren ska placera insatsen innan dealern meddelar om insatsstopp eller innan lottningen börjar, varefter det inte går att ta bort eller ändra insatsen, såvida spelets regler inte uttryckligen berättigar till det.

Spelarna ansvarar själva för sina insatsplaceringar.

Lagspel vars syfte är att överskrida maximiinsatsen är förbjudet.

Värdemarkerna växlas mot pengar i kassan på kasinot.

Om tvister uppstår vid spelbordet är inspektörens beslut slutgiltigt.

Dealern kan begränsa spelarens deltagande i spelet, förbjuda spelaren från att spela eller be spelaren att avlägsna sig ifall spelaren inte följer spelets regler, instruktioner eller dealerns muntliga anvisningar och uppmaningar.

Det är tillåtet att lämna dricks.

Varje spels högsta vinst är en vinstsumma som bestäms av spelets regler, insatserna och oddsen. I spelturneringar är den högsta vinsten en turneringsprissumma som meddelas separat.

De odds som nämns i spelets regler är minimiodds som vid behov kan komma att höjas. Vid samtliga bordsspel är det möjligt att utbetala också jackpotvinster av vinstkombinationstyp. Jackpot är ett extraspel som kan förutsätta, att spelaren har betalat en särskild deltagaravgift. En jackpotvinst kan vara en fast på förhand meddelad summa, en summa som bildas av oddsen eller en progressivt växande vinstsumma.

För att få en jackpotvinst krävs en särskild kortkombination eller korthand, ett nummer eller en nummerkombination eller motsvarande resultat som uppnåtts med det ifrågavarande spelets lottningsutrustning. Deltagandesättet som berättigar till en jackpotvinst, möjliga deltagaravgifter, vinstkombinationer, sättet som jackpotten ackumuleras på och storleken på jackpotten meddelas vid spelbordet/spelborden eller i spelinstruktioner som visas i spelbordets/spelbordens omedelbara närhet.

Spelinstruktionerna finns tillgängliga för spelarna vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet.

2. Hjulspel

2.1. Roulette

Roulette är ett spel där dealern lottar fram det vinnande numret med ett roulettehjul och en kula. Spelarna ska försöka gissa det vinnande numret eller någon av dess egenskaper genom att satsa spelmarker på bordets insatsfält.

Spelfält

Spelfältet är uppdelat i nummerfält och sidofält. På nummerfältet finns numren 0–36 eller 0 och 00 –36. I sidofälten slår man vad om det vinnande numrets egenskaper: rött/svart, högt/lågt, jämnt/udda eller numrets placering på spelfältet: fjärdedelar, dussin och kolonner.

Spelmarker

I roulettespel används spelbordsspecifika spelmarker (färgspelmarker) eller värdemarker som insatser. Färgspelmarkerna har inte några tryckta värden på sig. Inom ramarna för bordets insatsgränser kan spelaren välja vilka färgspelmarksvärden han vill spela med. När spelaren har spelat färdigt, växlas färgspelmarkerna mot värdemarker. Färgspelmarkerna är spelbordsspecifika och är vid varje spelbord märkta med olika nummer eller symboler. Endast insatser som görs med de färgspelmarker eller värdemarker som finns att tillgå vid det aktuella spelbordet är giltiga.

Spelande med kontanter

En satsning som spelaren gjort med kontanter är bindande ifall inspektören har godkänt satsningen före insatsstoppet.

Spelets gång

Spelaren kan satsa önskat antal marker under spelrundan, men enskilda insatser får inte överskrida bordets insatsgränser. Dealern meddelar det vinnande numret både muntligt och med vinstindikator.

Om kastet med roulettekulan misslyckas eller om dealern/inspektören anser att roulettekulan eller rouletthjulet med tanke på lottningen inte snurrade godtagbart antal gånger, förklarar dealern spelrundan ogiltig medan spelrundan ännu är i gång. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Vinstutbetalning

Insatserna kan läggas på spelets enskilda nummer eller på en kombination av nummer, på fjärdedelar, dussin, kolonner eller möjligheter till oavgjort.

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Insats	Odds
1 nummer	35:1
2 nummer	17:1
3 nummer	11:1
4 nummer	8:1
5 nummer	6:1
6 nummer	5:1
Fjärdedelar (9 nummer)	3:1
Dussin, kolonner	2:1
Enkla chanserna	1:1

De enkla chanserna är svart eller rött, udda eller jämnt, talen 1–18 och 19–36.

Om det lottade numret är noll (0 eller 00 om lottningsfältet har numren 1–36 samt 0 och 00), går de insatser som lagts på både dussin och kolonner förlorade och från de insatser som lagts på de enkla chanserna går hälften förlorade eller blir fängslade (en prison). Vinster utbetalas som vanligt till insatser som omfattar nollan.

En fängslad insats kan varken tas bort eller ändras, utan den deltar i följande spelrunda vars nummers egenskap avgör om insatsen går förlorad eller frigörs. Insatsen frigörs ifall den satsning med enkel chans var insatsen är fängslad, är vinstresultatet för nästa spelrunda. Spelaren får behålla den frigjorda insatsen men det betalas ingen vinst på den. Ifall det vinnande numret, när insatsen är fängslad åter är noll, kvarstår insatsen fängslad.

Ifall det vinnande numret är noll för tredje gången i rad, går den fängslade insatsen förlorad.

Exempel gällande en prison-regeln:

1. Satsningen är på rött och det vinnande numret är noll, varvid insatsen blir fängslad. Ifall vinnande numret under nästa spelrunda är rött, frigörs insatsen och spelaren får behålla insatsen; ifall vinnande numret under nästa spelrunda är svart, går insatsen förlorad.
2. En insats placerad på rött är fängslad. Ifall vinnande numret under nästa spelrunda är åter noll, kvarstår insatsen fängslad. Eftersom det vinnande numret har varit noll två gånger i rad, borde det vinnande numret vara rött under de nästa två efter varandra följande spelrundorna för att insatsen skulle frigöras och spelaren skulle få behålla sin insats.

I spelet kan användas insatshalveringsregeln (hälften av insatsens värde går förlorat), en prison-regeln eller bägge. Ifall bägge reglerna är samtidigt i användning, får spelaren välja om insatsen fängslas eller om hälften av insatsens värde returneras till spelaren ifall spelmarkerna använda i spelet möjliggör halveringen. Likaså får spelaren besluta, om en redan fängslad insats förblir fängslad då när det vinnande numret är noll två gånger i rad eller om till spelaren returneras en fjärdedel av insatsens värde ifall spelmarkerna använda i spelet möjliggör åter en halvering. Den tillämpade regeln/de tillämpade reglerna anges i spelinstruktionerna.

En insats som täcker fem nummer och har ett odds på 6:1 används endast i sådana spel där lottningsfältet har 38 nummer (numren 1–36, 0 och 00).

2.2. Money Wheel

Syftet med spelet är att gissa den vinnande symbolen, som lottas fram med en lyckohjulsaktig lotteriapparat. Spelet innefattar ett spelbord där kunderna lägger sina insatser samt ett hjul som används till att lotta fram den vinnande symbolen.

Hjulet är indelat i 54 lika stora sektorer. Sektorerna är märkta med både vinstsymbolerna och oddsen.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

23 sektorer är märkta med oddset	1:1
15 sektorer är märkta med oddset	2:1
8 sektorer är märkta med oddset	5:1
4 sektorer är märkta med oddset	10:1
2 sektorer är märkta med oddset	20:1
2 sektorer är märkta med oddset	45:1

Spelbordet är märkt med symboler och odds som motsvarar sektorerna.

Vid lottningen ska hjulet snurra minst fyra hela varv. Lottningen förklaras ogiltig om hjulet inte snurrar minst fyra hela varv om vinstsymbolen stannar mellan två sektorer eller om någon utomstående faktor har påverkat genomförandet av lottningen. I dessa fall berättigar inte den aktuella spelrundans insatser till vinst.

3. Tärningsspel

3.1. Sic Bo

Sic Bo är ett tärningsspel där spelarens uppgift är att gissa tre tärningars poängantalskombinationer samt deras summor.

Spelbord

För placering av insatser har de i spelet använda ögontalkombinationerna och ögontalssummorna från de tre tärningarna tryckts på spelbordet.

Insatser

I Sic Bo-spelet kan som insatser användas spelmarker vars värden är tryckta på dem (värdemarker) eller spelmarker vars värden är inte tryckta på dem (färgmarker).

Inom ramarna för bordets insatsgränser kan spelaren välja värdet på färgmarkerna han vill spela med. Färgmarkerna är spelbordsspecifika och endast insatser som görs med de färgmarker som finns att tillgå vid det aktuella spelbordet är giltiga. När spelaren har spelat färdigt, växlas färgmarkerna mot värdemarker.

Spelets gång

Spelaren kan placera sina insatser på valfritt antal insatsalternativ.

När samtliga insatser har lagts, lottar dealern ut de vinnande ögontalskombinationerna och ögontalssummorna med tre tärningar, samlar in de förlorade insatserna och betalar vinsterna åt de vinnande insatserna.

Vinstutbetalning

Odds för insatser placerade på olika satsningsalternativ:

Satsning	Odds
SMALL (summan av tärningarnas ögontal 4–10)	1:1
BIG (summan av tärningarnas ögontal 11–17)	1:1
ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE	1:1 om en av tärningarna visar det önskade ögontalet,

och SIX (ögontal 1, 2, 3, 4, 5 och 6)	2:1 om två av tärningarna visar det önskade ögontalet och 12:1 om samtliga tre tärningar visar det önskade ögontalet.
TWO DIE (ögontalskombinationer som bildats med två tärningar 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 – den tredje tärningens ögontal har ingen betydelse)	6:1
DOUBLE (ögontalsparen 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 – den tredje tärningens ögontal har ingen betydelse)	11:1
ANY TRIPLE (vilken som helst av följande ögontalskombinationer som bildar ett "triss": 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 och 6-6-6)	30:1
SPECIFIC TRIPLE (ett visst av följande ögontalskombinationer bildat "triss": 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 eller 6-6-6)	180:1
THREE DICE TOTALS	
Summan av tre tärningars ögontal 4	60:1
Summan av tre tärningars ögontal 5	30:1
Summan av tre tärningars ögontal 6	18:1
Summan av tre tärningars ögontal 7	12:1
Summan av tre tärningars ögontal 8	8:1
Summan av tre tärningars ögontal 9	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 10	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 11	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 12	6:1
Summan av tre tärningars ögontal 13	8:1
Summan av tre tärningars ögontal 14	12:1
Summan av tre tärningars ögontal 15	18:1
Summan av tre tärningars ögontal 16	30:1
Summan av tre tärningars ögontal 17	60:1
Om tärningarnas ögonantal bildar ett "triss" (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6), går insatser lagda på insatsalternativen SMALL och BIG förlorade.	

4. Kortspel

4.1. Pokerspel

4.1.1. Pokerspel där spelarna spelar mot varandra

4.1.1.1. Allmänna regler

Allmän beskrivning av spelet

I pokerspel spelar spelarna mot varandra i strävan efter att vinna potten som ackumuleras under spelrundan. Spelaren som har spelrundans bästa kortkombination vinner potten. Spelaren kan även vinna potten genom att lägga insatserna på så sätt att ingen annan spelare betalar insatsen. Pokerspel kan spelas i olika versioner som skiljer sig från varandra exempelvis genom antalet kort som ges, antalet kort som ges uppåt- eller nedåtvända eller genom andra speltekniska omständigheter.

Ersättning för ordnande av spel

Den ersättning som tillkommer kasinot för ordnande av spelet kan debiteras på två olika sätt:

A. Procentuell ersättning

En på förhand fastställd procentandel debiteras av värdet på de spelmarker som satsas under spelrundan. Ersättningen kan begränsas med ett maxtak per spelrunda.

B. Tidsbaserad debitering per kund

En ersättning som debiteras vid spelbordet och som inkasseras per kund efter på förhand fastställda principer.

Ersättningsprincipen och storleken på ersättningen för ordnande av spelet meddelas i spelutrymmet.

Minimiköp

För att kunna delta i spelet måste spelaren köpa ett på förhand fastställt minimiantal spelmarker (buy-in). Spelaren kan inte köpa fler spelmarker mitt under en spelrunda, utan måste spela klart spelrundan med de spelmarker som han hade på spelbordet innan anteinsatserna lades.

Pokerspel kan genomföras med tre olika insatsalternativ:

A. Limit/Bestämda insatsstorlekar

Värdet och storleken på insatserna och höjningarna är fasta samt på förhand fastställda.

B. Pot Limit/Potten som maximiinsats

Maximibeloppet spelaren får satsa är det som just då ligger i potten.

C. No Limit/Ingen begränsning för maximiinsats

Spelaren kan satsa samtliga sina spelmarker.

Spelarens alternativ

Under spelets gång kan spelarna lägga sig, stanna kvar i spelet eller höja insatser:

Check/Sökö

Spelaren lämnar på sin insatstur över höjningsmöjligheten till nästa spelare.

Fold/Lägga sig

Spelaren återlämnar korten till dealern på sin insatstur.

Raise/Höja

Spelaren höjer på sin insatstur den befintliga insatsen.

Call/Syna

Spelaren betalar den erforderliga insatsen på sin insatstur.

Vinstdistribution

Efter att korten har givits och insatserna är lagda är vinnaren den spelare som fortfarande är med i spelet och regelenligt har den bästa pokerhanden.

Jackpot

Till de pokerspel som kasinot anordnar (ej turneringar) kan man ansluta särskilda jackpotvinster (bad beat jackpot). Jackpotvinsten betalas ut om en hand av en särskild storlek förlorar mot en ännu bättre hand. Jackpotvinsten kan utbetalas endast vid sådana spelbord där det då spelrundan startade deltagit ett visst minimiantal spelare. Det krävda minimiantalet spelare anges i spelutrymmet. I spelutrymmet finns en skylt som berättar för spelaren jackpot-regelns spelarminimiantal. Förändring i minimiantalet meddelas till den myndighet som utövar tillsynen. Speldeltagare anses vara sådana personer som deltar i den aktuella spelrundan (de har fått kort och befinner sig fysiskt på spelplatsen).

Jackpotvinsten delas mellan spelare endast vid det spelbord där de händer som uppfyller aktiveringskriterierna för jackpotten har delats ut.

Jackpotten delas om det vid slutet av spelrundan visar sig finnas två eller fler händer som uppfyller aktiveringskriterierna för jackpotten.

De kriterier som måste uppfyllas för att aktivera jackpotten varierar beroende på vilken variant av pokerspel som spelas. Aktiveringskriterierna meddelas i kasinots spelutrymme.

En representant från kasinot kontrollerar de händer som berättigar till aktivering av jackpotten.

Den bästa möjliga handen bildas alltid åt spelarna.

Om flera spelare har händer som berättigar till aktivering av jackpoten, ses de två bästa händerna som de som aktiverade jackpoten.

Om flera spelare har samma hand som berättigar till aktivering av jackpoten, delar de spelare den del av jackpoten som handen berättigar till samt en del av den del som ska delas mellan övriga spelare.

Jackpotbetalningarna samlas in på följande sätt:

För varje spelrunda som spelas vid ett bord som deltar i jackpotten, samlas en av kasinot bestämd och i spelutrymmet angiven summa till jackpotten. Det i spelutrymmet angivna minimiantal spelare måste delta i spelrundan och spelet måste avancera minst till den andra insatsrundan för att betalningen ska kunna samlas in. Den ackumulerade summan är kumulativ och den uppsamlade summan läggs till jackpot-summan i slutet av speldagen; uppsamlandet av nästa speldags jackpot-summa börjar från den föregående dagens summa.

Jackpoten delas på följande sätt:

Vid det spelbord där jackpoten betalas går en särskild procentandel av den dåvarande jackpotsumman till den förlorande handen som uppfyller kriterierna för aktivering av jackpoten. Den vinnande handen som uppfyller kriterierna får en särskild procentandel av den dåvarande jackpotsumman. Övriga spelare som deltagit i den aktuella spelrundan utdelas en särskild procentandel av den dåvarande jackpotsumman. Den kvarvarande procentandelen bildar den nya jackpotinsamlingen för vilken kasinot garanterar en minimisumma i euro. Utdelningsgrunderna för jackpoten och den minimisumma i euro som kasinot garanterar för jackpotinsamlingen meddelas i spelutrymmet.

Om spelaren mitt under spelet avslöjar detaljer om sina kort som påverkar spelets gång, har kasinot rätt att vägra att betala ut jackpoten.

Spelplatser, spelkort och kortens poängantal

Vid spelbordet finns spelplatser för högst 12 spelare.

Under spelrundan används en kortlek om 52 kort utan jokrar i spelet.

Ess 1 eller	14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort efter poängantal	

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om fler än en hand har samma högsta kort, avgörs handen av det näst högsta kortet o.s.v. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om två eller fler spelare har par, vinner det högsta paret. Rangordningen mellan likvärdiga par bestäms efter poängantalet för det tredje, fjärde och femte kortet. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Stega med fyra kort/Straight of four (endast i Sökö)

Fyra poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om flera stegar med fyra kort finns med i spelet, vinner den högsta stegan. Rangordningen mellan flera stegar som är likvärdiga avgörs av det femte kortet. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Färg med fyra kort/Flush of four (endast i Sökö)

Fyra kort av samma färg. Om flera spelare har färg med fyra kort, vinner färgen som har det högsta kortet. Rangordningen mellan likvärdiga färghänder avgörs av det femte kortet. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om flera händer med två par finns med i spelet, vinner det högre paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om flera händer har triss, vinner den högsta kombinationen. Om båda trissarna är likvärdiga, avgör det högsta high-kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Stega/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Av flera stegar vinner den högsta stegan. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Av flera färger vinner den färg som har det högsta kortet och därefter avgör det andra, tredje, fjärde och femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Kåk/Full house

Handen består av en triss och ett par. Av flera kåkar vinner den som har den högsta trissen. Om trissarna är likvärdiga, vinner handen som har det högsta paret. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Av flera fyrtal vinner den med högst värde. Om båda fyrtalen är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten.

Färgstege/Straight Flush

Fem på varandra efterföljande kort av samma färg. Av flera färgstegar vinner den som är högst. Om flera händer i spelet är lika mycket värda, delas potten. Den bästa handen i poker är en färgstege A–10, en så kallad Royal Flush.

Samtliga pokerkortspel kan även spelas som Low- eller High/Low-versioner. Då är reglerna desamma som för det ifrågavarande spelet, förutom att värdeskalan är den motsatta i ett Low-spel. I High/Low-spel finns däremot två vinnare, den bästa och den svagaste femkortshanden, och vinstpotten delas lika mellan vinnarna.

4.1.1.2. Texas Hold'em

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen förflyttas medsols mellan spelarna.

Först delas två kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Det blir alltid en satsningsrunda efter att korten har givits. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har händer som är värda lika mycket, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.3. Pineapple (Watermelon)

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen förflyttas medsols mellan spelarna.

Först ges tre kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare (initial deal) och därefter följer en satsningsrunda, varefter spelaren kastar bort ett kort från handen. Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter

floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller flera spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.4. Crazy Pineapple (Crazy Watermelon)

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas tre kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Därefter vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen) och en satsningsrunda följer. Därefter kastar spelaren bort ett av korten på handen. Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.5. Helsinki Hold'em (Aviation)

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först ges fyra kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare (initial deal) och därefter följer en satsningsrunda, varefter spelaren kastar bort ett kort från handen. Därefter vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen) och en satsningsrunda följer. Därefter kastar spelaren bort ytterligare ett av korten på

handen. Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Om två eller fler spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.6. Omaha

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas fyra kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fyra egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därefter välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller flera spelare har händer som är värda lika mycket, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.7. Omaha 5

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas fem kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). Efter detta vänds tre gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fem egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därefter välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller fler spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.8. Courchevel

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först ges fem kort med valörsidan nedåt till varje spelare och ett kort vänds upp på bordet (initial deal). Efter detta vänds två gemensamma kort upp på bordet (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort (river).

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren måste använda exakt två av sina fem egna kort för att bilda den bästa möjliga femkortshanden. Spelaren ska därefter välja tre av de fem gemensamma uppvända korten för att bilda sin spelhand. Om två eller fler spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.9. Double Flop Hold'em

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Dealerknappen (dealer button) anger spelaren som ger (imaginärt). Dealerknappen flyttas medsols mellan spelarna.

Först delas två kort ut med valörsidan nedåt till varje spelare (initial deal). På bordet delas därefter ut två rader om tre gemensamma uppvända kort ovanför varandra (floppen). Efter floppen ges ytterligare ett gemensamt kort till båda raderna (turn) och slutligen ges ett femte gemensamt kort till båda raderna (river). Därmed finns alltså sammanlagt 10 gemensamma kort i två rader på bordet.

Efter att korten har givits följer alltid en satsningsrunda. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Spelaren kan använda ett eller båda sina egna kort för att bilda spelhanden. Han kan även använda samtliga fem gemensamma kort, men utnyttjar då inte något av sina initiala kort. Spelarens uppgift är att separat försöka bilda en så bra spelhand som möjligt från båda raderna och sina egna kort. Om samma spelare får den bästa handen från båda raderna, vinner han ensam hela potten. Om olika spelare har de bästa händerna, delas potten. Om två eller flera spelare har likvärdiga händer, delas potten eller en del av den mellan dessa spelare.

4.1.1.10. Seven Card Stud

Innan korten ges, läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges två nedåtvända och ett uppåtvänt kort till varje spelare och en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter så att alla spelare får ett uppåtvänt kort, varefter ytterligare en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter på det här sättet tills samtliga kvarvarande spelare har två nedåtvända och fyra uppåtvända kort. Det sjunde och sista kortet ges nedåtvänt till samtliga spelare. Därefter följer den sista satsningsrundan. Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden, eller vilken annan hand som helst som spelaren satsar på utan att någon betalar insatsen, vinner potten.

Om två eller fler spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

Om det på grund av spelarantalet inte finns tillräckligt med kort i kortleken kan man, för att kunna slutföra given och ge ett eget kort till samtliga kvarvarande spelare, vända upp ett gemensamt eller gemensamma kort på bordet. På det här sättet kan spelaren bilda den bästa möjliga femkortshanden genom att använda sina egna kort och ett eller flera gemensamma kort. Om ett eller flera gemensamma kort ges i spelet, kan det hända att spelaren i detta fall endast har två nedåtvända kort på sin spelhand.

Low-versionen av Seven Card Stud kallas för Razz.

4.1.1.11. Sökö

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges ett nedåtvänt och ett uppåtvänt kort till varje spelare. Därefter följer en satsningsrunda. Spelet fortsätter så att alla spelare får ett uppåtvänt kort, varefter ytterligare en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter på det här sättet tills samtliga

kvarvarande spelare har ett nedåtvänt och fyra uppåtvända kort. Därefter följer den sista satsningsrundan.

Till skillnad från andra pokervarianter värdesätter man även fyrkortsstegar och fyrkortsfärg. I rangordningen kommer dessa efter ett par.

Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas de nedåtvända korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden vinner. Om två eller flera spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

4.1.1.12. Five Card Draw

Innan korten ges läggs anteinsatserna (blind/ante). Därefter ges fem nedåtvända kort till varje spelare och en satsningsrunda följer. Spelet fortsätter så att varje spelare får byta 0–5 kort, varefter den andra och sista satsningsrundan följer.

Efter satsningsrundorna och då minst två spelare fortfarande finns med i spelet, avslöjas korten och man ser efter vem som har vunnit. Den bästa femkortshanden vinner. Om två eller flera spelare har likvärdiga händer, delas potten mellan dessa spelare.

Spelet kan även spelas så att spelarna får byta kort två gånger och då har spelet tre satsningsrundor, eller så kan spelet spelas så att spelarna får byta kort tre gånger och då har spelet fyra satsningsrundor.

Five Card Draw-spelet kan även spelas så att den första insatsen endast får läggas om man har en spelhand som har ett visst värde, oftast minst par i knektar eller bättre (jacks or better).

Low-versionen av Five Card Draw kallas för Lowball. Five Card Draw som spelas som Low-version och med tre kortbyten kallas för Triple Draw Lowball.

4.1.1.13. Chinese Poker

Chinese Poker spelas om poäng som har ett monetärt värde som bestäms innan spelet börjar. Spelaren får eller förlorar poäng efter hur hans pokerhand står sig mot de andra spelarnas händer.

I början av given ges 13 kort till alla spelare och av dessa kort ska spelaren bilda tre pokerhänder: den främre handen, mellanhanden och den bakre handen. Den främre handen består av tre kort och mellan- och den bakre handen består av fem kort var.

Händerna ska bildas så att den bakre handens kortkombination ska vara bättre än eller lika bra som mellanhandens och mellanhandens kortkombination ska vara bättre än den främre handens. I den främre handen, som har tre kort,

räknas inte stegar eller färg. En fel upplagd korthand (t.ex. främre handens kortkombination är bättre än mellanhandes eller någon av korthänderna har fel antal kort) förlorar automatiskt åt en korrekt upplagd korthand.

Det finns många olika sätt att poängsätta Chinese Poker. Exempelvis i 1–3-poängsättning, när samtliga spelare har bildat tre händer, visas korten och poängsättningen genomförs. I det här skedet jämför alla spelare sina händer mot den andra spelarens händer. Spelaren får poäng om hans främre, mellan- eller bakre hand vinner över motståndarens motsvarande hand. Om spelaren vinner två av tre händer, får han ett poäng och om han vinner alla tre händer får han tre poäng. Vilken poängsättning som tillämpas meddelas i spelutrymmet.

I spelet är det även möjligt att använda andra vinstfördelningssätt än poängsättning. Vilket vinstfördelningssätt som används meddelas i spelutrymmet. Den använda poängsättningen lagras i ett separat protokoll.

4.1.1.14. Chinese Open Poker

Chinese Open Poker spelas om poäng som har ett monetärt värde som bestämts, innan spelet börjar. Spelaren får eller förlorar poäng efter hur hans pokerhand står sig mot de andra spelarnas händer.

I början av givet ges varje spelare 5 kort med den klädda sidan nedåt. Spelaren placerar korten på bordet med klädda sidan uppåt valfritt i främre handen, mellanhanden och bakre handen. Efter detta utförs 8 givrundor där varje spelare ges ett kort. Under varje givrunda placerar spelaren kortet med klädda sidan uppåt valfritt i främre handen, mellanhanden eller bakre handen. Det kan också utföras färre givrundor ifall resultatet av spelrundan är klart innan alla spelare har 13 kort. I slutet bör framhanden bestå av tre kort, mellan- och bakre handen av fem kort.

Chinese Open Poker kan spelas även så, att under de åtta givrundorna som följer det initiala givet (de första fem korten) får varje spelare två kort på en gång, från vilka han väljer ett till sin spelhand och avstår från det andra. Spelets namn är då Chinese Open Poker Pineapple.

Händerna ska bildas så att den bakre handens kortkombination ska vara bättre än eller lika bra som mellanhandens och mellanhandens kortkombination ska vara bättre än den främre handens. I den främre handen som det kommer tre kort i, räknas inte stegar eller färg. En fel upplagd korthand (t.ex. främre handens kortkombination är bättre än mellanhandes eller någon av korthänderna har fel antal kort) förlorar automatiskt åt en korrekt upplagd korthand.

Det finns många olika sätt att poängsätta Chinese Open Poker. Exempelvis i 1–3-poängsättningen, när samtliga spelare har bildat tre händer, visas korten och poängsättningen genomförs. I det här skedet jämför alla spelare sina händer mot de andra spelarnas händer. Spelaren får poäng, om hans främre, mellan- eller

bakre hand vinner över motståndarnas motsvarande hand. Om spelaren vinner två av tre händer, får han ett poäng och om han vinner alla tre händer får han tre poäng. Vilken poängsättning som tillämpas meddelas i spelutrymmet.

I spelet är det även möjligt att använda andra vinstfördelningssätt än poängsättning. Vilket vinstfördelningssätt som används, meddelas i spelutrymmet. Den använda poängsättningen lagras i ett separat protokoll.

4.1.2. Pokerspel där spelarna spelar mot banken

4.1.2.1. Oasis Stud Poker

Oasis Stud Poker är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen femkortshand försöka vinna över dealerns femkortshand. I början av spelet lägger spelarna sina insatser i anterutan. Spelaren kan även välja att lägga en insats i bonusrutan.

Dealern ger fem kort, ett kort i taget, med valörsidan nedåt till samtliga spelare och till sig själv. Dealerns femte kort ges med valörsidan uppåt. Efter detta har spelaren möjlighet att fortsätta spelet genom att lägga en insats motsvarande två gånger anteinsatsen i rutan Bet, men kan även välja att lägga sig varpå han mister de insatser han har lagt i anterutan och i bonusrutan. Spelaren kan byta till sig ett kort genom att betala en bytesavgift motsvarande storleken på anteinsatsen. I dessa fall går hans bonusinsats förlorad.

När samtliga insatser har lagts kontrolleras dealerns kort. Om dealerns hand är sämre än ess-kung, får spelaren en summa motsvarande anteinsatsen; insatser i rutan Bet varken vinner eller förlorar. Om dealerns hand är ess-kung eller bättre, beror vinstutbetalningen på spelarens hand.

Eftersom spelarens Bet-insats inte betalas om dealerns hand inte är ess-kung eller bättre, kan spelaren försöka förbättra dealerns spel genom att betala en bytesavgift motsvarande storleken på anteinsatsen. I dessa fall ska man förfara på följande sätt: dealern samlar in bytesavgifterna från alla de spelare som vill förbättra dealerns spel, övriga spelare har fått en summa motsvarande anteinsatsen. Därefter byter dealern sin korthands högsta kort som gemensamt kort för dem alla. Om dealern får ett par eller bättre, betalar han både ante- och Bet-insatsen till de spelare som har betalat en bytesavgift. Om han inte får spelet betalas ingenting till de spelare som har betalat en bytesavgift, utan deras insatser ligger kvar på bordet.

Om dealerns hand är bättre än spelarens, går spelarens båda insatser förlorade. De insatser som lagts i bonusrutan vinner eller förlorar beroende på spelarens hand.

Om spelarens hand är bättre än dealerns, betalas en summa motsvarande anteinsatsen till spelaren och dessutom även övriga insatser beroende på spelarens hand enligt följande:

Vinstutbetalning

Odds för bet-insatsen:

Royal Flush	100:1
Färgstege	50:1
Fyra lika	20:1
Kåk	7:1
Färg	5:1
Stege	4:1
Tre lika	3:1
Två par	2:1
Ett par	1:1
Ess-kung	1:1

Odds för bonus-insatsen:

Royal Flush	5000:1
Färgstege	1000:1
Fyra lika	250:1
Kåk	150:1
Färg	100:1
Stege	50:1

Ett penningmässigt vinsttak kan sättas på hur mycket maxvinsten kan vara. I dessa fall betalas vinsterna med ovanstående odds upp till det euromässiga vinsttaket som meddelats vid det ifrågavarande bordet.

Spelet kan även spelas i en sådan version där summan för bonusvinsten ackumuleras efter spelade spelrundor och finns att se på en elektronisk tavla.

Korten och deras poängvärden

I spelrundan används en kortlek om 52 kort utan jokrar i spelrundan.

Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Ess-kung/Ace & king

Om både dealern och spelaren har ess-kung, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par är likvärdiga, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om både dealern och spelaren har par, vinner det högre paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har triss, vinner den högre kombinationen.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om både dealern och spelaren har stegen, vinner stegen med det högsta kortet.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Kåk/Full house

Handen består av en triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstegen/Straight Flush

Fem på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstegen, vinner den högre handen. Kombinationen påverkas inte av färgen.

A-10-färgstegen/Royal Flush

Färgstegen som bildas av korten 10, knekt, dam, kung och ess.

Övriga regler

Om spelarens och dealerns händer är lika värda, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sina ante- och bet-insatser.

Spelet kan även spelas i följande versioner:

A. Spelaren får inte byta ett kort till sig själv eller till dealern.

B. Spelaren får byta två kort. Även dealern får byta två kort. Dealerns lägsta hand, som han öppnar spelet med, är i dessa fall par i åttor. Vinster i den här versionen utbetalas enligt följande:

Odds för bet-insatsen:

Royal Flush	100:1
Färgstege	50:1
Fyra lika	20:1
Kåk	7:1
Färg	5:1
Stege	3:1
Tre lika	2:1
Två par	1:1
Ett par (par i åttor eller högre)	1:1

C. Samtliga tvåor är jokrar. Varken spelarna eller dealern får byta kort. Dealerns lägsta hand, som han öppnar spelet med, är i dessa fall par i åttor. Vinster i den här versionen utbetalas enligt följande:

Odds för bet-insatsen:

Royal Flush (utan joker)	100:1
Royal Flush (med joker)	50:1
Fem lika	30:1
Färgstege	10:1
Fyra lika	3:1
Kåk	3:1
Färg	2:1
Stege	2:1
Tre lika	1:1
Två par	1:1
Ett par (par i åttor eller högre)	1:1

D. Spelarens hand bildas av tre egna kort och två av de kort som är gemensamma för samtliga spelare. Dealern har inte någon korthand. I den här versionen använder man inte anterutan, utan spelaren placerar sin insats i tre

Bet-rutor. Om spelaren får minst ett par i tior, betalas en vinst ut enligt följande tabell:

Odds för bet-insatsen:

Royal Flush	1000:1
Färgstege	200:1
Fyra lika	50:1
Kåk	11:1
Färg	8:1
Stege	5:1
Tre lika	3:1
Två par	2:1
Ett par (par i tior eller högre)	1:1

Vid behov kan kasinot ändra namnet på kortspelet Oasis Stud Poker, beroende på vilken version av spelet som spelas. Versionen som spelas och namnet på den meddelas vid spelbordet samt i spelinstruktionerna som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet.

4.1.2.2. Russian Poker

I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna i kasinot, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

Spelversion A

Spelöversikt

Russian Poker är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen femkortshand försöka vinna över dealerns femkortshand. I spelet Russian Poker spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (bolaget).

Spelbord

Vid spelbordet finns det spelplatser för 4–6 spelare. Vid varje plats har tre insatsrutor tryckts på spelduken och de är märkta Ante, Raise och Bonus. I spelet kan minst en och maximalt sex spelare delta samtidigt.

Spelkortet och deras värden

I spelet används en kortlek på 52 kort utan jokrar. Esset (A) är värt 14, förutom i en liten stege, där dess värde är ett. De klädda korten har följande värden: kung (K) 13, dam (Q) 12, knekt (J) 11. Övriga kort (2–10) har samma värde som deras poängtal. Kortleken blandas före varje ny giv.

Insatser

Som insatser i spelet används spelmarker vars värden är tryckta på dem.

Spelets gång

För att börja spelet placerar spelarna sina insatser i ante-rutan. Spelaren kan därtill placera en insats också i bonus-rutan.

Dealern ger fem kort med valörsidan nedåt till samtliga spelare och till sig själv. Dealerns femte kort ges med valörsidan uppåt.

Efter detta har spelaren möjlighet att fortsätta spelet med att välja något av följande fyra alternativ:

1. Spelaren lägger sig och mister sin ante-insats och möjliga bonus-insats.
2. Spelaren fortsätter spelet och lägger en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan.
3. Spelaren köper ett tilläggskort (ett sjätte kort) för en summa som motsvarar hans anteinsats. Spelaren kan lägga sig efter köpet av tilläggskortet, varvid han mister sin anteinsats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan. Spelaren mister sin bonus-insats, när han köper ett tilläggskort.
4. Spelaren byter ut 1–5 från sin korthand med en summa som motsvarar hans ante-insats.

Spelaren kan lägga sig efter utbytet, varvid han mister sin ante-insats. För att fortsätta spelet lägger spelaren en insats som motsvarar två gånger hans ante-insats i raise-rutan. Spelaren mister sin bonus-insats, när han byter ut ett/flere kort.

Försäkring

Ifall spelaren har en hand vars värde är triss eller högre, kan han lägga en försäkringsinsats som motsvarar minst han ante-insats och högst hälften av den vinsten som betalas åt hans raise-insats.

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung, betalas en vinst om 1:1 för försäkringsinsatsen.

Om dealerns hand är ess & kung eller starkare men svagare än spelarens hand, går försäkringsinsatsen förlorad.

Om dealerns hand har samma eller högre värde än spelarens hand, returneras försäkringsinsatsen till spelaren.

Dealerns korthand och vinstutbetalning

När alla insatser är placerade, öppnas dealerns kort.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre, men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

Royal Flush	100:1
Färgstege	50:1
Fyra lika	20:1
Kåk	7:1
Färg	5:1
Stege	4:1
Tre lika	3:1
Två par	2:1
Par	1:1
Ess & kung	1:1

Vinstutbetalningar för händer med fem eller sex kort som har två olika kombinationer:

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre, men svagare än spelarens hand, betalas spelarens raiseinsats en vinst enligt följande tabell (anteinsatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats):

AK + par	2:1
AK + 2 par	3:1
AK + tre lika	4:1
AK + stege	5:1
AK + färg	6:1
AK + kåk	8:1
AK + fyra lika	21:1
AK + färgstege	51:1
3 par	4:1
par + färg	6:1
par + färgstege	51:1
par + färgstege A-10	101:1
2 stegar	8:1
stege + färg	9:1
2 färger	10:1
2 kåkar	14:1
kåk + fyra lika	27:1
färgstege + stege	54:1
färgstege + färg	55:1
2 färgstegar	100:1

färgstege A–10 + stege	104:1
färgstege A–10 + färg	105:1
färgstege A–10 + färgsteg	150:1

För att få vinsten betald för två skilda kombinationer måste åtminstone en av spelarens kombinationer vara starkare än dealerns hand och spelaren måste använda till båda kombinationerna åtminstone ett sådant kort som inte ingår i den andra kombinationen.

Exempel:

Händer på fem kort som innehåller två olika kombinationer:

A, A, K, 8, 9: par (2 ess) + AK
 4, 4, K, K, A: två par (4-4, K-K) + AK
 3, 3, 3, A, K: triss (3-3-3) + AK

Händer på sex kort som innehåller två olika kombinationer:

4, 4, 8, 8, Q, Q: två par (4-4, Q-Q) + två par (8-8, Q-Q)
 2, 3, 4, 5, 6, 6: stege (2-3-4-5-6) + stege (2-3-4-5-6)
 9, 9, 9, 9, J, J: fyra lika (9-9-9-9-J) + kåk (9-9-9-J-J)
 5, 6, 7, 8, 9 hjärter, 9 spader: färgstege (5–9 hjärter) + stege (5–8 hjärter, 9 spader)

Ifall dealerns hand är svagare än ess & kung, så har värdet på spelarens hand ingen betydelse och spelaren betalas ante-insatsen 1:1; raise-insatsen varken vinner eller förlorar och spelaren får behålla sin insats.

Ifall dealerns hand är ess & kung eller högre samt starkare än spelarens, förlorar spelaren båda insatserna. Insatserna placerade i Bonus-rutan vinner eller förlorar enligt spelarens hand.

Spelaren byter ut ett kort från dealerns hand

För att det inte betalas någon vinst åt spelarens raise-insats ifall dealerns spelhand inte är ess & kung eller starkare, kan spelaren försöka köpa ett spel åt dealern med att betala en bytesavgift som motsvarar ante-insatsen. Då går man till väga på följande sätt: dealern samlar in bytesavgiften av alla de spelare som vill köpa ett spel åt dealern – åt de övriga spelarna har det på ante-insatsen betalats en enkel vinst. Sedan byter dealern ut sitt högsta kort gemensamt åt dem. Ifall dealern får ett par eller bättre, betalar dealern åt de spelares raise-insatser som betalat bytesavgiften och har ett starkare spel än dealern, en vinst enligt de ovan nämnda oddsen; ante-insatsen varken vinner eller förlorar utan den returneras åt spelaren.

Ifall dealern får en starkare hand än spelaren, förlorar spelaren både sina ante- och raiseinsatser.

Ifall dealern inte får ett spel, betalas det inte ut någonting åt de spelare som betalat bytesavgiften, utan spelarna får behålla sina ante- och raise-insatser.

Bonusvinstutbetalning (insatser placerade i Bonus-rutan)

Det betalas en vinst åt Bonus-insatsen ifall de 5 först givna kort bildar någon av de nedan nämnda händerna. Ifall spelaren har bytt kort eller köpt ett sjätte kort, kan han inte få en bonus-vinst.

Ifall spelaren inte har en spelhand som berättigar till en bonus-vinst, förlorar bonusinsatsen.

Odds för insatser placerade i Bonus-rutan:

Royal Flush	5000:1
Färgstege	1000:1
Fyra lika	250:1
Kåk	150:1
Färg	100:1
Stege	50:1

Bonusvinsten betalas oberoende av dealerns kort.

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Ess & kung/Ace & king

Om både dealern och spelaren har ess-kung, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par har samma värde, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om både dealern och spelaren har par, vinner det högre paret. Om de högre paren har samma värde, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren har samma värde, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har triss, vinner den högre kombinationen.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om både dealern och spelaren har stege, vinner stegen med det högsta kortet.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Kåk/Full house

Handen består av ett triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstege/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstege, vinner den högre handen. Kombinationen påverkas inte av färgen.

A-10-färgstege/Royal Flush

Färgstege som bildas av korten 10, knekt, dam, kung och ess.

Om spelarens och dealerns händer har samma värde, är spelet oavgjort och spelaren får behålla både sin ante- och raise-insats.

Spelversion B

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst 3 kort.

Spelversion C

Samma som spelversion A, men spelaren får byta högst 2 kort.

Spelversion D

Samma som spelversion A, men spelaren betalas en bonusvinst även om han skulle byta kort eller köpa ett sjätte kort till den bonusvinstberättigade hand som han fått i det initiala givet. I detta fall bör spelaren meddela om den bonusvinstberättigade handen åt dealern, som kontrollerar vinsthanden och betalar ut vinsten omedelbart. Efter detta kan spelaren byta kort eller köpa ett sjätte kort. Bonusvinster betalas inte mera ut efter kortbyte eller köp av tilläggs kort.

4.1.2.3. Texas Hold'em Bonus

Spelöversikt

Texas Hold'em Bonus är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen hand försöka vinna över dealerns hand. I spelet Texas Hold'em Bonus spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (kasinot).

Två egna kort ges till samtliga spelare och till dealern, och fem gemensamma kort vänds upp på bordet. Spelarna och dealern bildar den bästa möjliga femkortshanden genom att använda två av sina egna kort och tre av de gemensamma korten på bordet, eller genom att använda ett av de egna korten och fyra av de gemensamma korten på bordet, eller också genom att använda endast de fem gemensamma korten på bordet.

Spelaren vinner om hans femkortshand är bättre än dealerns. Dealern vinner om hans femkortshand är bättre än spelarens. Om spelarens och dealerns händer är likvärdiga, blir resultatet oavgjort.

Spelbord

Vid spelbordet finns spelplatser för sex spelare. Vid varje plats har fem insatsrutor tryckts på spelduken och de är märkta Bonus, Ante, Flop, Turn och River. I spelet kan minst en och maximalt sex spelare delta samtidigt.

Anteinsats

Spelaren börjar spelet genom att placera en insats i anterutan och en valfri insats i bonusrutan. Spelaren kan inte spela endast bonusspelet, utan för att kunna delta i spelet måste han även lägga en insats i anterutan.

Kortgiv

Dealern ger två kort med valörsidan nedåt till alla spelare och sig själv.

Spelaren lägger sig eller fortsätter spelet

När spelaren har tittat på sina två kort kan han välja antingen att lägga sig eller att fortsätta spelet. Om spelaren väljer att lägga sig, förlorar han sin anteinsats samt eventuell bonusinsats. Om spelaren väljer att fortsätta spelet, placerar han en insats motsvarande två gånger anteinsatsen i flopprutan.

Floppen

Dealern ger de första tre gemensamma korten med den klädda sidan uppåt. Dessa tre kort kallas för floppen.

När spelaren har sett de första tre korten kan han välja att lägga en insats motsvarande storleken på anteinsatsen i rutan Turn.

Turn

Dealern ger det fjärde gemensamma kortet med valörsidan uppåt på bordet. Detta fjärde gemensamma kort kallas för turn.

När spelaren har sett det fjärde kortet kan han välja att lägga en insats motsvarande storleken på anteinsatsen i rutan River.

River

Dealern ger det femte gemensamma kortet med valörsidan uppåt på bordet. Detta femte gemensamma kort kallas för river.

Dealerns spelhand

Dealern vänder upp sina två kort så att alla kan se dem och, såsom nämns i avsnitt 1.2, använder dem samt de gemensamma korten till att bilda den bästa möjliga femkortshanden och annonserar den till spelaren/spelarna.

Vinstutbetalning

Om spelarens tvåkortshand berättigar till en bonusvinst, betalar dealern vinsten för bonusinsatsen enligt oddsen under punkt 4.

Om spelarens hand är bättre än dealerns, betalar dealern 1:1 för spelarens insatser på floppen, turn och river.

För anteinsatsen tillämpar kasinot ett av följande alternativ:

A. Om spelarens hand är bättre än dealerns och om spelarens hand är tre tior (10-10-10) eller bättre, betalas en vinst om 1:1 även för anteinsatsen. Om spelarens hand är sämre än tre tior, varken vinner eller förlorar anteinsatsen.

B. Om spelarens hand är bättre än dealerns och om spelarens hand är en stege eller bättre, betalas en vinst om 1:1 även för anteinsatsen. Om spelarens hand är sämre än en stege, varken vinner eller förlorar anteinsatsen.

C. Om spelarens hand är bättre än dealerns och om spelarens hand är en färg eller bättre, betalas en vinst om 1:1 även för anteinsatsen. Om spelarens hand är sämre än en färg, varken vinner eller förlorar anteinsatsen.

De tillgängliga alternativen meddelas på spelbordets spelduk, på skylten vid spelbordet eller i spelinstruktionerna som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet.

Om dealerns hand är bättre än spelarens, går spelarens ante-, flopp-, turn- och riverinsatser förlorade.

Om dealerns och spelarens händer är likvärdiga, blir resultatet oavgjort och spelaren får behålla sina ante-, flop-, turn- och river- insatser.

Bonusspel

I bonusspelet betalas vinster ut för kombinationer av spelarens egna kort (de två kort som gavs till spelaren i början av spelet). Kasinot betalar vinsterna för bonusspel antingen enligt tabellen bonus I eller bonus II.

Vinstutbetalningstabellen som används meddelas på spelbordets spelduk, på skylten vid spelbordet eller i spelinstruktionerna som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet.

Vinstodds för bonusinsats

Bonus I

Par i ess (A-A)	30:1
Ess och kung (A-K) av samma färg	25:1
Ess och dam (A-Q) av samma färg eller ess och knekt (A-J) av samma färg	20:1
Ess och kung (A-K) av olika färg	15:1
Par i kungar (K-K) eller par i damer (Q-Q) eller par i knektar (J-J)	10:1
Ess och dam (A-Q) av olika färg eller ess och knekt (A-J) av olika färg	5:1
Par i tior eller mindre (10-10, 9-9, 8-8, 7-7, 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2)	3:1

Bonus II

Par i ess (A-A) för spelaren och par i ess (A-A) för dealern i samma giv	1 000:1
Par i ess (A-A)	30:1
Ess och kung (A-K) av samma färg	25:1
Ess och dam (A-Q) av samma färg eller ess och knekt (A-J) av samma färg	20:1
Ess och kung (A-K) av olika färg	15:1
Par i kungar (K-K) eller par i damer (Q-Q) eller par i knektar (J-J)	10:1
Ess och dam (A-Q) av olika färg eller ess och knekt (A-J) av olika färg	5:1
Par i tior eller mindre (10-10, 9-9, 8-8, 7-7, 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2)	3:1

Korten och deras poängvärden

I spelrundan används en kortlek om 52 kort utan jokrar i spelrundan.

Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om spelaren och dealern har samma kort, avgörs rangordningen dem emellan av poängantalet för det tredje, fjärde och det femte kortet. Om dealerns och spelarens samtliga kort är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par är likvärdiga, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal. Om dealerns och spelarens par och alla andra kort är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Två par/Two pair

Två olika stora par i samma hand. Om både dealern och spelaren har två par, vinner handen som har det högsta paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om båda paren och det femte kortet är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Triss/Three of a kind

Tre poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har triss, vinner trissen med högre poängantal.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. Om både dealern och spelaren har stegen, vinner stegen med det högsta kortet. Om dealerns och spelarens stegar är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg, som poängmässigt inte är på varandra efterföljande. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Om dealerns och spelarens färger är likvärdiga, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte värdet på färghanden.

Kåk/Full house

En hand som består av en triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstege/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstege, vinner den med det högsta kortet. Om båda har likvärdiga högsta kort, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte färgstegens värde.

A–10-färgstege/Royal Flush

En färgstege som bildas av korten ess, kung, dam, knekt och 10. Om både dealern och spelaren har en färgstege med A–10, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte A–10-färgstegens värde.

4.1.2.4. Texas Hold'em Bonus Progressive

Texas Hold'em Bonus Progressive är för övrigt samma spel som Texas Hold'em Bonus, förutom att det innefattar ett progressivt extraspel. Utöver Texas Hold'em Bonus-spelets fem insatsrutor finns dessutom en sjätte insatsruta på spelduken och den heter Progressive.

För att kunna spela det progressiva spelet måste spelaren lägga en insats i rutan Progressive innan korten ges. Spelaren kan inte spela endast det progressiva spelet, utan för att kunna delta i spelet och få två egna kort, måste han lägga en insats även i anterutan.

Vinstpotten för det progressiva spelet bildas så att en viss, fast procentandel av de insatser som läggs i rutan Progressive läggs i vinstpotten. Dealern betalar vinsterna i det progressiva spelet ur den här potten. Vinsterna i det progressiva spelet kan vara både procentandelar av vinstpotten och fasta summor. Vinsterna i det progressiva spelet betalas till de högsta korthänderna i enlighet med deras respektive odds, som meddelas i spelinstruktionerna. Den högsta vinsten betalas alltid till färgstegen A–10 (Royal Flush). Det progressiva spelet kan även innefatta slumpmässigt lottade specialvinster, som lottas fram av en apparatur som är ansluten till bordet.

Händernas rangordning är densamma som i spelet Texas Hold'em Bonus.

4.1.2.5. Ultimate Texas Hold'em

Spelöversikt

Ultimate Texas Hold'em Bonus är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen hand försöka vinna över dealerns hand. I spelet Ultimate Texas Hold'em Bonus spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (kasinot).

Två egna kort ges till samtliga spelare och till dealern, och fem gemensamma kort vänds upp på bordet. Spelarna och dealern bildar den bästa möjliga femkortshanden genom att använda två av sina egna kort och tre av de

gemensamma korten på bordet, eller genom att använda ett av de egna korten och fyra av de gemensamma korten på bordet, eller också genom att använda endast de fem gemensamma korten på bordet.

I spelet Ultimate Texas Hold'em kan spelaren lägga en högre insats ju tidigare han lägger den. Innan de gemensamma korten ges kan han satsa en summa som högst motsvarar fyra gånger anteinsatsen, men när samtliga gemensamma kort har givits, kan spelaren endast satsa en summa som motsvarar storleken på en anteinsats.

Spelaren vinner om hans femkortshand är bättre än dealerns. Dealern vinner om hans femkortshand är bättre än spelarens. Om spelarens och dealerns händer är likvärdiga, blir resultatet oavgjort.

Spelbord

Vid spelbordet finns spelplatser för sex spelare. Vid varje spelplats har fyra insatsrutor tryckts på spelduken och de heter Trips, Ante, Blind och Play. I spelet kan minst en och maximalt sex spelare delta samtidigt.

Anteinsats

Spelaren börjar spelet genom att placera lika stora insatser i rutorna Ante och Blind samt en valfri insats i rutan Trips. Spelaren kan inte spela endast Trips-spelet, utan för att kunna delta i spelet måste han även lägga en insats i ante- och blindrutorna.

Kortgiv

Dealern ger två kort med valörsidan nedåt till alla spelare och sig själv. Spelaren fortsätter spelet innan de gemensamma korten ges. Efter att ha tittat på sina två kort kan spelaren fortsätta spelet antingen genom att inte lägga en insats i rutan Play eller genom att lägga en insats som motsvarar storleken på tre eller fyra gånger anteinsatsen (3 x ante eller 4 x ante) i rutan Play.

Floppen

Dealern ger de första tre gemensamma korten med valörsidan uppåt. Dessa tre kort kallas för floppen.

Efter att ha sett de första tre gemensamma korten kan spelaren välja att fortsätta spelet antingen genom att inte lägga en insats i rutan Play eller genom att lägga en insats som motsvarar storleken på två gånger anteinsatsen (2 x ante) i rutan Play.

Turn och River

Dealern ger både det fjärde och det femte gemensamma kortet med valörsidan uppåt på bordet. Det fjärde gemensamma kortet kallas för Turn och det femte gemensamma kortet kallas för River.

När spelaren har sett samtliga fem gemensamma kort har han två alternativ:

Spelaren lägger en insats som motsvarar storleken på anteinsatsen (1 x ante) i rutan Play, såvida han inte har lagt någon insats i rutan Play tidigare under spelets gång.

Spelaren lägger sig, varpå han förlorar sina ante- och blindinsatser, och hans spelhand jämförs inte med dealerns.

Dealerns spelhand

Dealern vänder upp sina två kort så att alla kan se dem och, såsom nämns i avsnitt 1.2, använder dem samt de gemensamma korten till att bilda den bästa möjliga femkortshanden och annonserar den till spelaren/spelarna.

Om dealerns hand är ett par eller bättre och

- a) om spelarens hand är bättre än dealerns, betalar dealern 1:1 för spelarens insatser på Ante och Play. Om spelarens hand är en stege eller bättre, betalas en vinst till blindinsatsen enligt nedan angivna odds. Om spelarens hand är sämre än en stege, varken vinner eller förlorar blindinsatsen.
- b) om dealerns hand är bättre än spelarens, går spelarens ante-, blind- och playinsatser förlorade.
- c) om dealerns och spelarens händer är likvärdiga, blir resultatet oavgjort och spelaren får behålla sina ante-, blind-, och play-insatser.
- d) om spelarens hand är en triss eller bättre, betalas en vinst till tripsinsatsen enligt nedan angivna odds. Om spelarens hand är sämre än en triss, går tripsinsatsen förlorad.

Om dealerns hand är värd mindre än ett par och

- a) om spelarens hand är bättre än dealerns, betalar dealern 1:1 för spelarens playinsats, men anteinsatsen varken vinner eller förlorar. Om spelarens hand är en stege eller bättre, betalas en vinst till blindinsatsen enligt nedan angivna odds. Om spelarens hand är sämre än en stege, varken vinner eller förlorar blindinsatsen.
- b) om dealerns hand är bättre än spelarens, går spelarens blind- och playinsatser förlorade, men anteinsatsen varken vinner eller förlorar.
- c) om dealerns och spelarens händer är likvärdiga, varken vinner eller förlorar spelarens ante-, blind- eller playinsatser.

- d) om spelarens hand är en triss eller bättre, betalas en vinst till tripsinsatsen enligt nedan angivna odds. Om spelarens hand är sämre än en triss, går tripsinsatsen förlorad.

Vinstutbetalning för blindinsatser

A–10-färgstege	500:1
Färgstege	50:1
Fyrtal	10:1
Kåk	3:1
Färg	3:1
Stege	1:1

Tripsspel

I tripsspelet betalas vinsten efter spelarens slutgiltiga femkortshand. Om spelarens hand består av en triss eller bättre, vinner tripsinsatsen. Om spelarens hand är sämre än en triss, förlorar tripsinsatsen. Kasinot betalar ut vinster till tripsinsatser antingen enligt tabellen Trips I, Trips II, Trips III eller Trips IV. Vinstutbetalningstabellen som används meddelas på spelbordets spelduk, på skylten vid spelbordet eller i spelinstruktionerna som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet.

Odds för Trips-insatsen

Trips I

A–10-färgstege	50:1
Färgstege	40:1
Fyrtal	30:1
Kåk	9:1
Färg	7:1
Stege	4:1
Triss	3:1

Trips II

A–10-färgstege	50:1
Färgstege	40:1
Fyrtal	30:1
Kåk	8:1
Färg	6:1
Stege	5:1
Triss	3:1

Trips III

A–10-färgstege	50:1
Färgstege	40:1

Fyrtal	30:1
Kåk	8:1
Färg	7:1
Stege	4:1
Triss	3:1

Trips IV

A-10-färgstege	50:1
Färgstege	40:1
Fyrtal	20:1
Kåk	7:1
Färg	6:1
Stege	5:1
Triss	3:1

Korten och deras poängvärden

I spelrundan används en kortlek om 52 kort utan jokrar i spelrundan.

Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om spelaren och dealern har samma kort, avgörs rangordningen dem emellan av poängantalet för det andra, tredje, fjärde och det femte kortet. Om dealerns och spelarens samtliga kort är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par är likvärdiga, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal. Om dealerns och spelarens par och alla andra kort är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Två par/Two pair

Två olika stora par i samma hand. Om både dealern och spelaren har två par, vinner handen som har det högsta paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner. Om båda paren och det femte kortet är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Triss/Three of a kind

Tre poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har triss, vinner trissen med högre poängantal.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. Om både dealern och spelaren har stega, vinner stegen med det högsta kortet. Om dealerns och spelarens stegar är likvärdiga, är det fråga om oavgjort.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg, som poängmässigt inte är på varandra efterföljande. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Om dealerns och spelarens färger är likvärdiga, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte färghandens värde.

Kåk/Full house

En hand som består av en triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstega/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstega, vinner den med det högsta kortet. Om båda har likvärdiga högsta kort, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte färgstegens värde.

A-10-färgstega/Royal Flush

En färgstega som bildas av korten ess, kung, dam, knekt och 10. Om både dealern och spelaren har en färgstega med A-10, är det fråga om oavgjort. Färgen påverkar inte A-10-färgstegens värde.

4.1.2.6. Ultimate Texas Hold'em Progressive

Texas Hold'em Progressive är för övrigt samma spel som Ultimate Texas Hold'em, förutom att den innefattar ett progressivt extraspel. Utöver de fyra insatsrutorna i Ultimate Texas Hold'em finns en femte insatsruta på spelduken och den kallas för Progressive.

För att kunna spela det progressiva spelet måste spelaren lägga en insats i rutan Progressive innan korten ges. Spelaren kan inte spela endast det progressiva spelet, utan för att kunna delta i spelet och få två egna kort, måste han lägga en insats även i ante- och blindrutorna.

Vinstpotten för det progressiva spelet bildas så att en viss, fast procentandel av de insatser som läggs i rutan Progressive läggs i vinstpotten. Dealern betalar vinsterna i det progressiva spelet ur den här potten. Vinsterna i det progressiva spelet kan vara både procentandelar av vinstpotten och fasta summor. Vinsterna i det progressiva spelet betalas till de högsta korthänderna i enlighet med deras respektive odds, som meddelas i spelinstruktionerna. Den högsta vinsten betalas alltid till färgstegen A–10 (Royal Flush). Det progressiva spelet kan även innefatta slumpmässigt lottade specialvinster, som lottas fram av en apparatur som är ansluten till bordet.

Händernas rangordning är densamma som i spelet Ultimate Texas Hold'em.

4.1.2.7. Dynamic Poker Pro

Spelversionerna

Vid spelbordet eller på en skylt i dess omedelbara närhet meddelas spelversionens namn i förhand för spelarna. I spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna på spelplatsen, anges vilken spelversion som avses i reglerna det är frågan om.

A

Spelöversikt

Dynamic Poker Pro är ett spel där spelarens uppgift är att med sin egen hand försöka vinna över dealerns hand. I spelet Dynamic Poker Pro spelar inte spelarna mot varandra, utan endast mot dealern (kasinot).

Två egna kort ges till samtliga spelare och till dealern, och fem gemensamma kort vänds upp på bordet. Spelarna och dealern bildar den bästa möjliga femkortshanden genom att använda två av sina egna kort och tre av de gemensamma korten på bordet, eller genom att använda ett av de egna korten och fyra av de gemensamma korten på bordet, eller också genom att använda endast de fem gemensamma korten på bordet.

Spelaren vinner om hans femkortshand är bättre än dealerns. Dealern vinner om hans femkortshand är bättre än spelarens. Om spelarens och dealerns händer är likvärdiga, blir resultatet oavgjort.

Spelbord

Vid spelbordet finns spelplatser för sex spelare. Vid varje spelplats har fem insatsrutor tryckts på spelduken och de heter Bonus, Blind, Flop, Turn och River. I spelet kan minst en och maximalt sex spelare delta samtidigt.

Anteinsats

Spelaren börjar spelet genom att placera en insats i Blind-rutan och en valfri insats i Bonus-rutan. Spelaren kan inte spela endast Bonus-spelet, utan för att kunna delta i spelet måste han även lägga en insats i Blind-rutan.

Kortgiv

Dealern ger två kort med valörsidan nedåt till alla spelare och sig själv.

Spelaren lägger sig eller fortsätter spelet

Efter att ha tittat sina två kort kan spelaren antingen lägga sig eller fortsätta spela. Ifall spelaren lägger sig, förlorar han sin blind-insats och sin möjliga bonus-insats. Ifall spelaren bestämmer sig för att fortsätta, lägger han i Flop-rutan en insats som motsvarar två gånger hans blind-insats.

Floppen

Dealern ger de första tre gemensamma korten med valörsidan uppåt. Dessa tre kort kallas för floppen.

Efter att ha sett de första tre gemensamma korten kan spelaren välja att lägga i Turn-rutan en insats som motsvarar blind-insatsen.

Turn

Dealern ger det fjärde gemensamma kortet med valörsidan uppåt på bordet. Detta fjärde gemensamma kort kallas för turn.

När spelaren har sett det fjärde gemensamma kortet, kan han välja att lägga i River-rutan en insats som motsvarar blind-insatsen.

River

Dealern ger det femte gemensamma kortet med valörsidan uppåt på bordet. Detta femte gemensamma kort kallas för river.

Dealerns spelhand

Dealern vänder upp sina två kort så att alla kan se dem och använder dem samt de gemensamma korten till att bilda den bästa möjliga femkortshanden och annonserar den till spelaren/spelarna.

Vinstutbetalning

Ifall spelarens tvåkortshand berättigar till en bonusvinst, betalar dealern vinsten för bonusinsatsen enligt oddsen nämnda senare.

Ifall spelarens hand är starkare än dealerns, betalar dealern en enkel vinst (1:1) på spelarens flop-, turn- och river-insatser. Blind-insatsen varken vinner eller förlorar.

Ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är en stege eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 2:1.

Ifall dealerns hand är starkare än spelarens, förlorar spelarens blind-, flop-, turn- och riverinsatser.

Ifall dealerns och spelarens händer är lika värda, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sina blind-, flop-, turn-, och river-insatser.

Korten och deras poängvärden

I spelet används under spelrundan en kortlek på 52 kort utan jokrar.

Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om spelaren och dealern har samma kort, avgörs rangordningen dem emellan av poängantalet för det tredje, fjärde eller det femte kortet. Om dealerns och spelarens samtliga kort har samma värde, är spelet oavgjort.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par är lika värda, avgörs rangordningen efter det tredje, fjärde eller femte kortets poängantal. Om dealerns och spelarens par och alla andra kort har lika värde, är spelet oavgjort.

Två par/Two pair

Två olika stora par i samma hand. Om både dealern och spelaren har två par, vinner handen som har det högsta paret. Om de högre paren är lika värda, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är lika värda, avgör det femte

kortet vem som vinner. Om båda paren och det femte kortet är lika värda, är spelet oavgjort.

Triss/Three of a kind

Tre poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har triss, vinner trisset med högre poängantal.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort som inte är av samma färg. Om både dealern och spelaren har stegen, vinner stegen med det högsta kortet. Om dealerns och spelarens stegar är lika värda, är spelet oavgjort.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg, som poängmässigt inte är på varandra efterföljande. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra, tredje, fjärde och femte kortet. Om dealerns och spelarens färger är lika värda, är spelet oavgjort. Färgen påverkar inte värdet på färghanden.

Kåk/Full house

En hand som består av ett triss och ett par. Om både dealern och spelaren har kåk, vinner handen vars triss är högre.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har fyrtal, vinner handen som har det högre fyrtalet.

Färgstegen/Straight Flush

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstegen, vinner den med det högsta kortet. Om bådas högsta kort är lika värda, är spelet oavgjort. Färgen påverkar inte färgstegens värde.

A-10-färgstegen/Royal Flush

En färgstegen som bildas av korten ess, kung, dam, knekt och 10. Om både dealern och spelaren har en färgstegen med A-10, är spelet oavgjort. Färgen påverkar inte A-10-färgstegens värde.

B

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är tre ess eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 2:1.

C

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är tre kungar eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 2:1.

D

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är tre damer eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 2:1.

E

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är tre knektar eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 2:1.

F

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är en stege eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 3:1.

G

Samma som spelversion A men ifall spelarens hand är starkare än dealerns och ifall spelarens hand är en färg eller starkare, betalas river-insatsen en vinst på 3:1.

4.1.2.8. Pai Gow Poker

Spelversion A

I Pai Gow Poker strävar spelaren med sina två korthänder efter att vinna över dealerns två motsvarande korthänder. Pai Gow Poker spelas mot dealern med en vanlig kortlek som man har utökat med en joker. Jokern kan användas till att komplettera en stege, färg eller färgstege. I övriga fall räknas jokern som ett ess.

I början av spelet får spelarna sju kort var som de delar i två händer, varav den ena handen har två kort och den andra fem kort. Tvåkortshanden, d.v.s. den främre handen, måste vara sämre än femkortshanden. I annat fall förlorar spelaren automatiskt.

För att vinna måste spelarens båda händer vara bättre än bankens. Om spelaren vinner får han 1:1, varav en kommission om fem procent dras av som husets andel. Om spelarens ena hand är bättre och den andra sämre än bankens, blir

resultatet oavgjort och spelaren får behålla sin insats. Om i stället spelarens båda händer är sämre än bankens, går hans insats förlorad. Om spelarens och bankens händer vid jämförelse är likvärdiga, exempelvis två lika stora stegar, vinner banken den aktuella handen.

Dealern delar sina egna kort i två händer i enlighet med kasinots instruktioner, d.v.s. det finns inga alternativ för hur korten bör ordnas. Instruktionerna finns tillgängliga vid spelbordet.

Instruktion för uppdelningen av dealerns kort

Dealern delar sina egna kort i två händer i enlighet med kasinots instruktioner. Det finns inga alternativ för hur korten bör ordnas.

INGET PAR

Det näst högsta och tredje högsta kortet flyttas till den främre handen.

PAR

Paret flyttas till den bakre handen och de två högsta korten läggs till den främre handen.

TVÅ PAR

Paren delas, förutom i följande situationer:

båda paren är värda sex eller mindre.

båda paren är värda 10 eller mindre och med finns ett ess.

par i klädda kort och par som är värda fem eller mindre och med finns ett ess.

TRE PAR

Paret som har det högsta värdet, placeras i den främre handen.

TRISS

Trissar placeras alltid i den bakre handen, förutom ifall trissen består av tre ess, varpå ett av essen placeras i den främre handen.

Om handen innefattar två trissar, placeras ett par av den högsta trissen i den främre handen.

STEGE OCH FÄRG

Om handen innefattar både en stege och färg, placeras den kombinationen som ger den främre handen ett större spel i den bakre handen. Om ingendera kombinationen ger minst kung-högsta kort i den främre handen, placeras färgen i den bakre handen.

Stege eller färg placeras i den bakre handen, förutom ifall de innefattar följande par, och spelas såsom under punkten "två par":

par i ess och vilket annat par som helst.
båda paren är värda 10 eller mer.
båda paren är värda 10 eller mindre och med finns ett ess.

Om spelaren får en stege eller färg med sex eller sju kort, placeras en sådan stege eller färg som ger den främre handen en så stark hand som möjligt i den bakre handen.

KÅK

Paret placeras i den främre handen och trissen i den bakre, förutom ifall spelaren har en triss och par i tvåor + ess + kung, varpå kåken placeras i den bakre handen.

Om spelaren har triss och två par, placeras det högre paret i den främre handen.

FYRTAL

Fyra ess delas i två par, såvida den främre handen inte har minst par i sjuor.
Fyrtal som består av K, Q eller J delas i två par, såvida den främre handen inte har minst par i tior.
Fyrtal som består av 10–7 delas i två par, såvida den främre handen inte har minst ett ess och ett klätt kort.
Fyrtal som består av 6–2 placeras alltid i den bakre handen.

FÄRGSTEGE

Färgstegen placeras alltid i den bakre handen, förutom i de fall den innehåller följande par, varpå den spelas som beskrivs under punkten "två par":

par i ess och vilket annat par som helst
båda paren är värda 10 eller mer
båda paren är värda 10 eller mindre och med finns ett ess

I stället för färgstegen placeras antingen färgen eller stegen i den bakre handen, om det genererar minst ett ess och ett klätt kort i den främre handen.

A-10-FÄRGSTEGE (ROYAL FLUSH)

Royal Flush placeras alltid i den bakre handen, förutom i de fall den innehåller följande par, varpå den spelas som beskrivs under punkten "två par":

par i ess och vilket annat par som helst
båda paren är värda 10 eller mer

I stället för Royal Flush placeras färgstegen, färgen eller stegen, i den bakre handen om man på det sättet kan förbättra den främre handen till en kung-högsta kort. Av dessa tre väljer man det alternativet som ger den bästa möjliga främre handen.

FEMTAL

Femtalet separeras och essparet placeras i den främre handen, förutom ifall handen även innehåller ett par i kungar.

Korten och deras poängvärden

I spelet används en kortlek på 52 kort vari man har lagt till en joker.

Joker	se 1. första kapitlet
Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

High Card/det högsta kortet

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om fler än en hand har samma högsta kort, avgörs handen alltid av det näst högsta kortet o.s.v.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Rangordningen mellan likvärdiga par bestäms efter poängantalen för det tredje, fjärde och femte kortet.

Två par/Two pair

Två separata par i samma hand. Om fler händer med två par finns med i spelet, vinner det högre paret. Om de högre paren är likvärdiga, avgör det andra paret vem som vinner. Om båda paren är likvärdiga, avgör det femte kortet vem som vinner.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om flera händer har triss, vinner den högsta kombinationen.

Stege/Straight

Fem poängmässigt på varandra efterföljande kort. Av flera stegar vinner den som poängmässigt har det högsta kortet. Undantaget är stegen: ess, 2, 3, 4, 5, som är den nästbästa stegen.

Färg/Flush

Fem kort av samma färg. Av flera färger vinner den färg som har det högsta kortet och därefter avgör det andra, tredje, fjärde och femte kortet vem som vinner.

Kåk/Full house

Handen består av en triss och ett par. Av flera kåkar vinner den som har den högsta trissen.

Fyrtal/Four of a kind

Fyra kort med samma värde. Av flera fyrtal vinner den med högst värde.

Färgstegen/Straight Flush

Fem på varandra efterföljande kort av samma färg. Av flera färgstegar vinner den som poängmässigt har det högsta kortet. Undantaget är färgstegen: ess, 2, 3, 4, 5, som är den nästbästa färgstegen.

Five of a kind/femtal

Fyra ess och en joker.

Spelet kan även spelas så att varje spelare kan välja att på sin tur agera bank, varpå övriga spelare spelar mot honom. Dealern spelar mot spelaren med en högst lika stor insats som spelaren hade mot banken under den föregående spelrundan. När spelaren agerar bank tas en kommission om fem procent ut som husets andel.

Spelversion B

För övrigt samma som spelversion A, men instruktionen gällande uppdelningen av dealerns kort är följande:

INGET PAR

Det näst högsta och tredje högsta kortet flyttas till den främre handen.

PAR

Paret flyttas till den bakre handen och de två högsta korten läggs till den främre handen.

TVÅ PAR

lågt par = 2, 3, 4, 5

medelpar = 6, 7, 8, 9

högt par = 10, J, Q, K

Par i ess + vilket annat par som helst: paret delas genom att lägga det mindre paret i främre handen och paret i ess i bakre handen.

Lågt par + lågt par eller lågt par + medelpar: paret delas genom att lägga det lägre paret i främre handen och det högre paret i bakre handen, förutom om handen innehåller ett ess eller en kung varvid båda paret läggs i den bakre handen och i främre handen läggs de två högsta korten från de resterande tre korten.

Medelpar + medelpar eller lågt par + högt par: paret delas genom att lägga det lägre paret i främre handen och det högre paret i bakre handen förutom om handen innehåller ett ess eller ett klätt kort varvid båda paret läggs i den bakre handen och i främre handen läggs de två högsta korten från de resterande tre korten.

Medelpar + högt par eller högt par + högt par: paret delas genom att lägga det lägre paret i främre handen och det högre paret i bakre handen.

TRE PAR

Paret som har det högsta värdet placeras i den främre handen.

TRISS

Triss placeras alltid i den bakre handen, förutom ifall trissen består av tre ess, varpå ett av essen samt det näst högsta kortet läggs i den främre handen.

Om handen innefattar två triss, placeras ett par från den högsta trissen i den främre handen.

STEGE, FÄRG OCH FÄRGSTEGE

Stege, färg eller färgstege placeras i den bakre handen, förutom i de fall var handen innefattar två par; då spelas handen såsom under punkten "två par".

Om handen innefattar både en stege och en färg eller en färgstege, placeras det av spelen i den bakre handen som ger den främre handen en så stark hand som möjligt.

Om handen innefattar en stege, färg eller färgstege på sex eller sju kort, placeras en sådan stege, färg eller färgstege i bakre handen som ger den främre handen en så stark hand som möjligt.

KÅK

Paret placeras i den främre handen och trissen i den bakre handen.

Om handen innefattar en triss och två par, placeras det högre paret i den främre handen.

FYRTAL

Spelas som under punkten "två par".

Om handen innefattar utöver fyrtal ett par eller en triss, placeras det bästa möjliga paret i den främre handen.

FEMTAL (fyra ess + joker)

Femtalet separeras och ett par av ess placeras i den främre handen.

4.1.2.9. Three Card Poker

I Three Card Poker strävar spelaren efter att med sin trekortshand vinna över dealerns trekortshand. Spelet spelas med en kortlek om 52 kort. I början av spelet lägger spelarna sina insatser i anterutan. Spelaren kan även välja att lägga en insats i pairplusrutan.

Dealern ger tre kort, ett kort i taget, med valörsidan nedåtvänd till samtliga spelare och till sig själv. Efter detta har spelaren möjlighet att fortsätta spelet genom att lägga en insats motsvarande en anteinsats i rutan Play, men kan även välja att lägga sig varpå han mister de insatser han har lagt i anterutan och i pairplusrutan.

När samtliga insatser har lagts kontrolleras dealerns kort. För att öppna spelet måste dealerns hand bestå av minst dam-högt. Om dealern inte öppnar spelet, betalas en summa motsvarande anteinsatsen till spelaren och playinsatsen återbetalas. Om dealern öppnar spelet, beror vinstutbetalningen på spelarens hand.

Vinstutbetalning

Om dealerns hand är bättre än spelarens, går spelarens båda insatser förlorade. De insatser som lagts i pairplusrutan vinner eller förlorar beroende på spelarens hand.

Om spelarens hand är bättre än dealerns, betalas en summa som motsvarar ante- och playinsatserna. Utöver detta utbetalas en extravinst till anterutan beroende på spelarens hand. Dealerns hand påverkar inte extravinsten.

Extravinster för anterutans insats:

Färgstege	3:1
Tre lika	2:1
Stege	1:1

Vinstutbetalningar för Pairplus insats:

Färgstege	40:1
Tre lika	30:1
Stege	6:1
Färg	3:1
Ett par	1:1
Sämré insatsen går förlorad	

Korten och deras poängvärden

I spelrundan används en kortlek på 52 kort utan jokrar i spelrundan.

Ess	1 eller 14
Kung	13
Dam	12
Knekt	11
övriga kort	efter poängantal

Korthändernas rangordning från det lägsta till det högsta:

Högsta kortet/High card

En korthand som inte innefattar ett par eller bättre, värderas efter kortet med det högsta poängvärdet. Om spelaren och dealern har samma högsta kort, avgörs rangordningen dem emellan av poängantalet för det andra eller det tredje kortet.

Par/Pair

Två poängmässigt likvärdiga kort. Om både dealern och spelaren har ett par, vinner det högre paret. Om dealerns och spelarens par är likvärdiga, avgörs rangordningen efter det tredje kortets poängantal.

Färg/Flush

Tre kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färg, vinner färgen som har det högsta kortet. Om det högsta kortet är detsamma, kontrolleras det andra och tredje kortet. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Straight/Stege

Tre poängmässigt på varandra efterföljande kort. Om både dealern och spelaren har stege, vinner stegen med det högsta kortet.

Triss/Three of a kind

Tre kort med samma värde. Om både dealern och spelaren har triss, vinner den högre kombinationen.

Färgstege/Straight Flush

Tre på varandra efterföljande kort av samma färg. Om både dealern och spelaren har färgstege, vinner den högre handen. Kombinationen påverkas inte av färgen.

Om spelarens och dealerns händer är lika värda, är spelet oavgjort och spelaren får behålla sin ante- och play-insats. I dessa fall varken vinner eller förlorar insatserna.

4.1.2.10. Card Rush

5 Card Rush -spelets regler är samma som de i punkt 1.4.1.2.8 fastställda reglerna.

4.2. Övriga kortspel

4.2.1. Blackjack

Kortspelet Blackjack spelas mot dealern. Spelarens uppgift är att försöka få en bättre hand än dealern. Spelaren vinner om hans kort har en sammanlagd summa närmare 21 än dealerns. Om spelaren överskrider 21 poäng, går insatsen förlorad. Om dealern överskrider 21 poäng (22 poäng i spelversioner C, D och E), vinner samtliga aktiva händer.

Kasinot kan vid behov begränsa antalet spelplatser som spelaren kan spela på samtidigt samt även antalet bakomspelare.

I början av givnen får spelarna två kort och dealern ett kort.

Spelarna kan dra extrakort tills de känner att de är tillräckligt nära ett totalt poängantal om 21. När samtliga spelare har fått sitt önskade antal kort, ger dealern vid behov extrakort till sig själv tills hans poängantal är 17 eller mer.

Esset är värt 1 eller 11 poäng (vilket spelaren bestämmer), de klädda korten är värda 10 poäng och nummerkorten är värda respektive poängantal. I spelet används sex kortlekar om 52 kort utan jokrar.

Om spelaren uppnår 21 med de två första korten är det fråga om Blackjack, som det betalas en vinst på 1:1, 6:5, 7:5 eller 3:2, förutom ifall även givaren får Blackjack. I så fall slutar spelet oavgjort. Den använda oddsen meddelas i förhand till spelarna i spelinstruktionerna eller på en skylt vid spelbordet eller dess omedelbara närhet.

Spelaren vinner 1 x den egna insatsen om hans totala poängsumma är närmare 21 än dealerns, eller om dealerns poängsumma överskrider 21 (22 i spelversioner C, D och E). Om dealern är närmare 21, förlorar spelaren insatsen. Om båda får samma poängsumma, är spelet oavgjort.

Spelaren förlorar alltid när dennes poängsumma överskrider 21.

Dubbla

Innan spelaren tar extrakort har han möjlighet att dubbla sin ursprungliga insats, men i sådana fall får han endast ett extrakort. Kasinot har dock möjlighet att begränsa möjligheten att dubbla till att gälla endast specifika poängantal. Poängantal som berättigar till möjligheten att dubbla meddelas i spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna vid spelbordet eller i dess omedelbara närhet.

Delat spel

Om spelarens två första kort poängmässigt är lika stora, kan korten delas i två separata spel genom att spelaren lägger en motsvarande insats för det andra kortet som för det ursprungliga kortet. I dessa fall spelas korten som separata spel. Om den delade handen återigen får ett poängmässigt lika stort kort, d.v.s. ett par, kan korten delas på nytt till separata spel. Kasinot har dock möjlighet att begränsa antalet spel som genereras av ett par delas. Ett delat spel kan dubbleras i vanlig ordning.

Försäkring

När dealerns första kort är ett ess, kan spelaren försäkra sitt spel mot dealerns Blackjack genom att placera en extrainsats, vars värde inte får överskrida hälften av den ursprungliga insatsen, på Insurance-linjen. Spelarna måste bestämma sig för försäkringen innan något av extrakorten ges. Om dealern får Blackjack, betalas försäkringsinsatserna en vinst på 2:1. Om dealern inte får Blackjack, går försäkringsinsatserna förlorade och spelet fortsätter som vanligt.

Surrender

Kasinot kan erbjuda spelarna möjligheten att lägga sig innan något av extrakorten har dragits. Om spelaren väljer att lägga sig, förlorar han halva sin insats. Möjligheten

att lägga sig kan begränsas så, att det inte är tillåtet att lägga sig ifall dealerns första kort är ett ess.

Charlie

En charlie-regel kan finnas med i spelet. Detta betyder att spelaren automatiskt vinner, oberoende av dealerns poängtal, ifall han får ett visst antal kort i sin spelhand (till exempel sex kort) så att poängantalet är högst 21. Regeln kan avgränsas så, att spelaren förlorar ifall dealern får blackjack. När regeln är i bruk meddelas den eventuella avgränsningen samt det krävda kortantalet i spelinstruktionerna.

Spelet kan även spelas i följande versioner:

A. I början av spelet får även dealern två kort, varav det ena är nedåtvänt och det andra uppåtvänt. När spelrundans sista spelare har tagit det önskade antalet extrakort, vänder dealern upp sitt nedåtvända kort och tar vid behov extrakort. Om det uppåtvända kortet är ett ess, erbjuds spelarna en möjlighet att försäkra, varpå dealern kontrollerar om det nedåtvända kortet är värt 10. Om det nedåtvända kortet är värt 10, går insatserna förlorade och försäkringarna utbetalas. Om kortet inte är värt 10, går försäkringarna förlorade och spelet fortsätter. Om det uppåtvända kortet är värt 10, kontrollerar dealern om det nedåtvända kortet är ett ess. Om det nedåtvända kortet är ett ess, avslutas given och spelarna får inte några extrakort. Om det nedåtvända kortet är något annat, fortsätter spelet som vanligt.

B. I början av spelet får även dealern två kort, som båda är uppåtvända. I dessa fall gäller följande regler:

Med lika poäng vinner banken, förutom ifall både dealern och spelaren har Blackjack.

En vinst som motsvarar 1:1 betalas för Blackjack.

Spelaren får endast dela spelet en gång.

Spelaren får inte dubbla ett delat spel.

Spelaren får endast dubbla summorna 9–11.

Spelversionen som spelas och namnet på den meddelas vid spelbordet samt i spelinstruktionerna, som finns tillgängliga för spelarna i spelutrymmet.

C. För att delta i spelet måste spelaren placera en lika stor insats på två spelplatser bredvid varandra. Efter det initiala givet får spelaren byta spelplatsernas översta kort med varandra. Efter detta fortsätter spelet som vanligt, men följande regler är i kraft:

Alla vinster betalas 1:1, även blackjack.

Ifall dealern får som resultat på sin korthand 22 poäng är spelet jämnt och spelaren får behålla sin insats. Ett undantag från denna regel är spelarens blackjack på vilken det betalas en vinst på 1:1. När delaren har 22 poäng returneras inte insatserna från de spelhänder som spelaren redan förlorat.

Ifall spelaren som följd av kortbytet får som resultat på sin korthand 21 (A+10 eller A+ ett klätt kort) räknas det inte som blackjack.

D. Samma som spelversion C, men dealern måste ta ännu ett extrakort ifall hans hand innehåller ett ess och handen har två värden, sju eller 17 (t.ex. A+6 eller 2+4+A).

E. I denna spelversion får spelaren dela och dubbla utan tilläggsinsats enligt följande regler:

Spelaren kan dubbla utan tilläggsinsats:

- poängtal av två kort 9,10 och 11, bildat utan ess
- poängtal av två kort vid delat spel 9,10 eller 11, bildat utan ess

Vid dubbling av andra poängtal bör spelaren höja insatsen som i spelets normala version.

Spelaren får dela utan tilläggsinsats alla andra två kort med samma värde utom kort som har värdet 10. Om spelaren vill dela korten med värdet 10 bör han höja insatsen som i spelets normala version. En hand som är delad utan tilläggsinsats kan även delas på nytt utan tilläggsinsats. Kasinot har dock möjlighet att begränsa antalet spel som genereras av att par delas. Ett delat spel kan dubbleras såsom tidigare beskrivits.

Dubblingarna och delningarna gjorda utan tilläggsinsats markeras med specialmarker som inte har något monetärt värde. I en delad hand hör den ursprungliga insatsen till den hand som först ges tilläggskort.

För händer som dubblerats utan tilläggsinsats betalas ursprungsinsatsen en vinst på 2:1. För händer som delats utan tilläggsinsats betalas en vinst som motsvarar ursprungsinsatsen (1:1).

Ifall spelaren förlorar en hand som han dubblerat eller delat utan tilläggsinsats förlorar han högst så mycket som ursprungsinsatsen varit.

För blackjack betalas en vinst på 3:2, utom i de fall där även dealern får blackjack.

Ifall dealern får som resultat på sin korthand 22 poäng är spelet jämnt och spelaren får behålla sin insats. Ett undantag från denna regel är spelarens blackjack på vilken vinsten betalas som normalt. När delaren har 22 poäng returneras inte insatserna från de spelhänder som spelaren redan förlorat.

Spelaren kan ej lägga sig.

Dealern måste ta ännu ett extrakort ifall hans hand innehåller ett ess och handen har två värden, sju eller 17 (t.ex. A+6 eller 2+4+A).

4.2.2. Punto Banco

Punto Banco är ett kortspel där spelaren försöker gissa, vilket av de tre satsningsalternativen vinner: punto, banco eller égalité. Syftet med spelet är att få en vinnande hand med minst två och högst tre kort, vars sammanlagda poängsumma är så nära nio som möjligt.

Tiorna och de klädda korten är värda noll, esset är värt ett och övriga kort är värda respektive poängantal. Samtliga kort adderas och om poängsumman är tio eller högre, blir dess värde endast det antal poäng som överskrider ett helt tiotal.

I spelet används sex eller åtta kortlekar om 52 kort utan jokrar.

Spelaren lägger insatsen på antingen alternativet Punto, Banco eller Égalité. Efter att insatserna har lagts, ger dealern eller spelaren vars tur det är korten med den klädda sidan uppåt i följande ordning:

1. kort till punto
2. kort till banco
3. kort till punto
4. kort till banco

Extrakorten dras i enlighet med speltabellen nedan.

Efter att korten givits, meddelar dealern den totala summan för korten punto och banco. Om händerna är likvärdiga, vinner insatserna placerade på égalité; insatser lagda på punto och banco varken vinner eller förlorar. Om bancos hand är högre, vinner insatserna som placerats på banco. Om puntos hand är högre, vinner insatserna som placerats på punto. Om puntos eller bancos hand vinner, går insatser lagda på égalité förlorade.

Vinnande insatser lagda på banco ger 1:1, som minskas med husets andel (kommission) om fem procent.

Vinnande insatser lagda på punto ger 1:1.

Vinnande insatser lagda på oavgjort (Égalité) ger 8:1.

Alternativt kan spelet spelas som en version där insatser lagda på banken ger 1:1, förutom då banco vinner med poängsumman 6 (alternativt med poängsumman 5), varpå insatser placerade på banco ger 1:2.

Speltabell efter vilken korten dras:

PUNTO

Om puntos poängsumma efter två kort är

1, 2, 3, 4, 5, 10 (0)	dras ett nytt kort
6, 7	stannar man vid dessa poäng
8, 9	stannar man, inga extrakort till banco

BANCO

Om bancos poängsumma efter två kort är

1, 2, 10 (0)	dras ett nytt kort
3	drar man ett kort, förutom då puntos tredje kort är 8
4	dras extrakort om puntos tredje kort är 2–7
5	dras extrakort om puntos tredje kort är 4–7
6	dras extrakort om puntos tredje kort är 6 eller 7
7	stannar man på den här poängsumman
8, 9	stannar man, inga extrakort till punto

Om poängsumman för punto vid den initiala given är sex eller sju, ges extrakort till banco automatiskt ifall poängsumman för banco är fem eller mindre.

I Punto Banco är det möjligt att bestämma en minimisumma för kommissionen som dras från bancos vinst.

4.2.3. Baccara

Baccara är ett kortspel där spelarna spelar mot varandra och där kasinot endast agerar spelarrangör.

Spelarna delas upp i bankir (banco) och dennes motståndare (punto). Målet för både banco och punto är att få en vinnande hand, vars sammanlagda poängsumma är så nära nio som möjligt.

Tiorna och de klädda korten är värda noll, esset är värt ett och övriga kort är värde respektive poängantal. Samtliga kort adderas och om poängsumman är tio eller högre, blir dess värde endast det antal poäng som överskrider ett helt tiotal.

I spelet används sex eller åtta kortlekar om 52 kort utan jokrar.

Den första spelrundans banco är spelaren som vill slå det högsta vadet om sin egen vinst. Övriga spelare kan satsa högst en summa som motsvarar denna.

Om banco får en hand vars poängantal är högre än puntos, vinner han puntos insatser. I dessa fall tar kasinot ut ett arvode (en kommission) om fem procent från puntos insatser.

Om punto får en hand vars poängantal är högre än bancos, betalas en vinst om 1:1 till spelarnas insatser från summan som banco har satsat.

Om banco efter en vinst vill fortsätta agera bank, måste han inför nästa spelrunda alltid höja sin insats. Storleken på den krävda förhöjningen är angiven i spelinstruktionerna eller vid spelbordet.

När punto vinner måste banco ge upp platsen som bank till nästa spelare som sitter motsols från honom. Banco kan även välja att ge upp platsen som bank även efter en vinst.

Utöver banco och punto är även följande insatsalternativ möjliga:

Banco solo: spelaren spelar ensam mot banco om hela den summan som banco har satsat.

Banco avec: spelaren placerar hälften av bancon summa tillsammans med banco mot punto.

Banco avec la table: spelaren placerar hälften av bancos summa mot banco. Övriga spelare kan tillsammans placera resten av bancos summa.

Efter att insatserna ha placerats ger banken (banco) korten med valörsidan nedåtvänd i följande ordning:

1. kort till punto
2. kort till banco
3. kort till punto
4. kort till banco

Puntos kort får den spelare som har den största insatsen placerad på punto.

Extrakorten dras enligt följande tabell:

PUNTO

Om puntos poängsumma efter två kort är

1, 2, 3, 4, 10(0)	dras ett nytt kort
5	punto får välja om han vill dra ett extrakort eller inte
6, 7	stannar man vid dessa poäng.
8, 9	stannar man, inga extrakort till banco

BANCO

Om poängsumman efter två kort är

1, 2, 10(0)	dras ett nytt kort
3	ges extrakort förutom om det tredje kortets värde är åtta. Om det tredje kortet är 9, får banco välja om han vill dra ett extra kort eller inte.
4	ges extrakort, om puntos tredje kort är 2–7.
5	ges extrakort, om puntos tredje kort är 5–7. Om det tredje kortets värde är 4 får banco välja om han vill dra ett extrakort eller ej.
6	ges extrakort, om puntos tredje kort är 6–7.
8, 9	stannar man, inga extrakort till punto.

Om någon av spelarna spelar mot banco solos bankir, får såväl banco som punto fritt välja om de vill ta det tredje kortet eller inte. Om någon av dem dock har poängsumman åtta eller nio med två kort, kan inga extrakort dras.

4.2.4. Red Dog

Red Dog är ett kortspel där spelarna slår vad mot banken om skillnaderna mellan poängantalen för tre kort som ges.

Samtliga kort är värda lika mycket som respektive poängantal. Det högsta kortet är ess och det lägsta är två.

I spelet används sex kortlekar om 52 kort utan jokrar.

Under spelrundan kan en spelare reservera endast en spelplats. Om samtliga spelplatser är reserverade, kan maximalt tre spelare lägga insatser på samma spelplats. Bakomspelaren är inte bunden av de beslut spelplatsens innehavare fattar.

Spelaren kan öka sin insats (maximalt dubbla den) så fort de två initiala korten har givits, om det finns en spridning mellan kortens poängsummor, d.v.s. korten är inte i följd eller bildar inte ett par.

När spelarna har placerat sina insatser, ger dealern två kort med valörsidan uppåt i rutorna framför honom. Följande alternativ är nu möjliga:

A. Ej på varandra följande kort

Dealern meddelar spridningen mellan poängsummorna för de två ursprungliga korten samt ett odds som beror på storleken på spridningen. I det här skedet har spelaren möjlighet att höja insatsen och som mest dubbla den. Därefter dras ett tredje kort, som avgör spelresultatet. Om det tredje kortet poängmässigt hamnar mellan det första och det andra kortet, vinner spelarna.

B. På varandra efterföljande kort

Om en spridning inte uppstår mellan de två första, dragna korten, dras inte det tredje kortet överhuvudtaget. Spelaren kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

C. Par och triss

Om de två första korten bildar ett par, kan spelaren inte höja sin insats. I den här situationen drar dealern ett tredje kort och om det tredje kortet är poängmässigt lika mycket värt som de två föregående korten är det fråga om triss och spelaren vinner 11 gånger sin insats. Om det tredje kortet har ett annat värde, blir spelet oavgjort.

Odds för bet- och raise-insatser:

triss	11:1
spridning 1	5:1
spridning 2	4:1
spridning 3	2:1
spridningar 4–11	1:1

4.2.5. Bulldog

Bulldog är ett kortspel där spelarna slår vad mot banken om skillnaderna mellan poängantalen för tre kort som ges. Till skillnad från Red Dog-spelet ges det så kallade tredje och avgörande kortet till varje spelplats som har en insats.

Högst tre spelare kan spela på samma spelplats. Varje spelare har insatscirkel för den initiala insatsen (bet) och för höjningsinsatsen (raise).

Bakomspelare är inte bundna av de beslut spelplatsens innehavare fattar.

Samtliga kort är värda lika mycket som respektive poängantal. Esset är det högsta kortet och tvåan är det lägsta kortet.

I spelet används sex kortlekar om 52 kort utan jokrar.

När spelarna har placerat sina insatser, ger dealern två grundkort med valörsidan uppåt i rutorna framför honom. Följande alternativ är nu möjliga:

A. Ej på varandra följande kort

Dealern meddelar spridningen mellan poängsummorna för de två ursprungliga korten samt ett odds som beror på spridningens storlek. I det här skedet kan spelarna höja insatsen och som mest dubbla den. När alla spelare har tagit sina höjningsbeslut, ger dealern ett tredje kort till samtliga spelplatser som har en insats, vilket avgör spelets resultat. Om kortet poängmässigt placerar sig mellan de två grundkorten, vinner de spelare som lade insatser på den här spelplatsen.

B. På varandra efterföljande kort

Om en spridning inte uppstår mellan de två första, dragna korten, dras inte det tredje kortet överhuvudtaget. Spelaren kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

C. Par och triss

Om de två grundkorten bildar ett par och är därmed poängmässigt likvärdiga, kan insatsen inte höjas och ett tredje kort ges direkt till varje reserverad spelplats. Om det tredje kortet poängmässigt är lika mycket värt som de två grundkorten, d.v.s. om det blir triss, vinner spelare som lagt insatser på den här spelplatsen 11 gånger insatsen. Om det tredje kortet har ett annat värde, blir spelet oavgjort. Spelarna kan lämna sina insatser på bordet för nästa runda, ändra sina insatser eller ta bort sina insatser från bordet.

Odds för bet- och raise-insatser:

triss	11:1
spridning 1	5:1
spridning 2	4:1
spridning 3	2:1
spridningar 4–11	1:1

4.2.6. Voodoo

Voodoo är ett kortspel var spelaren strävar till att få ett kort med högre värde än dealerns kort.

Korten och deras värden

I spelet används sex eller åtta kortlekar på 52 kort utan jokrar. Den exakta mängden kortlekar framkommer i spelinstruktionerna. Korten ges från en kortsko. Samtliga kort har samma värde som deras poängtal. Kungen är det högsta kortet (13) och esset (1) det lägsta kortet.

Insatser och spelplatser

Spelbordet är uppdelat i 7–9 spelplatser. Anteinsatsen placeras innan korten ges i bet-rutan, Zombie pair-rutan eller i bägge. Ifall alla spelplatser är upptagna kan spelarna placera sina insatser på samma spelplats. Dealern kan vid behov begränsa antalet medspelare.

Spelets gång

När spelaren har placerat sin insats (bet) ger dealern ett kort åt spelaren och ett kort åt sig själv. Ifall spelarens kort har högre poängvärde betalas hans insats en vinst på

1:1. Ifall dealerns kort är högre förlorar spelaren sin insats. Ifall bådas kort har samma värde har spelaren två alternativ:

1. Spelaren lägger sig och förlorar hälften av sin insats.

2. Spelaren fortsätter sitt spel till voodoo-ronden med att lägga till en insats som motsvarar den ursprungliga insatsen varefter ett nytt kort ges åt både spelaren och dealern. Ifall spelarens kort har ett högre eller lika stort poängvärde som dealerns kort betalas tilläggsinsatsen en vinst på 1:1 men den ursprungliga insatsen varken vinner eller förlorar. Ifall dealerns kort är högre förlorar spelaren både tilläggsinsatsen och den ursprungliga insatsen.

Zombie Pair

Ifall spelarens kort har lika poängvärde som dealerns, betalas den insats som spelaren placerat i Zombie pair-rutan en vinst på 11:1. I andra fall förlorar insatsen som placerats i Zombie pair-rutan.

Penningautomatspel

1. Penningautomater

Reglerna för spelkasinots penningautomatspel är i överensstämmelse med tidigare befintliga regler för penningautomatspel verkställda i spelsalar och samarbetspartners utrymmen.

2. Automatiserade bordsspel

2.1. Automatiserad terminalroulette

Lottningen av resultatet i det automatiska roulettespelet sker manuellt vid ett specifikt roulettebord eller med separata lottningsmaskiner.

2.2. Automatiserad elektroniskt pokerbord

Ett elektroniskt pokerbord är en automatisk applikation av bordsspelspoker där spelarna spelar mot varandra. Vid bordet finns en inmatningsenhet för pengar och varje spelplats har en monitor med kontrollpanel. Mitt på spelbordet finns en skärm där de gemensamma korten, spelarnas lagda insatser och spelpotten visas. Spelet kan spelas både som kontantspel och i turneringsform. I maskinen spelas pokerspel. Den spelform som gäller för tillfället visas på spelbordets skärm.

Vid elektroniska pokerbord sker vinstutbetalningen med vinstverifikat, till spelarens betalkort eller via utbetalningsanordning.

Turneringsspel

Kasinots bordsspel och automater kan även spelas i turneringsform. Spelaren deltar i turneringen genom att betala deltagaravgiften och/eller summan som kasinot tar för att ordna turneringen och/eller genom att köpa minimiantalet spelmarker eller jetonger.

Instruktionerna för turneringen som ska spelas finns att tillgå i spelutrymmet. Innan turneringen börjar meddelas turneringsinstruktionerna till den myndighet som utövar tillsynen. Turneringsinstruktioner för sådana turneringar som ett företag, en förening eller en privatperson har beställt och/eller betalat, och/eller där deltagandet inte är öppet för kasinots samtliga gäster, behöver inte meddelas till myndigheterna i förväg.

Bordsspelsturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. Turneringen kan ordnas i en eller flera omgångar. I en turnering som anordnas i flera omgångar, kan de före finalen spelade omgångarna kallas satellitturneringar.

Vid turneringens början får varje spelare samma antal turneringspoäng i form av spelmarker. Spelmarkerna kan bestå av särskilda turneringsmarker, färgspelmarker, värdemarker, jetonger eller pengar.

I turneringen spelas ett avtalat antal turneringsetapper och/eller spelrundor, händer, en avtalad tidsperiod eller tills ett visst antal spelare finns kvar i spelet. Vinnaren är den spelare som vid turneringens slut har det största antalet turneringspoäng. Priset består av summan eller en del av deltagaravgifterna, alternativt av en fastställd summa pengar.

Turneringsinstruktion (struktur)

Varje turnering har egna turneringsinstruktioner, d.v.s. strukturer. I turneringsinstruktionerna meddelas omständigheter som påverkar turneringens fortskridande, såsom storleken på insatsen, speltiden/-tiderna samt antalet turneringsetapper och/eller spelrundor eller händer, eventuella pauser, eventuell add-on-tid för turneringspoäng o.s.v. Spelarna har möjlighet att ta del av turneringsinstruktionerna innan turneringen börjar.

Turneringsinstruktionerna varierar beroende på spel, deltagarantal, turneringens giltighetstid o.s.v.

Om det finns ett behov av att begränsa turneringstiden, har kasinot rätt att ändra de turneringsinstruktionsenliga insatsvillkoren.

Turnering där det går att göra återköp (rebuy-turnering)

När en spelare spelar i en rebuy-turnering, kan han köpa fler turneringspoäng under en på förhand fastställd tidsperiod. Oftast är storleken på en rebuy lika stor som turneringsavgiften utan husets andel och spelaren får samma antal turneringspoäng för den som i början av turneringen.

Det går att sätta ett spelarspecifikt maximiantal eller en poängmässig gräns på återköp. För att kunna göra återköp, måste spelaren exempelvis ha färre poäng än vad han hade i början av turneringen eller så måste han ha förlorat alla poäng.

Om turneringen inkluderar en möjlighet till ytterligare köp av spelmarker (add-on), kan spelaren när rebuy-tidens sista spelrunda tagit slut öka sitt antal turneringspoäng genom ett extra köp (add-on). Om spelaren har förlorat alla sina poäng, måste han först göra ett återköp (rebuy) för att därefter kunna göra ett extra köp (add-on). Antalet poäng som fås med add-on meddelas innan turneringen börjar och kan exempelvis motsvara två gånger rebuy-beloppet.

Turnering där det inte går att göra återköp (freezeout-turnering)

I freezeout-turneringar går det inte att köpa fler turneringspoäng.

Sit'n'go-turnering

Sit'n'go-turneringar spelas vid ett eller flera bord och har ingen förhandsbestämd inledningstidpunkt, utan spelet börjar genast när det maximala antalet spelare för turneringen uppnåtts.

Vinstdistribution

Fastställningsgrunderna för varje turnerings vinstdistribution finns till påseende före början av turneringen. I sådana turneringar där det går att göra återköp, visas pengbeloppet för vinstdistributionen först efter att återköpstiden tagit slut. En viss andel av turneringens vinstpott kan användas för att bilda vinstpotten för en turnering som spelas senare.

Övriga regler

Regelbrott, dåligt uppförande och andra motsvarande omständigheter kan leda till att spelaren beläggs med ett tidsstraff, som innebär att spelaren inte får sitta med vid bordet under en viss tidsperiod. Spelaren kan även få ett straff som grundar sig på ett visst antal spelrundor. Spelaren kan även diskvalificeras från turneringen, varpå hans poäng tas ur spelet och de pengar han har satsat i turneringen blir kvar i prispotten.

Det är förbjudet att flytta, sälja och köpa turneringspoäng spelare emellan. Om det framkommer att spelaren har brutit mot den här regeln, blir han diskvalificerad ur turneringen och de pengar han har placerat i turneringen blir kvar i prispotten.

Om det framkommer att spelaren har fuskat, blir han diskvalificerad ur turneringen och de pengar han har placerat i turneringen blir kvar i prispotten.

Penningautomattturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. I turneringarna ska spelaren betala en deltagaravgift. I början av turneringen får varje spelare samma antal spelreservationer och/eller speltid. Turneringen kan innefatta flera turneringsheat där en eller flera deltagare i

respektive del kommer vidare till ett fortsättningsheat. Man spelar så många turneringsheat som krävs för att få fram en vinnare av turneringen.

När speltiden eller spelreservationerna tar slut, kontrollerar man varje spelares situation.

Spelarens poängantal och hans placering i turneringsheatet baserad på dem bestäms med en turneringsspecifik poängräkningsformel, med vilken man kan beakta olika kriterier. Exempel på dessa kriterier är mängden satsade pengar, antalet vinster, antalet spelade spel, antalet reservationer i automaten vid slutet av turneringen, summan av poängantalen för Pajazzos portvinster eller av någon annan spelspecifik regel som uppfyllts.

Grunderna för hur vinsten bestäms meddelas spelarna klart och tydligt innan spelet börjar och de finns även att läsa skriftligt i turneringsinstruktionerna.

Turneringens vinnare är den spelare som baserat på reglerna i turneringsinstruktionerna vid utgången av den sista turneringsetappens speltid är den mest framgångsrika spelaren.

En eller flera turneringsdeltagare kan få pris i turneringen. Priset består av summan eller en del av deltagaravgifterna alternativt en fastställd summa pengar.

Turneringsinstruktioner

Varje penningautomattturnering har separata turneringsinstruktioner. I turneringsinstruktionerna meddelas sådana omständigheter som påverkar turneringens framskridande, såsom antalet spelreservationer och/eller speltidens längd, antalet turneringsheat, grunderna för bestämning av placering och vinstdistribution o.s.v.

Spelarna har möjlighet att ta del av turneringsinstruktionerna innan turneringen börjar. Om det finns ett behov av att begränsa turneringstiden, har kasinot rätt att ändra de turneringsinstruktionsenliga insatsvillkoren.

Regler för kasinospel och penningautomatspel som förmedlas elektroniskt

1. Allmänna regler

Spelaren kan inte ångra eller ändra sin insats efter att han har startat lottningen eller efter att den aktuella spel- eller insatsrundans tid för satsning har löpt ut.

Bolaget har av riskhanteringsskäl rätt att helt eller delvis vägra ta emot en spelares insats.

Om det blir fel på spelsystemet eller om spelet av något annat oväntat skäl avbryts, ersätts spelaren endast för de vinster, gratisspel och spelreservationer som ackumulerats i bolagets Internetspelprogram fram till och med tidpunkten då spelet avbröts och endast till den del som otvetydigt kan konstateras.

Om spelarens spelprogrammgränssnitt på grund av fel eller funktionsfel visar en felaktig vinstsumma, fel antal gratisspel eller spelreservationer alternativt ett felaktigt lottningsresultat (korthand, nummer, symbolkombination etc.), ersätts spelaren för den faktiska vinstsumman, antalet gratisspel eller spelreservationer som registrerats i bolagets Internetspelsystem, eller så genomförs vinstdistributionen baserat på de data som lagrats i bolagets Internetspelsystem.

När det gäller avvikande vinstdistribution eller returnering av avgifter på grund av att turneringen avbryts eller annulleras, finns noggrannare anvisningar om detta på Internetspelsidan.

2. Distributionskanaler

Internetspelens distributionskanaler består av datorer och andra motsvarande enheter som lämpar sig för datahantering och dataöverföring.

Beroende på distributionskanal kan spelutbudet och -utseendet variera.

Enhets- och programvarukraven som förutsätts för att kunna använda Internetspelen beskrivs på sidan för Internetspel.

3. Spelkonto

Bolaget har rätt att aktivera en fördröjning på uttag av vinster från spelkontot eller förhindra spelandet permanent eller temporärt, helt eller delvis (i) baserat på bestämmelser i lagen eller bestämmelser gjorda av myndigheterna, (ii) för att garantera säkerheten eller (iii) för att förebygga eller utreda brott och andra missbruk.

4. Lottning

Lottningen i Internetspelen är slumpmässig även om spelets slutresultat utöver slumpmässig lottning även delvis kan baseras på spelarens kunskaper eller skicklighet.

Slumpmässiga lottningar kan genomföras på två olika sätt:

1. Lottning sker med en slumpvalsgenerator som baseras på en algoritm för programvara, en mekanisk lottningsenhet eller en kombination av dessa två. Programvarulottningen sker via spelsystemets server. Lottningsresultatet förmedlas elektroniskt till spelarens enhet. Lottningen presenteras för spelaren som en simulation av en fysisk miljö, såsom att kort ges, tärningar kastas, en kula snurras i rouletthjulet eller på något annat sätt. Lottningen kan presenteras digitalt animerad eller som ett videosammandrag av en lottning som skett med fysiska lottningsverktyg.
2. Lottningen sker fysiskt vid roulettebordet, där croupieren lottar fram det vinnande numret med roulettékulan, vid Blackjack-bord där croupieren lottar fram resultatet med spelkort eller vid något annat bord, där croupieren lottar fram resultatet med det aktuella spelets lottningsverktyg. Lottningsresultatet förmedlas elektroniskt till spelarens enhet.

5. Jackpot

I samtliga Internetspel är det möjligt att dela ut jackpotvinster av överrasknings- eller vinstkombinationstyp.

En jackpot av överraskningstyp lottas ut till spelaren som överraskning och förutsätter inte nödvändigtvis en särskild vinstkombination.

En jackpot av vinstkombinationstyp kan aktiveras av en vinstkombination som berättigar till det, såsom en särskild kortkombination, ett nummer eller en kombination av nummer, en symbolkombination eller någon annan egenskap som hör till spelet.

En jackpotvinst kan vara en fast på förhand meddelad summa, en summa som bildas av oddsen eller en progressivt växande vinstsumma.

Deltagande i jackpotten kan förutsätta en särskild insats och/eller att några andra villkor som beskrivs i spelinstruktionerna uppfylls. Spelinstruktionerna finns att läsa i anslutning till spelet på sidan för Internetspel.

Vid avsnittet Kasinospel i reglerna beskrivs bad beat jackpot, som endast används i pokerspel där spelarna spelar mot varandra. Vid avsnittet Turneringsspel beskrivs sit'n'go jackpot, som endast används vid särskilda sit'n'go-turneringar.

6. Kategorier av spel

6.1. Kasinospel

Hädanefter benämns kasinospel och andra motsvarande spel bordsspel.

6.1.1. Spel där spelarna spelar mot banken

6.1.1.1. Lotterihjul- och nummerlottningsspel

Lotterihjul- och nummerlottningsspel innefattar roulett-, lyckohjul- och andra motsvarande spel där spelarens uppgift är att gissa den vinnande symbolen, det vinnande numret eller den vinnande nummerkombinationen, -serien eller -egenskapen.

I lotterihjul- och nummerlottningsspelen finns ett insatsområde som motsvarar symboler eller nummer i de aktuella spelen, och spelaren ska lägga insatsen/spelmarkeringar på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och de ska läggas inom spelets minimi- och maximibegränsningar.

Spelaren får en vinst för de insatser eller spelmarkeringar som han har lagt på symbolen, numret eller nummeregenskapen som under spelrundan lottas fram som vinnande. Vinsten utbetalas i enlighet med på förhand bestämda odds.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, insatsmöjligheter och motsvarande odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution och hur spelaren kan delta i spelet. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpoten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Även insatsgränserna beskrivs i spelinstruktionerna.

6.1.1.2. Kortspel

I kortspelen ska spelaren försöka vinna över croupierens hand eller få ett kort eller en kortkombination som berättigar till vinst. I vissa kortspel kan man i stället för en vanlig västerländsk kortlek använda en specialkortlek med andra symboler och/eller värdemarkeringar (exempelvis en kortlek med dominobrickor).

Spelet har ett insatsområde där spelaren lägger insatser på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och de ska läggas inom spelets minimi- och maximibegränsningar. Beroende på spelet kan spelaren ha möjlighet att under spelets gång höja eller minska insatsen.

När spelaren vinner över croupierens hand eller när spelaren får ett kort eller en kortkombination som berättigar till vinst, utbetalas vinsten för den lagda insatsen i enlighet med på förhand bestämda odds.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, antalet kort i kortleken, eventuella jokrar (wild card), insatsmöjligheter och motsvarande odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur spelaren kan delta i spelet. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpoten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Även insatsgränserna beskrivs i spelinstruktionerna.

6.1.1.3. Tärningsspel

I tärningsspel ska spelaren försöka få eller gissa det poängantal eller den poängantalssumma som berättigar till vinst, eller den tärningskombinationen eller det spel där spelaren flyttar spelknapparna baserat på tärningarnas poängantal eller poängantalssumma.

Spelet har ett insatsområde där spelaren lägger insatser på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och inom spelets max- och minimibegränsningar. Beroende på spelet kan spelaren ha möjlighet att under spelrundan höja eller minska insatsen

Om spelaren får eller gissar ett poängantal, en poängantalssumma eller en tärningskombination som berättigar till vinst, eller om han har placerat spelknapparna på eller tagit bort dem från spelområdet på ett sätt som berättigar till vinst, utbetalas vinsten i enlighet med på förhand bestämda odds.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, insatsmöjligheter och motsvarande odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur man deltar i spelet. Insatsgränserna visas i spelmenyn. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpoten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Även insatsgränserna beskrivs i spelinstruktionerna.

6.1.2. Spel där spelarna spelar mot varandra

6.1.2.1. Kortspel

6.1.2.1.1. Poker

I pokerspel spelar spelarna mot varandra i strävan efter att vinna potten som ackumuleras under spelrundan. Pokerspel kan spelas i olika versioner som skiljer sig från varandra exempelvis genom antalet kort som ges, antalet kort som ges uppåt- eller nedåtvända, antalet insatsrundor, kortkombinationernas rangordning eller genom andra motsvarande speltekniska omständigheter.

Spelet har ett insatsområde där spelaren lägger insatser på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och inom spelets max- och minimibegränsningar. Innan korten ges lägger en del av eller samtliga spelare en initial insats (blind/ante). Beroende på spelet och situationen kan spelarna på sin insatstur välja att lämna över insatsmöjligheten till nästa spelare (check), börja lägga insatser (bet), lägga en insats motsvarande summan som krävs (call), höja en redan lagd insats (raise) eller lägga sig (fold).

Vinstdistribution

Då det efter insatsrundorna återstår minst två spelare kontrollerar man vilken spelare som vinner. Spelaren som har spelrundans bästa kortkombination i enlighet med de spelspecifika instruktionerna vinner potten. Spelaren kan även vinna potten genom att lägga insatserna på så sätt att ingen annan spelare betalar insatsen.

Om två eller fler spelare har händer som är värda lika mycket, delas potten mellan dessa spelare.

Kortkombinationernas rangordning

Rangordningen för kortkombinationerna baseras vanligtvis på deras sannolikhet. Rangordningen eller det antal korthänder som ingår i den kan variera beroende på vilken spelversion som spelas och det antal kort som används i spelet.

Ersättning för ordnande av spel

Den ersättning som tillfaller bolaget debiteras vid kontantspel i form av en procentuell ersättning (rake) av värdet på de insatser som görs under en spelrunda. Ersättningens storlek och den eventuella maximala summan pengar som bestämts för ersättningen (rake cap) beskrivs i instruktionerna för Internetspel.

Insattstyper

Pokerspel kan genomföras med fyra olika insattsalternativ:

A. Fixed Limit/fasta insattsstorlekar

Värdet och storleken på insatserna och höjningarna är fasta samt på förhand fastställda.

B. Spread limit/Fastställd maximal insatsgräns

Spelaren kan välja insattsstorlek i enlighet med på förhand fastställda minimi- och maximigränser.

C. Pot Limit/Potten som den maximala insatsen

Spelarens insats kan som högst motsvara den vid varje tillfälle gällande totala potten.

D. No Limit/Ingen begränsning för den maximala insatsen

Spelaren kan satsa samtliga sina spelmarker.

Bad beat jackpot

I pokerspel (inte turneringar) kan det ingå en speciell bad beat jackpot. Jackpotvinsten betalas ut om en hand av en särskild storlek förlorar mot en ännu bättre hand. Jackpotten betalas endast vid det spelbord där de händer som uppfyller kriterierna för jackpotens aktivering har givits. Den ackumulerade jackpotten distribueras enligt ett på förhand bestämt sätt mellan spelarna med den förlorande och den vinnande handen samt övriga spelare som deltagit i spelrundan. I pokerspelens spelinstruktioner beskrivs spelspecifika aktiveringskriterier för jackpotten, eventuellt minimiantal spelare, vinstdistributionen för den ackumulerade jackpotten samt storleken på jackpotutbetalningen.

Hedge bet

I samtliga pokerspel kan det även ingå ett hedge bet som spelas mot banken – en insatsmöjlighet där spelaren slår vad antingen om sina egna kort eller om kombinationer av och/eller egenskaper för de kort som är gemensamma för alla spelare. Spelaren placerar hedge bet-insatsen på ett separat insatsområde med en separat insats, som kan ge vinst enligt odds som bestämts i förväg.

Spelspecifika instruktioner

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner för samtliga pokerspel som finns tillgängliga på sidan för Internetspel, där spelets namn, insatstyper, antalet kort i kortleken, eventuella jokrar (wild card), rangordning för kortkombinationerna samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur man deltar i spelet beskrivs. Om spelet innefattar insatsmöjligheten hedge bet beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i den, hur den kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Bordsspecifika insatsgränser och -typer visas i spelmenyn.

6.1.2.1.2. Övriga kortspel

I övriga kortspel spelar spelarna mot varandra med avsikten att försöka vinna över motspelarens korthand/-händer. Vanligtvis agerar en spelare som en så kallad bank som övriga spelare spelar mot. I vissa kortspel kan man i stället för en vanlig västerländsk kortlek använda en specialkortlek med andra symboler och/eller värdemarkeringar (exempelvis en kortlek med dominobrickor).

Spelet har ett insatsområde där samtliga spelare, inklusive banken, lägger sina insatser på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och inom spelets minimi- och maximibegränsningar. Beroende på spelet kan spelaren ha möjlighet att under spelrundan höja eller minska insatsen.

Om bankens korthand vinner, vinner han övriga spelares insatser. Om spelarens/spelarnas korthand/-händer vinner över bankens korthand, betalar banken en vinst till spelarens/spelarnas insats/insatser. Den sammanlagda summan av insatserna som spelaren/spelarna som spelar mot banken lägger under spelrundan får inte överstiga bankens insats.

Om banken spelar flera spelrundor efter varandra mot spelarna, kan han beroende på spelet vara tvungen att som högst dubbla insatsen från den föregående spelrundan så länge bankens hand vinner.

Den ersättning som tillfaller bolaget debiteras vid kontantspel i form av en procentuell ersättning av värdet på de insatser som banken lägger under en spelrunda. Storleken på ersättningen och den eventuella maximibegränsningen i pengar som gäller för ersättningen anges i spelinstruktionerna.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, antalet kort i kortleken, eventuella jokrar (wild card), insatsmöjligheter och motsvarande odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur man deltar i spelet. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpotten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Även insatsgränserna beskrivs i spelinstruktionerna.

6.1.2.2. Tärningsspel

I tärningsspel spelar spelarna mot varandra med hjälp av spelområdet och spelknapparna. Den av spelaren aktiverade lottningen (tärningskastet) bestämmer hur spelknapparna ska flyttas.

Spelet har ett insatsområde där spelaren lägger insatser på ett sätt som beskrivs i de spelspecifika instruktionerna och inom spelets maximi- och minimibegränsningar.

Beroende på spelet kan spelaren ha möjlighet att under spelrundan höja eller minska insatsen. När spelaren har placerat spelknapparna på spelområdet eller tagit bort dem från spelområdet på ett sätt som berättigar till vinst, vinner han insatserna som lagts av de spelare som deltar i spelrundan.

I spelet kan det även ingå en så kallad dubbleringstärning som man under spelrundan kan använda till att höja spelrundans penninginsatser/poängvärde. När spelaren höjer insatsen/poängantalet dubblas alltid spelrundans penninginsats/poängantal jämfört med penninginsatsen/poängantalet i föregående spelrunda.

Den ersättning som tillfaller bolaget debiteras vid kontantspel i form av en procentuell ersättning av värdet på de insatser som spelaren lägger under en spelrunda. Storleken på ersättningen och den eventuella maximibegränsningen i pengar som gäller för ersättningen anges i spelinstruktionerna för Internetspel.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, insatsmöjligheter och motsvarande odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur man deltar i spelet. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpotten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Insatsgränserna visas i spelmenyn.

6.2. Penningautomater

En penningautomat är ett spel ur vilken spelaren kan vinna pengar genom att spela. Spelaren satsar önskad mängd pengar från sitt spelkonto att spela med i penningautomaten. Mängden pengar som spelaren kan spela för är spelspecifikt begränsat.

Resultaten i penningautomatspel är slumpmässiga och ibland grundar de sig även på spelarens kunskaper och skicklighet. För att resultatet ska vara slumpmässigt används en programmatisk algoritm eller en mekanisk lotteriapparat alternativt en kombination av dessa.

Spelande på penningautomater utgörs av interaktionen mellan spelaren och spelet. Spelaren väljer insats och startar spelet, som kan bestå av en eller flera delar, varav varje del kan innehålla en eller flera lottningar.

Resultaten för spelets samtliga delar och hela spelrundans slutresultat visas för spelaren på symbolhjulen, med kortleken, med lyckohjul eller på annat sätt. Storleken på vinsten, som motsvarar resultatet, meddelas som en penningssumma eller som insatsenheter, vilka i sin tur kan användas till att köpa nya spel eller inkasseras som pengar.

En vinst i en penningautomat kan vara lika stor, större än eller mindre än insatsen som satsades i spelet. Oddset för vinster som utbetalas för samma resultat, d.v.s. förhållandet mellan insats och vinst, kan variera beroende på insatsen.

När resultatet har lottats fram, betalar penningautomaten ut vinsten omedelbart och spelaren kan välja att använda vinsten till att köpa nya spel i samma penningautomat.

I anslutning till spelen finns spelinstruktioner som beskriver spelets namn, insatsmöjligheter, antalet eventuella vinstrader, odds samt spelets syfte, gång, vinstdistribution, eventuella regler vid oavgjort och hur man deltar i spelet. Om spelet innefattar en jackpotvinst beskriver spelinstruktionerna även hur spelaren kan delta i jackpotspelet, hur jackpotten kan vinnas och hur vinstdistributionen ser ut. Även insatsgränserna beskrivs i spelinstruktionerna.

6.3. Turneringsspel

Internetspelen kan även spelas i turneringsform. Deltagande i turneringar kan förutsätta en deltagaravgift som består av en del som går till prispotten och en del som går till spelarrangörens ersättning.

Instruktionerna för turneringen som ordnas finns tillgängliga för spelarna innan turneringen börjar på sidan för Internetspel och/eller i spelprogrammet. Turneringarna kan vara öppna för alla spelare eller också kan rätten att delta vara begränsad. Turneringarna i Internetspelen fördelas mellan bordsspelsturneringar och penningautomattturneringar i enlighet med tillämpliga regler.

6.3.1. Bordsspelsturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. Turneringen kan ordnas i en eller flera omgångar. I en turnering som anordnas i flera omgångar, kan de före finalen spelade omgångarna kallas satellitturneringar.

I början av turneringen får varje spelare samma antal turneringspoäng. I turneringen spelas ett avtalat antal turneringsetapper och/eller spelrundor, händer, en avtalad tidsperiod eller tills ett visst antal spelare finns kvar i spelet. Vinnaren är den spelare som vid turneringens slut har det största antalet turneringspoäng. Priset består av den från deltagaravgifterna ackumulerade summan, en del av denna summa eller alternativt en fastställd summa pengar.

Turneringsinstruktion (struktur)

Varje turnering har sin egna turneringsinstruktion, d.v.s. struktur. I turneringsinstruktionen meddelas omständigheter som påverkar turneringens fortskridande, såsom starttiden för turneringen, storleken på insatserna, speltiden/-tiderna samt antalet turneringsetapper och/eller spelrundor eller -händer, eventuella pauser, eventuell add-on-tid för turneringspoäng o.s.v. På sidan för Internetspel har spelarna möjlighet att ta del av turneringsinstruktionen innan turneringen börjar.

Turneringsinstruktionen varierar beroende på spel, deltagarantal, turneringens giltighetstid o.s.v.

Turnering där det går att använda add-on (rebuy-turnering)

När en spelare spelar i en rebuy-turnering, kan han köpa fler turneringspoäng under en på förhand fastställd tidsperiod. Vanligtvis är en add-on lika stor som den aktuella turneringens deltagaravgift exklusive ersättningsandelen till spelarrangören, och ger det antal turneringspoäng som anges i turneringsinstruktionerna.

Add-on kan vara föremål för en spelarspecifik maximisumma eller en poängmässig gräns. För att kunna använda add-on, måste spelaren exempelvis ha lika många eller färre poäng än vad han hade i början av turneringen eller så måste han ha förlorat alla sina poäng.

Om turneringen inkluderar en möjlighet till ytterligare köp av spelmarker (add-on), kan spelaren när add-on-tidens sista spelrunda tagit slut öka sitt antal turneringspoäng genom att köpa fler (add-on). Om spelaren har förlorat alla sina poäng, måste han först köpa fler turneringspoäng (rebuy) för att därefter kunna köpa ytterligare turneringspoäng (add-on). Antalet poäng som fås med add-on meddelas i turneringsinstruktionen innan turneringen börjar och kan exempelvis motsvara två gånger rebuy-antalet.

Turnering där det inte går att använda add-on (freezeout-turnering)

I freezeout-turneringar går det inte att köpa fler turneringspoäng.

Sit'n'go-turnering

Sit'n'go-turneringar spelas vid ett eller flera bord och har ingen förhandsbestämd inledningstidpunkt, utan spelet börjar genast när det maximala antalet spelare för turneringen uppnåtts.

Sit'n'go-turneringar kan innefatta en särskild sit'n'go-jackpot som aktiveras när spelaren har vunnit ett på förhand bestämt antal på varandra efterföljande sit'n'go-turneringar. Aktiveringskriterierna, storleken på jackpoten och andra kriterier anges i spelinstruktionerna.

Vinstdistribution

Fastställningsgrunderna för varje turnerings vinstdistribution finns att läsa före början av turneringen. I turneringar där det går att använda add-on, visas den monetära vinstdistributionen först efter att add-on-tiden har avslutats.

När det gäller avvikande vinstdistribution eller returnering av avgifter på grund av att turneringen avbryts eller annulleras, finns noggrannare instruktioner om detta på sidan för Internetspel.

6.3.2. Penningautomattturnering

Turneringen är en tävling mellan spelarna. Spelarna spelar med pengar samma antal spelrundor eller får samma antal spelreservationer och/eller speltid i början av turneringen. Turneringen kan innefatta flera turneringsdelar där en eller flera deltagare i respektive del kommer vidare till en fortsättningsdel. Man spelar så många turneringsdelar som krävs för att få fram en turneringsvinnare.

Spelarens poängantal och hans placering i turneringsetappen bestäms med en turneringsspecifik poängräkningsformel, med vilken man kan uppmärksamma olika kriterier. Exempel på dessa kriterier är mängden satsade pengar, antalet vinster, antalet spelade spel, antalet reservationer i maskinen vid slutet av turneringen eller förverkligande av någon annan spelspecifik regel.

Grunderna för fastställande av vinsten finns att läsa i turneringsinstruktionerna.

Turneringens vinnare är den spelare som baserat på reglerna i turneringsinstruktionerna vid utgången av den sista etappens speltid är den mest framgångsrika spelaren.

En eller flera turneringsdeltagare kan få pris i turneringen. Priset består av den från deltagaravgifterna ackumulerade summan eller en del av denna summa.

När det gäller avvikande vinstdistribution eller returnering av avgifter på grund av att turneringen avbryts eller annulleras, finns noggrannare instruktioner om detta på sidan för Internetspel.

Turneringsinstruktioner

Varje penningautomattturnering har separata turneringsinstruktioner. I turneringsinstruktionerna meddelas sådana omständigheter som påverkar turneringens framskridande, såsom antalet spelreservationer och/eller speltidens längd, antalet turneringsdelar, grunderna för bestämning av placering och vinstdistribution o.s.v. På sidan för Internetspel har spelarna möjlighet att ta del av turneringsinstruktionerna innan turneringen börjar.

Sit'n'go-turnering

En penningautomattturnering kan även spelas som en turnering av sit'n'go-typ som inte har någon på förhand bestämd inledningstidpunkt, utan spelet börjar omedelbart då det maximala antalet spelare i turneringen har uppnåtts.

Sit'n'go-turneringar kan innefatta en särskild sit'n'go-jackpot som aktiveras när spelaren har vunnit ett på förhand bestämt antal på varandra efterföljande sit'n'go-turneringar. Aktiveringskriterierna, storleken på jackpoten och andra kriterier anges i spelinstruktionerna.

Högsta insatser och vinster

Spel verkställda i spelsalar och samarbetspartnerns utrymmen

1. Fastställande av bordsspelens högsta spelarspecifika insatser

Hjulspel

I roulettespelets spelversioner A-G är den högsta insatsen för samtliga insatser på nummerfälten fyra euro och för sidofälten är densamma 20 euro. I spelversionerna H och I är den högsta insatsen för samtliga insatser på nummerfälten 10 euro och för sidofälten är densamma 20 euro.

I Boule-spelet är den högsta insatsen för samtliga insatser på nummerfältet 4 euro och för sidofälten är densamma 20 euro.

I Lyckohjulspelet (Big Six, Money Wheel) är den högsta insatsen för oddsen 45:1, 20:1, 10:1 och 5:1 4 euro. För oddsen 2:1 och 1:1 är den högsta insatsen 20 euro.

Tärningsspel

I Tuplanoppa- spelet är den högsta insatsen för oddsen 32:1, 15:1, 10:1, 7:1, 5:1 och 4:1 4 euro. För oddset 1:1 är den högsta insatsen 20 euro.

I Sic Bo-spelet är den högsta insatsen för insatsplaceringar på Small och Big 20 euro och för alla andra placeringar 4 euro.

Kortspel

I pokerspel där spelarna spelar mot varandra är den högsta initiala insatsen (ante/blind) två euro. Insatsen kan höjas i enlighet med spelens regler.

I Fast Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 20 euro.

I Triple Bet Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 20 euro.

I Dynamic Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 30 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I Riverside Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 20 euro.

I Russian Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 30 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I Komet Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 30 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I Pikapokeri-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 30 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I 5 Card Rush-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 30 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I Blackjack-spelet är den högsta insatsen för en spelplats i bolagets samarbetspartners utrymmen 30 euro och i -spelsalar 40 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer. Högsta tillåtna insatsen för extraspel är fem euro.

I Red Dog-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 10 euro. Insatsen kan höjas och som mest kan den dubblas i regelenliga situationer.

I Bulldog-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 10 euro. Insatsen kan höjas och som mest kan den dubblas i regelenliga situationer.

I Voodoo-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 20 euro. Insatsen kan höjas i regelenliga situationer.

I Punto Banco-spelet är den högsta insatsen för insatsplaceringar på punto och banco 30 euro och för insatsplaceringar på égalité 10 euro. Den högsta insatsen för tilläggsspelet är 5 euro.

Turneringsspel

I bordsspeltturneringar är den högsta deltagaravgiften 50 euro, utom i pokerturneringar var spelarna spelar mot varandra, den högsta deltagaravgiften är 200 euro.

I spelen kan insatsen höjas i enlighet med spelreglerna.

Varje spels högsta vinst är en vinstsumma som bestäms av spelets regler, insatserna och oddsen. I en bordsspeltturnering är den högsta vinsten en turneringsprissumma som meddelas separat.

2. Högsta insatser för penningautomater

I spelsalar och i andra offentliga utrymmen, där åldersgränsen för inträde är 18 år, är den högsta insatsen för penningautomatspel två euro. Den sammanlagda storleken på insatser som kan satsas under en spelrunda i spel som spelas i dessa utrymmen är satt till åtta euro. I utrymmenas övriga spel är den högsta insatsen en euro och den högsta sammanlagda mängden insatser som kan läggas under en spelrunda är två euro.

Under spelrundan kan spelaren använda vinster från spelets tidigare delar i sin helhet eller endast delvis som insats i spelets nästa del.

I penningautomattturneringar är den högsta deltagaravgiften 20 euro och vinsten är en separat meddelad prissumma. Insatser som läggs i penningautomater har inget monetärt värde.

Det kan finnas Pajazzo-versioner där spelaren med en insats kan slå flera slag inom ramarna för en fastställd tidsgräns. Ett nytt spel kan påbörjas antingen när slagantalet eller tidsgränsen har fyllts. I dessa spel är maximiinsatsen fyra euro.

I specialautomaten terminalroulette är den högsta placeringsspecifika insatsen på nummerfält två euro och på sidofält är densamma 10 euro.

Den högsta initiala insatsen (blind/ante) i specialautomaten elektroniskt pokerbord är två euro. Insatsen kan dock höjas enligt respektive pokerspels regler.

Den högsta insatsen för Blackjack-grundspelet som spelas i specialautomater är sammanlagt sex euro, men dock så att den högsta tillåtna insatsen för extraspel är två euro. Insatsen kan höjas enligt respektive Blackjack-spels regler.

Den högsta vinsten i penningautomater är en vinstsumma som bestäms av spelets insatser, regler och odds.

Kasinots spel

1. Fastställande av bordsspelens högsta spelarspecifika insatser

Hjulspel

I roulettespel är den högsta insatsen för satsning på ett nummer 600 euro, 1 200 euro för satsning på två nummer, 1 800 euro för satsning på tre nummer, 2 400 euro för satsning på fyra nummer, 3 000 euro för satsning på fem nummer, 3 600 euro för satsning på sex nummer och den högsta insatsen för satsning på sidofält är 9 000 euro.

Den högsta insatsen i Money Wheel-spelet är 4 000 euro på en enskild satsning.

Tärningsspel

Den högsta insatsen i Sic Bo-spelet är 7 000 euro på en enskild satsning.

Kortspel

I pokerspel där spelare spelar mot varandra är den högsta initiala insatsen (blind/ante) eller den högsta deltagaravgiften i turneringar 20 000 euro. Insatsen kan höjas enligt respektive spels regler.

I Oasis Stud Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Russian Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7000 euro.

I Texas Hold'em Bonus-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Texas Hold'em Bonus Progressive-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Ultimate Texas Hold'em-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Ultimate Texas Hold'em Progressive-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Dynamic Poker Pro-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Pai Gow Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Three Card Poker-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I 5 Card Rush-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

Den högsta insatsen i Punto Banco-spelet är 7 000 euro på en enskild satsning.

Den högsta insatsen i Baccara-spelet är 7 000 euro på en enskild satsning.

I Blackjack-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Red Dog-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Bulldog-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I Voodoo-spelet är den högsta insatsen för en spelplats 7 000 euro.

I bordsspelsturneringar, bortsett från pokerspel, där spelarna spelar mot varandra, är den högsta deltagaravgiften 7 000 euro.

I spelen kan insatsen dock höjas i enlighet med spelreglerna.

Varje spels högsta vinst är en vinstsumma som bestäms av spelets regler, insatserna och oddsen. I spelturneringar är den högsta vinsten en turneringsprissumma som meddelas separat.

2. Högsta insatser för penningautomater

I penningautomaterna är den högsta använda spelarspecifika insatsen per insatslinje eller satsningsmöjlighet 200 euro för spel med 1–6 insatslinjer/satsningsmöjligheter; 50 euro för spel med 7–19 insatslinjer/satsningsmöjligheter; 20 euro för spel med 20 eller fler insatslinjer/satsningsmöjligheter.

I automatiska roulettespel är den högsta insatsen för satsning på ett nummerfält 200 euro, 400 euro för satsning på två nummer, 600 euro för satsning på tre nummer, 800 euro för satsning på fyra nummer, 1 000 euro för satsning på fem nummer, 1 200 euro för satsning på sex nummer och den högsta insatsen för satsning på sidofält är 2 000 euro.

Den högsta initiala insatsen (blind/ante) eller turneringsdeltagaravgiften i automatiska pokerspel är 4 000 euro.

Den högsta deltagaravgiften i penningautomattturneringar, bortsett från automatiska pokerspel, är 2 000 euro.

I spelen kan insatsen dock höjas i enlighet med spelreglerna.

Den högsta vinsten i penningautomater är en vinstsumma som bestäms av spelets insatser, regler och odds.

Högsta insatser för penningspelen som förmedlas elektroniskt

1. Bordsspelens högsta spelarspecifika insatser

1.1 Spel där spelarna spelar mot banken

Den högsta insatsen i lotterihjul- och nummerlottningsspel på en insatsmöjlighet i ett spel är 400 euro.

I tärningsspel är den högsta insatsen på en insatsmöjlighet i ett spel 500 euro.

I kortspel är den högsta insatsen på en insatsmöjlighet i ett spel 500 euro.

Spelaren får dock höja insatsen i enlighet med insatsreglerna och de spelspecifika instruktionerna som finns på sidan för Internetspel.

1.2 Spel där spelarna spelar mot varandra

I poker är den högsta initiala insatsen (blind/ante) i ett spel 1 000 euro.

I övriga kortspel är den högsta insatsen på en insatsmöjlighet i ett spel 500 euro.

I tärningsspel är den högsta insatsen på en insatsmöjlighet i ett spel 500 euro.

Spelaren får dock höja insatsen i enlighet med insatsreglerna och de spelspecifika instruktionerna som finns på sidan för Internetspel.

2. Högsta insatser i penningautomaterna

Penningautomaternas högsta insats för en spelrunda i ett spel är 20 euro.

I penningautomater där en spelrunda är väldigt lång och kräver någon form av interaktion från spelarens sida, är den högsta insatsen för spelrundan 100 euro.

3. Högsta deltagaravgifter för turneringar

I bordsspelsturneringar, bortsett från pokerspel, där spelarna spelar mot varandra, är den högsta deltagaravgiften 1 000 euro.

I pokerspel där spelarna spelar mot varandra är den högsta deltagaravgiften 5 000 euro.

Den högsta deltagaravgiften för penningautomattturneringar är 500 euro.

Högsta vinster

Den högsta vinsten är:

I spelen i samarbetspartnernas lokal 10 000 euro

I spelen i spelsalar 100 000 euro

I penningspel som förmedlas elektroniskt 1 miljon euro

I spelen i spelkasinot 10 miljon euro

TOTOSPEL

Allmänna bestämmelser

1. Föremål för totospel kallas för objekt. Objekt kan bestå av en eller flera tävlingar. Objekten kan vara travtävlingar, galopptävlingar eller riddtävlingar. Med riddtävlingar avses hopptävlingar.
2. Objekt för totospel kan vara vinnare av en eller flera tävlingsobjekt eller fastställda resultatkombinationer.

I totospel tillämpas minimiinsatserna som fastställs i företagets tosystem.

3. Man kan spela med de speluppgifter som spelaren har angett, med speluppgifter som företagets spelsystem har lottat fram i form av så kallade snabbspel eller med färdiga kuponger som innehåller speluppgifter.
4. Deltagande i totospel sker med utgångspunkt i information i ett officiellt tävlingsprogram och/eller en elektronisk objektlista och uppgifterna i företagets tosystem, som finns i företagets webbtjänst. Om uppgifterna i det officiella tävlingsprogrammet skiljer sig från den elektroniska objektlistan och uppgifterna i tosystemet gäller den elektroniska objektlistan och uppgifterna i tosystemet. Om uppgifterna i den elektroniska objektlistan skiljer sig från uppgifterna i tosystemet gäller uppgifterna i tosystemet.
5. Spelavtalet mellan spelaren och företaget träder i kraft när spelavgiften är betald och speluppgifterna i företagets tosystem är förseglade i övervakningens datasystem. Med förseglade speluppgifter menas speluppgifter som undertecknats elektroniskt i övervakningens datasystem. Totospelarrangören återbetalar insatsen för spelavtal som inte har trätt i kraft.
6. Spelaren bör kontrollera spelkvittots innehåll och framföra anmärkningar på den omedelbart efteråt.

Om man spelar via självbetjäning skrivs inget spelkvitto ut till spelaren. Spelaren godkänner spelet innan det överförs till företagets spelsystem. Efter det är det inte möjligt att ändra spelet.

En spelare som spelar via självbetjäning har möjlighet att på särskild begäran få information om sina spel under ett års tid, som finns sparade i företagets spelsystem.

Vid spel via självbetjäning godkänns företagets spelsystem om spelavgiften har dragits från spelarens spelkonto.

7. Förseglade speluppgifter i övervakningens datasystem överförs från företagets tosystem och sparas i övervakningens datasystem.

8. Om speluppgifterna i företagets tosystem eller övervakningens datasystem skiljer sig åt på spelkvittot gäller de speluppgifter som står i övervakningens datasystem.
9. Företaget ska ange hästens namn och det spelnummer som man spelar på hästen med för objekt i tospel.
 - 9.1. Hästarnas spelnummer i objekten i tospelet kan skilja sig från hästarnas tävlingsnummer. I dessa fall bestäms resultatet av tospelet i enlighet med spelnumren i tospelet.
 - 9.2. I tospel kan flera hästar slås samman på ett spelnummer. Då räknas alla hästar på samma spelnummer som en häst.
 - 9.2.1. I alla tospel räknas endast den häst som fått den bästa placeringen av hästarna på samma spelnummer.
 - 9.2.2. Om någon av hästarna som är med på samma spelnummer stryks och minst en häst på detta spelnummer startar i objektet, görs ingen återbetalning av insatser.
 - 9.2.3. Om man tar bort alla hästar från det aktuella spelnumret återbetalar företaget insatserna, såvida inget reservhästsystem används i tospelet.
10. Objekt kan spelas innan spelobjektet har börjat bli godkänt.
11. Om man tar bort en häst från ett objekt återbetalar företaget insatserna eller så ersätts hästen med en reservhäst. Spelarna ska informeras om strykning av häst.

I alla tospel som har reservhästsystem ersätts en struken häst alltid med en reservhäst.

Spelaren kan vid behov själv välja en (1) eller två (2) reservhästar. Om spelaren inte själv väljer reservhästar ersätter tosystemet den strukna hästen med en reservhäst. Reservhästarnas ordning bestäms enligt en på förhand angiven prioritering eller enligt de insatser som lagts på hästarna, så att de hästar som det spelats mest på sätts in som reservhästar.

Om alla hästar i tävlingsobjektet redan har använts och någon av hästarna stryks ersätter tosystemet den eller de strukna hästen/hästarna med en reservhäst oberoende av om denna häst redan har använts tidigare i spelet.
12. Om tävlingsobjektet ställs in eller dras in återbetalas insatserna.

Om tävlingsobjektet flyttas fram till ett senare tillfälle fortsätter spelinsatserna att vara giltiga och försäljningen till tospelet för det uppskjutna tävlingsobjektet fortsätter.
13. Om ett tekniskt fel i tosystemet uppstår som omöjliggör korrekt vinstberäkning, avbryts tospelet och spelinsatserna återbetalas.
14. Som resultat i tospelet används det tävlingsresultat som arrangören av hästtävlingen bekräftat. Om en häst inte får ett godkänt resultat återbetalas inte de spelade insatserna. Om

flera hästar når i mål samtidigt (dött lopp) eller får samma tävlingsresultat (oavgjort), får de samma placering.

15. Företaget betalar ut vinsterna efter att tävlingsresultatet har meddelats och vinstutdelningen för totospelen publicerats. Om det sker fel i bekräftelsen av tävlingsresultatet eller i meddelandet om det eller i beräkningen av vinstutdelningen i totospelet eller i meddelandet om den ändras vinstutdelningen omedelbart till den korrekta, och den utdelning som meddelats felaktigt berättigar inte till vinst.

Företaget säkerställer innan utbetalningen av vinster påbörjas att det resultat som meddelas inte innehåller uppenbara felskrivningar, räknefel, publiceringsfel eller andra uppenbara fel. Ändringar i resultatet som kommer senare, efter att utbetalningen av vinster påbörjats, påverkar inte vinstutbetalningen.

16. Resultaten av totospelen meddelas i form av odds eller vinstandelar beroende på spel. Odds eller vinstandelar erhålls när insatsernas nettosumma delas med totalsumman av de insatser som placerats i en kombination eller i kombinationer som ger rätt till vinst. Oddsen räknas ut med två decimalers noggrannhet och vinstandelen alltid med en decimalers noggrannhet i förhållande till minimiinsatsen.

Med insatsernas nettosumma menas de vinster som betalas ut på spelinsatserna, som står angivna för varje spel i Statsrådets förordning om anordnande av Veikkaus Ab:s penningspel.

17. I totospel där vinst meddelas i form av odds, räknas vinsten så att oddsen multipliceras med spelinsatsen. Om oddsen understiger 1,00 återbetalas spelinsatsen till vinnarna. Vid dött lopp eller oavgjort resultat kan oddsen vara mindre än 1,00.
18. I totospel då vinsten anges som en vinstandel får spelaren en vinst som motsvarar vinstandelen vid spel med minimiinsats. Om spelarens insats är större än minimiinsatsen blir vinsten lika många gånger som spelinsatsen är i förhållande till minimiinsatsen.
19. Vinst betalas endast ut mot spelkvitto. När man löser ut vinsten ska spelkvittot överlämnas till företaget eller dess ombud.

Vinnarens identitet ska kontrolleras vid inlösen av vinster på tusen (1 000) euro och mer, såvida inte spelarens bankuppgifter eller uppgifter om spelarens spelkonto har sparats i företagets spelsystem i samband med spelandet.

Vid spel via självbetjäning betalas vinsten ut till bankkontot eller det spelkonto som spelaren har hos företaget.

Spelkvittot är ogiltigt om det har blivit så oläsbart att spelhändelsen på kvittot inte kan urskiljas.

20. Enligt spelreglerna måste vinster lösas ut från företaget inom (3) månader från det att det slutgiltiga resultatet har bekräftats. Spelaren förlorar rätten till vinst om han eller hon inte har löst ut den inom den angivna tidsfristen.

21. I särskilt angivna totospel används jackpot-utdelning. Jackpot-utdelning i totospel betyder att det är möjligt att lägga till en extra vinstandel, som består av tidigare utförda vinstgrupper, avrundning av vinster och oinlösta vinster. Jackpot-utdelning läggs till i den högsta vinstgruppen.

Om jackpot-utdelning läggs till i alla vinstgrupper informerar företaget Polisstyrelsen och spelarna om ändringen minst 14 dygn innan ändringen träder i kraft.

22. I särskilt angivna totospel med flera vinstgrupper är det också möjligt att spela endast på huvudvinstgruppen. Företaget informerar Polisstyrelsen och spelarna minst 14 dygn innan ändringen träder i kraft om det inte är möjligt med spelning endast på huvudvinstgruppen.

Spel

Voittaja-spel

1. Vinster i Voittaja-spelet meddelas i odds.
2. Vinster i Voittaja-spelet fördelas på följande sätt:
 - 2.1. Spelkvitton på vilka insatsen har lagts på den vinnande hästen ger rätt till vinst.
 - 2.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat räknar man ut ett eget odds för varje häst som fått dött lopp eller oavgjort.
 - 2.3. Om ingen häst får ett godkänt resultat i loppet som är föremål för Voittaja-spelet, återbetalas alla insatser.
 - 2.4. Insatserna återbetalas om det vinstberättigade spelet inte spelats.

Sija-spel

1. Vinster i Sija-spelet meddelas i odds.
2. Platsspel anordnas endast när minst fyra (4) hästar deltar i objektet.

Om det finns fyra till sex (4–6) hästar med i det officiella tävlingsprogrammet som företaget publicerat och/eller på den elektroniska startlistan är insatser på den första och andra hästen i mål berättigade till vinst. Om det finns minst sju (7) hästar med i det officiella tävlingsprogrammet som företaget publicerat och/eller på den elektroniska startlistan, är insatser på den första, andra och tredje hästen i mål berättigade till vinst.

3. Vinster i Sija-spel fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Vinnarna får först de insatser de satsat tillbaka i sin helhet. För detta ändamål drar man från nettosumman i Sija-spelet av bruttosumman på spelinsatser som sålts som satsats på hästar som placerat sig på första (1:a) och andra (2:a) eller första (1:a), andra (2:a) och tredje (3:a) plats. Återstoden delas jämnt mellan alla vinnande alternativ som har spelats. Varje andel delas med totalsumman av alla spelade insatser och den erhållna vinstandelen adderas till den tidigare uträknade, för återbetalning reserverade andelen.
 - 3.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat gäller följande regler för de hästar som placerar sig:
 - 3.2.1. Vid dött lopp eller oavgjort resultat om förstaplaceringen uteblir andraplaceringen eller eventuell tredjeplaceringen.

3.2.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat om andraplaceringen delas vinsten för andra- och tredjeplaceringen bland de hästar som deltagit i spelet med dött lopp eller oavgjort resultat enligt punkt 3.1 mellan spelarna i förhållande till insatserna.

3.2.3. Om fler hästar är involverade i dött lopp eller oavgjort resultat än det finns vinstberättigade placeringar, delas den vinst som enligt punkt 3.1 blir andelen för placeringen i lika stora andelar mellan de hästar som deltagit. Vinstandelen för varje häst som deltagit delas mellan spelarna i förhållande till deras spelinsatser.

3.3. Om ingen häst kommer godkänt i mål i loppet som är föremål för Sija-spelet, återbetalas alla insatser.

3.4. Insatserna återbetalas om det vinstberättigade spelet inte spelats.

Kaksari-spel

1. Vinst i Kaksari-spelet meddelas i odds.

2. Kaksari-spel anordnas endast när minst fyra (4) hästar deltar i objektet.

3. Vinst i Kaksari-spelet fördelas på följande sätt:

3.1. Spelkvitton berättigar till vinst om de innehåller de hästar som placerades som etta och tvåa. Hästarnas inbördes ordningsföljd har ingen betydelse.

3.2. Om man inte har spelat spel med rätt kombination i objektet är spelkvitton där en av de två första hästarna är rätt berättigade till vinst. Ett eget odds beräknas för båda kombinationerna.

3.3. Vid dött lopp eller oavgjort resultat beräknas egna odds för alla vinstberättigade kombinationer.

3.4. Om ingen häst i Kaksari-spelet får ett godkänt resultat återbetalas alla insatserna i Kaksari-spelet.

3.5. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.

Sijapari

1. Vinst i Sijapari-spelet meddelas i odds.

2. Sijapari-spel anordnas när minst fyra (4) hästar deltar i objektet.

3. Vinst i Sijapari-spelet fördelas på följande sätt:

3.1. Om minst sex (6) hästar finns med i företagets officiella tävlingsprogram och/eller elektroniska spellista, ger ett spel rätt till vinst om det innehåller två av tre av de hästar som fick bäst placering. Hästarnas inbördes ordningsföljd har ingen betydelse.

- 3.2. Om fyra till fem (4–5) hästar finns med i det officiella tävlingsprogrammet som publicerats av företaget och/eller på den elektroniska startlistan, är endast insatser som satsas på den första och den andra hästen i mål berättigade till vinst. Hästarnas inbördes ordningsföljd har ingen betydelse.
- 3.3. Vinnarna får först tillbaka sina insatser i sin helhet. För detta ändamål dras bruttosumman för de vinstberättigade spelinsatserna av från nettosumman i Sijapari-spelet. Återstoden delas jämnt mellan kombinationer som är berättigade till vinst. Varje andel av kombinationen delas med totalsumman av alla spelade insatser på denna kombination och den vinstandel som erhålls adderas till den tidigare beräknade, för återbetalning reserverade andelen.
- 3.4. Vid dött lopp eller oavgjort resultat gäller följande regler:
- 3.4.1. Vid dött lopp/oavgjort resultat för första plats ger kombinationer med dessa hästar eller dessa hästar och den häst som placerade sig på tredje plats rätt till vinst. Om det finns fler än två hästar med i dött lopp om förstaplaceringen finns det ingen häst på tredje plats.
 - 3.4.2. Vid dött lopp om andraplaceringen är kombinationer med dessa hästar samt kombinationer mellan vinnaren och de hästar som deltagit i dött lopp berättigade till vinst.
 - 3.4.3. Vid dött lopp/oavgjort resultat om tredje plats mellan två eller flera hästar delas vinsten som enligt punkt 3.3 blir en del av kombinationen, delas den häst som placerats på första och den som placerats på andra plats, vinnaren och de hästar som deltagit i dött lopp eller den häst som placerats på andra plats och de hästar som deltagit i dött lopp i lika stora delar.
- 3.5. Om ingen häst i Sijapari-spelet får godkänt resultat, återbetalas alla spelinsatserna i Sijapari-spelet.
- 3.6. Insatserna återbetalas om det saknas spelkvitton som ger rätt till vinst.

Troikka-spel

1. Vinster i Troikka-spelet meddelas i odds.
2. Troikka-spel anordnas enbart då minst fem (5) hästar deltar i spelobjektet.
3. Vinster i Troikka-spelet fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Spel är berättigade till vinst om de innehåller första, andra och tredje häst i rätt ordningsföljd.
 - 3.2. Vid dött lopp/oavgjort resultat beräknas ett eget odds för varje kombination som är berättigad till vinst.

Vid dött lopp/oavgjort resultat gäller följande regler för de hästar som placerar sig:

3.2.1. Vid dött lopp eller oavgjort resultat om första placering, uteblir andraplaceringen eller eventuellt tredjeplaceringen. Om dött lopp eller oavgjort resultat om förstaplaceringen gäller två hästar är alla kombinationer berättigade till vinst som innehåller de hästar som har deltagit i dött lopp eller oavgjort resultat i vilken ordning som helst samt rätt häst på tredjeplaceringen. Om dött lopp/oavgjort resultat gäller fler än två hästar på första placering är alla kombinationer som innehåller tre hästar inblandade i dött lopp eller oavgjort resultat i vilken ordning som helst, berättigade till vinst.

3.2.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat om andraplaceringen uteblir tredjeplaceringen. Alla kombinationer i vilka de två första placeringarna är rätt spelade samt andra- och tredjeplaceringen har spelats på två hästar som deltagit i dött lopp eller oavgjort resultat berättigar till vinst.

3.3. Om man inte har spelat spel med rätt kombination i objektet ger spel som innehåller de hästar som placerade sig som etta, tvåa och trea i annan än den rätta ordningen rätt till vinst. För varje kombination beräknas ett eget odds.

3.4. Om man inte har spelat på spel i objektet enligt punkt 3.3 ger spel som innehåller två hästar på rätt placering rätt till vinst. För varje kombination beräknas ett eget odds.

3.5. Om man inte har spelat på spel i objektet med två hästar på rätt placering ger spelkvitton som innehåller en rätt placerad häst rätt till vinst. För varje kombination beräknas ett eget odds.

3.6. Om ingen häst i Troikka-spelet får ett godkänt resultat återbetalas alla spelinsatserna i Troikka-spelet.

3.7. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.

Neliveto-spel

1. Vinster i Neliveto-spelet meddelas i odds.

2. Neliveto-spel anordnas enbart då minst fem (5) hästar deltar i objektet.

3. Vinster i Neliveto-spel fördelas på följande sätt:

3.1. Spelkvitton ger rätt till vinst om de innehåller första, andra, tredje och fjärde häst i rätt ordningsföljd i mål.

3.2. Om man inte har spelat spel med rätt kombination i objektet ger spel som innehåller de hästar som placerade sig som etta, tvåa, trea och fyra i en annan än den rätta ordningen rätt till vinst. För alla kombinationer beräknas ett odds.

- 3.3. Om man inte har spelat spel i objektet enligt punkt 3.2 ger spel där de hästar man satsat på placerat sig som etta, tvåa och trea i rätt ordning rätt till vinst. För kombinationen beräknas ett odds.
- 3.4. Om man inte har spelat på spel i objektet enligt punkt 3.3 ger spel i vilka de hästar man satsat på placerat sig som etta och tvåa i rätt ordning rätt till vinst. För kombinationen beräknas ett odds.
- 3.5. Om man inte har spelat på spel i objektet enligt punkt 3.4. ger spel i vilka den häst man satsade på placerat sig som etta rätt till vinst. För kombinationen beräknas ett odds.
- 3.6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat beräknas ett odds för varje vinstberättigad kombination.
- 3.7. Om ingen häst i Neliveto-spelet får ett godkänt resultat återbetalas alla insatserna i Neliveto-spelet.
- 3.8. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.

TOTO86-spel

1. Vinster i TOTO86-spel meddelas i vinstandelar.
2. I TOTO86-spel finns det åtta tävlingsobjekt och tre vinstgrupper. Åtta (8) rätt, sju (7) rätt och sex (6) rätt ger rätt till vinst. Om inget resultat är berättigat till vinst i dessa vinstgrupper, finns det en vinstgrupp för det bästa resultatet i TOTO86-spelet. Till dem som spelat på det resultatet betalas en vinst ut motsvarande det belopp som betalas ut till spelarna i vinstgruppen med sex (6) rätt.
3. Om inget spel har spelats som berättigar till vinst återbetalar företaget insatserna.
4. Vinstutdelningen av TOTO86-spelets nettosumma beräknas på följande sätt:
 - 40 % av TOTO86-spelets nettosumma går till vinstgruppen 8 rätt
 - 20 % av TOTO86-spelets nettosumma går till vinstgruppen 7 rätt
 - 40 % av TOTO86-spelets nettosumma går till vinstgruppen 6 rätt
5. Om vinstandelen understiger 2,0 euro i någon annan än den högsta vinstgruppen delas ingen vinstandel ut.
6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat i ett eller flera tävlingsobjekt beräknas en vinstandel för varje vinstgrupp.
7. Om företaget endast tillåter spel på huvudvinstgrupp kan spelaren välja att delta enbart i vinstgruppen åtta (8) rätt.

8. De nettoinsatser som endast deltar i vinstgruppen åtta (8) rätt läggs i sin helhet till vinstgruppen åtta (8) rätt. Om en spelare endast har spelat i vinstgruppen åtta (8) rätt är vinstandelen 2,5 gånger insatsen.
9. I TOTO86-spelet används reservhästsystem.
10. TOTO86-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO86-spelet har startat på godkänt sätt.
11. I TOTO86-spelet används ett jackpot-system. Vinstgruppens outdelade medel överförs till TOTO86-spelets jackpotfond. Medel som överförs till jackpotfonden bör delas ut i en TOTO86-omgång som företaget väljer senast inom ett år från den första omgången där medel överfördes till jackpotfonden.
12. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
13. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO86-spelet. I det fallet har den spelare som har de rätta hästarna i alla andra tävlingsobjekt i TOTO86 rätt till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO75-spel

1. Vinster i TOTO75-spel meddelas i vinstandelar.
2. I TOTO75-spel finns det sju tävlingsobjekt och tre vinstgrupper. Sju (7) rätt, sex (6) rätt och fem (5) rätt ger rätt till vinst. Om inget resultat är berättigat till vinst i dessa vinstgrupper finns det en vinstgrupp för det bästa resultatet i TOTO75-spelet. Till dem som spelat det resultatet betalas en vinstsumma ut som motsvarar det belopp som betalas ut till spelarna i vinstgruppen med fem (5) rätt.
3. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.
4. Vinstutdelningen i TOTO75-spelet beräknas på följande sätt:
 - 40 % av TOTO75-spelets nettosumma går till vinstgruppen 7 rätt
 - 20 % av TOTO75-spelets nettosumma går till vinstgruppen 6 rätt
 - 40 % av TOTO75-spelets nettosumma går till vinstgruppen 5 rätt
5. Om vinstandelen understiger 2,0 euro i någon annan än den högsta vinstgruppen delas ingen vinstandel ut.
6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat i ett eller flera tävlingsobjekt beräknas en vinstandel för varje vinstgrupp.

7. Om företaget endast tillåter spel på huvudvinstgrupp kan spelaren välja att delta enbart i vinstgruppen sju (7) rätt.
8. De nettoinsatser som deltar enbart i vinstgruppen sju (7) rätt läggs i sin helhet till vinstgruppen sju (7) rätt. Vid deltagande i enbart vinstgruppen sju (7) rätt är vinstandelen 2,5 gånger insatsen.
9. I TOTO75-spelet används reservhästsystem.
10. TOTO75-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO75-spelet har startat på godkänt sätt.
11. I TOTO75-spelet används ett jackpot-system. Vinstgruppens outdelade medel överförs till TOTO75-spelets jackpotfond. Medel som överförs till jackpotfonden bör delas ut i en TOTO75-omgång som företaget väljer senast inom ett år från den första omgången där medel överfördes till jackpotfonden.
12. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
13. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO75-spelet. I det fallet är den spelare som har rätta hästar i alla andra TOTO75-tävlingsobjekt berättigad till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO76-spel

1. Vinster i TOTO76-spel meddelas i vinstandelar.
2. I TOTO76-spel finns det sju tävlingsobjekt och två vinstgrupper. Sju (7) rätt och sex (6) rätt ger rätt till vinst. Om inget resultat berättigar till vinst i dessa vinstgrupper finns det en vinstgrupp för det bästa resultatet i TOTO76-spelet. Till dem som spelat på det resultatet betalas en vinst ut motsvarande det belopp som betalas ut till spelarna i vinstgruppen med sex (6) rätt.
3. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.
4. Vinstutdelningen i TOTO76-spelet beräknas på följande sätt:
 - 50 % av TOTO76-spelets nettosumma går till vinstgruppen 7 rätt
 - 50 % av TOTO76-spelets nettosumma går till vinstgruppen 6 rätt
5. Om vinstandelen understiger 2,0 euro i någon annan än den högsta vinstgruppen delas ingen vinstandel ut.
6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat i ett eller flera tävlingsobjekt beräknas en vinstandel för varje vinstgrupp.

7. Om företaget endast tillåter spel på huvudvinstgrupp kan spelaren välja att delta enbart i vinstgruppen sju (7) rätt.
8. De nettoinsatser som deltar enbart i vinstgruppen sju (7) rätt läggs i sin helhet till vinstgruppen sju (7) rätt. Vid deltagande i enbart vinstgruppen sju (7) rätt är vinstandelen 2,0 gånger insatsen.
9. I TOTO76-spelet används reservhästsystem.
10. TOTO76-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO76-spelet har startat på godkänt sätt.
11. I TOTO76-spelet används ett jackpot-system. Vinstgruppens outdelade medel överförs till TOTO76-spelets jackpotfond. Medel som överförs till jackpotfonden bör delas ut i en TOTO76-omgång som företaget väljer senast inom ett år från den första omgången där medel överfördes till jackpotfonden.
12. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
13. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO76-spelet. I det fallet är den spelare som har rätta hästar i alla andra TOTO76-tävlingsobjekt berättigad till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO64-spel

1. Vinster i TOTO64-spel meddelas i vinstandelar.
2. I TOTO64-spel finns det sex tävlingsobjekt och tre vinstgrupper. Sex (6) rätt, fem (5) rätt och fyra (4) rätt ger rätt till vinst. Om inget resultat berättigar till vinst i dessa vinstgrupper finns det en vinstgrupp för det bästa resultatet i TOTO64-spelet. Till dem som spelat det resultatet betalas en vinstsumma ut som motsvarar det belopp som betalas ut till spelarna i vinstgruppen fyra (4) rätt.
3. Om inget spel har spelats som berättigar till vinst återbetalar företaget insatserna.
4. Vinstutdelningen i TOTO64-spelet beräknas på följande sätt:
 - 40 % av TOTO64-spelets nettosumma går till vinstgruppen 6 rätt
 - 20 % av TOTO64-spelets nettosumma går till vinstgruppen 5 rätt
 - 40 % av TOTO64-spelets nettosumma går till vinstgruppen 4 rätt
5. Om vinstandelen understiger 2,0 euro i någon annan än den högsta vinstgruppen delas ingen vinstandel ut.

6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat i ett eller flera tävlingsobjekt beräknas en vinstandel för varje vinstgrupp.
7. Om företaget endast tillåter spel på huvudvinstgrupp kan spelaren välja att delta enbart i vinstgruppen sex (6) rätt.
8. De nettoinsatser som deltar enbart i vinstgruppen sex (6) rätt läggs i sin helhet till vinstgruppen sex (6) rätt. Om en spelare endast har spelat i vinstgruppen sex (6) är vinstandelen 2,5 gånger insatsen.
9. I TOTO64-spelet används reservhästsystem.
10. TOTO64-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO64-spelet har startat på godkänt sätt.
11. I TOTO64-spelet används ett jackpot-system. Vinstgruppens outdelade medel överförs till TOTO64-spelets jackpotfond. Medel som överförs till jackpotfonden bör delas ut i en TOTO64-omgång som företaget väljer senast inom ett år från den första omgången där medel överfördes till jackpotfonden.
12. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
13. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO64-spelet. I det fallet är den spelare som har rätta hästar i alla andra TOTO64-tävlingsobjekt berättigad till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO65-spel

1. Vinster i TOTO65-spel meddelas i vinstandelar.
2. I TOTO65-spel finns det sex tävlingsobjekt och två vinstgrupper. Sex (6) rätt och fem (5) rätt ger rätt till vinst. Om inget resultat berättigar till vinst i dessa vinstgrupper finns det en vinstgrupp för det bästa resultatet i TOTO65-spelet. Till dem som spelat det resultatet betalas en vinstsumma ut som motsvarar det belopp som betalas ut till spelarna i vinstgruppen fem (5) rätt.
3. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.
4. Vinstutdelningen i TOTO65-spelet beräknas på följande sätt:
 - 50 % av TOTO65-spelets nettosumma går till vinstgruppen 6 rätt
 - 50 % av TOTO65-spelets nettosumma går till vinstgruppen 5 rätt

5. Om vinstandelen understiger 2,0 euro i någon annan än den högsta vinstgruppen delas ingen vinstandel ut.
6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat i ett eller flera tävlingsobjekt beräknas en vinstandel för varje vinstgrupp.
7. Om företaget endast tillåter spel på huvudvinstgrupp kan spelaren välja att delta enbart i vinstgruppen sex (6) rätt.
8. De nettoinsatser som deltar enbart i vinstgruppen sex (6) rätt läggs i sin helhet till vinstgruppen sex (6) rätt. Om en spelare endast har spelat i vinstgruppen sex (6) är vinstandelen 2,0 gånger insatsen.
9. I TOTO65-spelet används reservhästsystem.
10. TOTO65-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO65-spelet har startat på godkänt sätt.
11. I TOTO65-spelet används ett jackpot-system. Vinstgruppens outdelade medel överförs till TOTO65-spelets jackpotfond. Medel som överförs till jackpotfonden bör delas ut i en TOTO65-omgång som företaget väljer senast inom ett år från den första omgången där medel överfördes till jackpotfonden.
12. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
13. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO65-spelet. I det fallet är den spelare som har rätta hästar i alla andra TOTO65-tävlingsobjekt berättigad till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO5-spel

1. Vinster i TOTO5-spel meddelas i vinstandelar.
2. Det finns fem tävlingsobjekt i TOTO5-spel.
3. TOTO5-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO5-spelet har startat på godkänt sätt.
4. I TOTO5-spelet används reservhästsystem.
5. Vinster i TOTO5-spelet fördelas på följande sätt:
 - 5.1. Spel är berättigade till vinstandel i vilka man spelat rätt på alla fem vinnare i tävlingsobjektet.

- 5.2. Om man inte har fem rätt i något spel berättigar spel med fyra rätt till vinst. Då får den spelare som har fyra rätt så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i det tävlingsobjekt där han eller hon inte har spelat på rätt häst.
- 5.3. Om man inte har fyra rätt i något spel berättigar spel med tre rätt till vinst. Då får spelaren som har tre rätt så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i de tävlingsobjekt i vilka han eller hon inte satsat på rätt häst.
- 5.4. Om man inte har tre rätt i något spel berättigar spel med två rätt till vinst. Då får spelaren som har tre rätt så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i de tävlingsobjekt i vilka han eller hon inte satsat på rätt häst.
- 5.5. Om man inte har två rätt i något spel berättigar spel med ett rätt till vinst. Då får spelaren som har ett rätt så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i de tävlingsobjekt i vilka han eller hon inte satsat på rätt häst.
- 5.6. Vid dött lopp eller oavgjort resultat räknas en vinstandel för alla vinstberättigade kombinationer med fem rätt. Om kombinationer med fyra, tre, två eller ett rätt ger rätt till vinst beräknas en vinstandel för dessa kombinationer.
6. Om inget spel har spelats som berättigar till vinst återbetalar företaget insatserna.
7. Om fler än två tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än två tävlingsobjekt eller fler än två tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
8. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO5-spelet. I det fallet har den spelare som har de rätta hästarna i alla andra tävlingsobjekt i TOTO5 rätt till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet. Om två tävlingsobjekt uteblir får spelaren lika många vinstandelar som produkten av de spelade hästarna i de båda uteblivna tävlingsobjekten.

TOTO4-spel

1. Vinster i TOTO4-spel meddelas i vinstandelar.
2. Det finns fyra tävlingsobjekt i TOTO4-spel.
3. TOTO4-spelets försäljning upphör när det första tävlingsobjektet i TOTO4-spelet har startats på godkänt sätt.
4. I TOTO4-spelet används reservhästsystem.
5. Vinster i TOTO4-spelet fördelas på följande sätt:
 - 5.1. Spel i vilka man har satsat på rätt vinnare i alla fyra tävlingsobjekt ger rätt till vinst.

- 5.2. Om man inte har fyra rätt i något spel berättigar spel med tre rätt till vinst. Då får spelaren som har tre rätt i så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i det tävlingsobjekt där han eller hon inte har spelat på rätt häst.
- 5.3. Om man inte har tre rätt i något spel berättigar spel med två rätt till vinst. Då får spelaren som har två rätt så många vinstandelar som han eller hon har teckningar i de tävlingsobjekt i vilka han eller hon inte satsat på rätt häst.
- 5.4. Om man inte har två rätt i något spel berättigar spel med ett rätt till vinst. Då får spelaren som har ett rätt i många vinstandelar som han eller hon har teckningar i de tävlingsobjekt i vilka han eller hon inte satsat på rätt häst.
- 5.5. Vid dött lopp eller oavgjort resultat beräknas en vinstandel för alla vinstberättigade kombinationer med fyra rätt. Om kombinationer med tre, två eller ett rätt ger rätt till vinst beräknas en vinstandel för dessa kombinationer.
6. Om inget spel har spelats som berättigar till vinst återbetalar företaget insatserna.
7. Om fler än ett tävlingsobjekt ställs in eller om ingen häst får godkänt resultat i fler än ett tävlingsobjekt eller fler än ett tävlingsobjekt inte godkänns, återbetalar företaget insatserna.
8. Om tävlingsobjektet av någon anledning ställs in eller förklaras ogiltigt, eller om ingen häst får godkänt resultat, uteblir detta tävlingsobjekt från TOTO4-spelet. I det fallet har den spelare som har de rätta hästarna i alla andra tävlingsobjekt i TOTO4 rätt till samma antal vinstandelar som han eller hon har spelade hästar i det uteblivna tävlingsobjektet.

Päivän Duo-spel

1. Vinster i Päivän Duo-spel meddelas i odds.
2. Försäljningen i Päivän Duo upphör när det första tävlingsobjektet som ingår i Päivän Duo har startats på godkänt sätt.
3. Vinster i Päivän Duo fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Spel är berättigade till vinstandel i vilka man spelat rätt på två vinnare i tävlingsobjektet.
 - 3.2. Om man inte har spelat rätt på två vinnare i tävlingsobjektet ger spel i vilka man har spelat rätt på den häst som vunnit i första eller andra tävlingsobjektet rätt till vinst. Ett eget odds beräknas för båda kombinationerna.
 - 3.3. Vid dött lopp eller oavgjort resultat beräknas ett eget odds för varje vinstberättigad kombination.
 - 3.4. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.

4. Om båda tävlingsobjekten ställs in återbetalar företaget insatserna. Om ett tävlingsobjekt ställs in ger de spel i vilka man har spelat på vinnaren i det andra tävlingsobjektet rätt till vinst.

Eksakta-spel

1. Vinster i Eksakta-spelet meddelas i odds.
2. Eksakta anordnas bara när minst fyra (4) hästar deltar i objektet.
3. Vinster i Eksakta fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Spel i vilka man har spelat på hästar med första och andra placering i samma ordning som resultatet berättigar till vinst.
 - 3.2. Om man inte har spelat rätt kombination i tävlingsobjektet ger spel i vilka man har spelat på den häst som fått en första- och en andraplacering, men där den inbördes ordningen är fel, rätt till vinst.
 - 3.3. Om man inte har spelat spel i tävlingsobjektet enligt punkt 3.2 ger spel i vilka man har spelat på den vinnande hästen rätt till vinst.
 - 3.4. Om man inte har spelat spel i tävlingsobjektet enligt punkt 3.3. ger spel i vilka den häst som placerade sig som tvåa rätt till vinst.
 - 3.5. Vid dött lopp eller oavgjort resultat beräknas egna odds för alla vinstberättigade kombinationer.
 - 3.6. Insatserna återbetalas om man inte har spelat på ett vinstberättigat spel.

Head-to-Head-spel

1. Vinster i Head-to-Head-spel meddelas i odds.
2. I Head-to-Head-spelet ger företaget två alternativ i objektet bland vilka man väljer vinnaren i en inbördes kamp. I Head-to-Head-spelet kan flera hästar slås samman på ett spelnummer. Då räknas alla hästar på samma spelnummer som en häst.
3. Vinster i Head-to-Head-spelet fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Spelkvitton på vilka man har satsat på det spelnummer som är vinnaren i Head-to-Head ger rätt till vinst.
 - 3.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat återbetalas insatserna till spelarna.
 - 3.3. Om hästarna i Head-to-Head-spelet inte får godkänt resultat, återbetalas insatserna.

- 3.4. Om alla hästar på ett spelnummer i Head-to-Head-spelet tas bort från objektet återbetalar företaget insatserna.

Triple-Head-spel

1. Vinster i Triple-Head-spelet meddelas i odds.
2. I Triple-Head-spelet ger företaget tre alternativ i objektet bland vilka man väljer vinnaren i en inbördes kamp. I Triple-Head-spelet kan flera hästar slås samman på ett spelnummer. Då räknas alla hästar på samma spelnummer som en häst.
3. Vinster i Triple-Head-spelet fördelas på följande sätt:
 - 3.1. Spel i vilka man har satsat på det spelnummer som är vinnaren i Triple-Head ger rätt till vinst.
 - 3.2. Vid dött lopp eller oavgjort resultat får vinnarna först tillbaka sina insatser i sin helhet och insatserna i spelet som gav dött lopp eller oavgjort resultat dras av från nettosumman i Triple-Head. Resten delas jämnt mellan de spelnummer som var med i spelet som gav dött lopp eller oavgjort resultat. För varje spelnummer som var med i spelet som gav dött lopp eller oavgjort resultat beräknas ett eget odds.
 - 3.3. Om hästarna i Triple-Head-spelet inte får godkänt resultat, återbetalas insatserna.
 - 3.4. Om alla hästar på ett spelnummer i Head-to-Head-spelet tas bort från objektet återbetalar företaget insatserna.

Gemensamt internationellt totospel

1. I gemensamt internationellt totospel kopplar spelets destinationsland ihop insatser från olika länder. Spelarrangörens odds och vinstutdelning är desamma som i destinationslandet.
2. Företaget är skyldigt att skriftligen informera inrikesministeriet och Polisstyrelsen om internationellt totospel och nya eller ändrade bestämmelser som gäller totospelets vinstutdelning och återbetalning av insatser senast 14 dygn innan spelobjekt öppnas. Spelarna informeras om dessa avvikelser på företagets webbplats och hos spelombuden.
3. Om det uppstår fel i datakommunikationen eller uppstår ett tekniskt fel som förhindrar genomförandet av ett gemensamt totospel kan företaget betala ut vinster enligt oddsen i destinationslandet, ändra spelet till ett nationellt totospel eller återbetala insatserna till spelarna. Företaget informerar spelarna om ändringarna innan spelobjektet stängs.

Toto-turneringar

1. Toto-turnering är en allmän benämning på den spelform där spelarna spelar mot varandra.
2. Turnering kan genomföras antingen på travbana, hos ett totospelombud eller på internet på det sätt som företaget meddelar i förväg. Företaget ansvarar för sammanställningen av

villkoren för och anmälningar till turneringen och hur turneringen fortskrider. Enskilda turneringar anordnas endast via en distributionskanal.

3. I turneringar följs alltid spelreglerna för totospelens olika spelformer, som spelarna kan hitta på platsen där turneringen arrangeras.

Före turneringen går företaget ut med följande turneringsvillkor:

- 3.1. Deltagaravgiften i turneringen, som i sin helhet används för att spela i totospel under den första omgången av turneringen.
- 3.2. Platsen och tidpunkten för turneringen och turneringens varaktighet samt starttid och vilka objekt och tävlingsobjekt turneringen omfattar.
- 3.3. Deltagarbegränsningar som gör att företaget kan begränsa antalet deltagare i turneringen. Om deltagarantalet begränsas informerar företaget om maximalt antal deltagare på förhand.
- 3.4. Antal omgångar i turneringen, då deltagarna informeras om hur många omgångar turneringen omfattar. En omgång kan omfatta ett eller flera tävlingsobjekt. Om en turnering omfattar mer än en omgång informeras deltagarna om kriterierna för kvalificering till nästa omgång.
- 3.5. I turneringar kan man enbart spela i totospel som finns angivna i spelreglerna. Företaget kan begränsa antalet spel som ingår i en turnering. Företaget informerar om begränsningarna på förhand.
- 3.6. Satsningspraxis i turneringen, där följande definieras:
 - Minsta och största insats i omgångarna i turneringen och i enskilda tävlingsobjekt
 - Återanvändning av vinstpengarna i turneringen till spel när turneringen fortsätter
- 3.7. Vinstschema där det anges hur många deltagare som belönas och hur vinsterna fördelas mellan vinsttagarna. Alla vinster som spelarna får under turneringen delas ut enligt det angivna vinstschemat. Vinnaren av turneringen är den som är kvar sist i turneringen eller den som har mest pengar när den fastställda turneringstiden har gått ut. Priserna i varje omgång fördelas efter deltagarantal enligt följande:

Spelare	Vinsttagare	Vinstandelar
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. Turneringens allmänna förlopp är följande:

4.1. I början av turneringen kan deltagarna delas in i en eller flera grupper.

4.2. I varje omgång spelas det en separat tävling inom gruppen, och den eller de bästa kvalar in sig till nästa turneringsomgång.

4.3. I sista omgången av turneringen återstår en grupp, och den som vinner den vinner hela turneringen. Om flera spelare får samma resultat i sista omgången delas turneringspriset i lika stora delar mellan deltagarna med samma resultat.

5. Följande steg i turneringen:

5.1. En spelare satsar på de totpspel som fastställts i förväg, se punkt 3.1.

- Spelaren får återanvända vinstpengar till spel om turneringsreglerna tillåter det.
- Efter varje turneringsomgång sker prisutdelning i alla grupper enligt turneringsreglerna. Spelare som avancerat till nästa omgång fortsätter turneringen och får ta med sig sin vinst från föregående omgång.

5.2. Om två eller fler spelare får samma resultat i en omgång kvalar den spelare som har den största nettovinsten in till nästa omgång. Med nettovinst avses inlösta vinster minus spelade insatser. Om spelare med samma resultat har lika stor nettovinst kvalar den spelare som först lämnade in sitt sista vinstspel till totpsystemet in till turneringens nästa omgång.

5.3. Om en spelare inte satsar en minsta insats i en omgång enligt villkoren för turneringen överförs den del som inte spelats till vinsten för den aktuella gruppen.

5.4. I de kommande omgångarna får spelaren satsa sin vinstsumma från tidigare omgång inom ramarna för turneringens satsningspraxis för minsta och största insats. Den minsta insatsen bör dock vara minst lika stor som deltagaravgiften.

Om vinsterna från föregående omgång är mindre än deltagaravgiften måste spelaren satsa föregående omgångs vinster i sin helhet.

Om spelaren inte satsar sina vinster från föregående omgång på nästa omgång och går vidare till därpå följande omgång, behålls vinsterna hos spelaren och kan inte längre användas till spel när turneringen fortsätter.

5.5. Om turneringen avbryts av en anledning som har med objektet att göra eller på grund av ett tekniskt fel, återbetalas oanvända deltagaravgifter till de spelare som är med i turneringen i den omgången och vinsterna betalas ut.

Färdiga spel

I riksomfattande inriktade färdiga spel som matats in i företagets spelsystem eller i spelsystemets utlottningar kan insatsen understiga minimiinsatsen i spelet. I färdiga spel får spelaren vinsten i form av produkten av oddset motsvarande insatsen i spelet och vinstandelen.

Bolagsspel

Spelarnas egna bolagsspel vid spel via självbetjäning

1. Totospel kan vid spel via självbetjäning också spelas som bolagsspel. Företaget har möjlighet att begränsa vilka totospel som kan spelas som bolagsspel.
2. Spelaren kan dela det spel han eller hon har betalat för i bolagsandelar i samband med att han eller hon betalar spelet.

Företaget kan begränsa storleken på de spel som spelas som bolagsspel och antalet bolagsandelar.

3. Efter delningen i bolagsandelar är samtliga bolagsandelar den spelare som delat spelet i bolagsandelars egna spel. Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan själv behålla valfritt antal bolagsandelar. Minst en bolagsandel behålls alltid av den spelare som delat spelet i bolagsandelar. De bolagsandelar som är osålda, som den spelare som delat spelet i bolagsandelar inte har behållit för sig själv, kan de övriga spelarna köpa via självbetjäning.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar väljer om de bolagsandelar som finns till försäljning i Veikkaus speltjänst ska visas för samtliga kunder eller endast för en utvald spelargrupp.

Den spelare som delat spelet i bolagsandelar kan vid behov ta bort osålda bolagsandelar från försäljning.

En spelare som har köpt en bolagsandel kan inte sälja vidare den bolagsandel som han eller hon köpt.

4. Den spelare som har delat spelet i bolagsandelar ser uppgifterna om det bolagsspel som han eller hon spelat i Veikkaus speltjänst. Den spelare som har delat spelet i bolagsandelar kan följa försäljningen av bolagsandelar i bolagsspelet i speltjänsten. Den spelare som har delat spelet i bolagsandelar ser antalet bolagsandelar som andra spelare köpt och namnen på de medlemmar i spelargruppen som har köpt bolagsandelar.
5. En spelare godkänner de speluppgifter som den spelare som skapat bolagsspelet godkänt då han eller hon köper en andel i bolagsspelet. Av bolagsspelets andel framgår det vilket totospel bolagsandelen deltar i.

Om den spelare som har delat spelet i bolagsandelar har delat bolagsspelet med en utvald spelargrupp ser medlemmarna i de aktuella spelargruppen namnet på den som skapat

bolagsspelet. Namnet på spelargruppen och namnet på den spelare som delat spelet i bolagsandelar visas endast för medlemmarna i spelargruppen.

6. Spelavtalet mellan den spelare som har köpt en bolagsandel och företaget träder i kraft när spelavgiften är betald från spelarens spelkonto och speluppgifterna i företagets spelsystem har överförts till övervakningens datasystem eller är förseglade i övervakningens datasystem. Bolaget krediterar spelkontot tillhörande den spelare som delat spelet i bolagsandelar med den spelavgift som betalats för bolagsandelen.
7. Överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till en annan spelare träder emellertid endast i kraft om uppgiften har sparats i företagets spelsystem och har överförts till övervakningens datasystem eller är förseglade i övervakningens datasystem innan spelobjektet har börjat på godkänt sätt. Vid bedömningen av om bolagsandelen har köpts innan objektet startat på godkänt sätt betraktas högst två sekunder från det att objektet börjat på godkänt sätt som en fördröjning som beror på IT-systemen. I fall då överföringen av innehavet av en bolagsandel från den spelare som delat spelet i bolagsandelar till den spelare som köpt en bolagsandel inte har trätt i kraft återbetalar företaget den insats som betalats till den spelare som har köpt bolagsandelen. Insatsen återbetalas till det spelkonto som spelaren har hos företaget. Den insats som återbetalas dras från den spelares spelkonto som delat spelet i bolagsandelar.
8. Andelen av en vinst i bolagsspelet betalas in på den spelares bankkonto som innehar bolagsandelen eller på spelarens spelkonto i företaget.