

11.09.2017

POL-2017-12547

Sisäministeriö
kirjaamo@intermin.fi

Sisäministeriön lausuntopyyntö SMDno-2017-1073

Poliisihallituksen lausunto Veikkaus Oy:n rahapeliin pelisääntöistä; Virtuaalivedonlyönnin pelisääntö

Veikkaus Oy on esittänyt sisäministeriön asetuksen SMDno/2017/210 liitteenä annettuja Veikkaus Oy:n toimeenpanemien rahapeliin pelisääntöjä (jäljempänä: pelisääntöasetus) muutettavan lisäämällä niihin Virtuaalivedonlyönnin pelisääntö. Sisäministeriö on 20.6.2017 pyytänyt Poliisihallitukselta lausuntoa Veikkaus Oy:n ehdotuksesta pelisääntöasetuksen muutokseksi, lausuntopyyntö SMDno-2017-1073. Veikkauksen muutosesityksen perustelut ilmenevät lausuntopyynnön liitteenä toimitetuista asiakirjoista.

1 Poliisihallituksen lausunto

Arpajaislain (1047/2001) 42 §:n 1 momentin mukaan arpajaisten toimeenpanoa valvotaan arpajaisiin osallistuvien oikeusturvan takaamiseksi, väärinkäytösten ja rikosten estämiseksi sekä arpajaisista aiheutuvien sosiaalisten ja terveydellisten haittojen vähentämiseksi. Poliisihallitus vastaa arpajaislain 42 §:n 2 momentin mukaan arpajaisten toimeenpanon valtakunnallisesta valvonnasta ja arpajaistoiminnan tilastoimisesta. Poliisihallitus voi antaa arpajaisten toimeenpanoa koskevia lausuntoja ja ohjeita.

Arpajaislain (1047/2001) 13 c §:n 4 momentin mukaan sisäministeriön asetuksella annetaan rahapeliin pelisääntö, joiden tulee sisältää voitonjakoa ja pelipanosten palauttamista koskevat määräykset. Veikkaus- ja vedonlyöntipeliin sääntöjen tulee lisäksi sisältää arvontaa koskevat määräykset. Pelisääntö voi sisältää myös muita pelilaji-, pelityyppi- tai pelikohtaisia pelien tahtia sekä muita sellaisia ominaisuuksia koskevia määräyksiä, jotka ovat tarpeen peleihin liittyvien pelihaittojen vähentämiseksi.

1.1 Virtuaalivedonlyönnin pelikonsepti

Veikkauksen ehdottamalla muutoksella pelisääntöasetukseen lisättäisiin Virtuaalivedonlyöntiä koskevat pelisääntö. Virtuaalivedonlyönnissä vedonlyönnin kohteena olisi virtuaalinen kilpailu tai ottelu, jonka tapahtumien tulokset johdettaisiin joko painotettuna satunnaistuloksena keinotekoisesti luoduista todennäköisyyksistä saaduista tuloksista tai oikeasta, toteutuneiden otteluiden datasta. Kohdetapahtumat visualisoidaisiin pelaajille animaation tai todellisiin tapahtumiin perustuvien videoleikkeiden muodossa tai näiden yhdistelmänä. Virtuaalivedonlyönti olisi kiinteäkertoimista vedonlyöntiä, jossa vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman tulos määriteltä-

siin arvannon perusteella. Arvonta suoritettaisiin tarkoitusta varten laaditulla arvontajärjestelmällä. Pelaajan voitto muodostuisi panoksen ja kertoimen tulona.

Uuden 1.1.2017 voimaan tulleen arpajaislain 3 §:n 3 momentin mukaan 3 §:n 2 momentissa mainittuja rahapelejä voidaan toimeenpanna myös virtuaalisesti, jolloin voiton määräytyminen perustuu arvontaan. Rahapelien virtuaalista toimeenpanoa koskeva säädös lisättiin arpajaislakiin sen muuttamisesta annetulla lailla (1286/2016). Kyseistä arpajaislain muuttamisesta annettua lakia koskeneen hallituksen esityksen (132/2016) lakiehdotuksen yksityiskohtaisissa perusteluissa on korostettu, että virtuaalisesti toimeenpantavia rahapelejä markkinoille tuotaessa on erityisesti otettava huomioon kuluttajansuojelulliset näkökohdat. Hallituksen esityksen mukaan tällaisen uusimuotoisen rahapelin pelisäännöissä tulee yksiselitteisesti määrittää voiton määräytymisen peruste. Samoin pelisäännöissä tulisi määrittää, että kyseessä on lain 3 §:n 3 momentissa tarkoitettu virtuaalisesti toimeenpantava rahapeli sekä se, mikä 2 momentissa määritelty rahapeli on kyseessä.

Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyöntiä koskevassa Veikkauksen esityksessä on pääpiirteissään kysymys arpajaislain 3 §:n 3 momentissa tarkoitettulla tavalla virtuaalisesti toimeenpannusta 3 §:n 2 momentin 2 kohdassa määritellystä vedonlyöntipelistä, sekä osin myös 7 kohdassa määritellystä totopelistä. Virtuaalivedonlyöntipelin lopputulos määritellään erillisellä arvontaohjelmalla ja esitetään pelaajalle kilpailun tai ottelun muotoon visualisoituna. Arvannon tulosvaihtoehdoille on määritetty kertoimet, joista pelaaja lyö vetoa, ja voittosumma saadaan kertomalla pelaajan asettama panos oikean tulosvaihtoehdon kertoimella. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Veikkaus voi tarjota virtuaalisesti toimeenpantua vedonlyöntipeliä 1.1.2017 lähtien voimassa olevan arpajaislain nojalla, mikäli sen toteutuksessa on riittävällä tavalla huomioitu arpajaislaissa, valtioneuvoston asetuksessa Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta sekä sisäministeriön pelisääntöasetuksessa säädetyt velvoitteet.

1.2 Virtuaalivedonlyönnin pelikohteet

Veikkaus on esittänyt, että Virtuaalivedonlyönti on kiinteäkertoimista vedonlyöntiä. Esityksen mukaan Virtuaalivedonlyönnin pelikohteiden tulosvaihtoehdot olisivat samoja, joita käytetään vedonlyönti- ja totopeleissä. Vedonlyöntipelit on määritelty arpajaislain (1047/2001) 3 §:n 2 momentin 2 kohdassa. Säännöksen mukaan vedonlyöntipeleillä tarkoitetaan *"rahapelejä, joissa pelaajalla on mahdollisuus osallistua urheilu- tai muun kilpailun, myös hevoskilpailun taikka rahapelin tapahtumia tai tuloksia koskevien arvausten perusteella pelaajan asettaman rahapanoksen ja lopputuloksen todennäköisyyttä osoittavan kertoimen tulon mukaisesti määräytyvien voittojen jakoon."* Totopelit on puolestaan määritelty arpajaislain 3 §:n 2 momentin 7 kohdassa. Totopeleillä tarkoitetaan *"rahapelejä, joissa pelaajalla on mahdollisuus osallistua hevoskilpailujen tuloksiin liittyvien arvausten perusteella voittojen jakoon."* Vedonlyönti- ja totopelien tarkemmat pelisäännöt ovat sisäministeriön pelisääntöasetuksessa määritelty erillisissä luvuisaan: Vedonlyöntipelit (s. 62 - 77) ja Totopelit (s. 255 - 275).

Poliisihallitus toteaa, että arpajaislain perustelujen mukaan virtuaalisesti toimeenpannun rahapelin pelisäännöissä tulee määrittää, mikä arpajaislain

3 §:n 2 momentissa määritelty rahapeli on kyseessä. Virtuaalivedonlyönnin pelisäännöillä ei siten voi yhdistää useampia 3 §:n 2 momentissa määriteltyjä rahapelejä, vedonlyöntipelejä sekä totopelejä, ellei kyseessä ole 3 §:n 2 momentin 8 kohdassa määritelty yhdistelmäpeli. Veikkaus ei ole esittänyt, että Virtuaalivedonlyönnissä olisi kysymys virtuaalisesti toimeenpantavasta yhdistelmäpelistä.

Poliisihallituksen näkemyksen mukaan sellaisia Veikkauksen ehdottamia Virtuaalivedonlyönnin pelikohteita, jotka rinnastuvat sisällöltään sisäministeriön pelisääntöasetuksen mukaisiin totopeleihin, ei tulisi tarjota pelattavaksi Virtuaalivedonlyöntinä. Niiden pelikohteiden osalta, jotka rinnastuvat pelimuodoltaan sekä totopeleihin että vedonlyöntipeleihin, tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan kiinnittää huomiota pelikohteen visuaaliseen toteutukseen. Sikäli kun visuaalinen toteutus esittää ravi-, laukka- tai ratsastuskilpailuja, jotka tyypillisesti ovat totopelikohteita, ei kyseisiä pelikohteita tulisi tarjota pelattavaksi Virtuaalivedonlyöntinä.

Virtuaalivedonlyönnin pelikohteet ovat määritelty pelisääntöesityksen luvussa II. Poliisihallitus on koonnut mainitut pelisääntöasetuksen mukaiset vedonlyönti- ja totopelit sekä niitä vastaavat Virtuaalivedonlyöntipelin pelikohteet alla olevaan taulukkoon 1.

Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyönnin pelisääntöehdotuksen mukaiset Pelikohteet 12.b.9. Top2, 12.b.10 Sija sekä 12.b.11. Kaksari rinnastuvat pelisääntöasetuksen mukaisiin totopeleihin Sija-peli sekä Kaksari, eikä näille pelikohteille löydy vastinetta pelisääntöasetuksessa määritellyistä vedonlyöntipeleistä. Virtuaalivedonlyönnin pelikohteista 12.b.3. Voittaja, 12.b.12. Superkaksari ja 12.b.14. Supertripla ovat sellaisia, jotka Poliisihallituksen näkemyksen mukaan voidaan kohdekilpailun visuaalisen toteutuksen perusteella rinnastaa joko pelisääntöasetuksen mukaisiin vedonlyöntipeleihin tai totopeleihin.

Ellei Virtuaalivedonlyönnin pelikohteita yllä kuvatulla tavalla katsota virtuaalisesti toimeenpannuiksi totopeleiksi, jää Poliisihallitukselle epäselväksi, millainen olisi virtuaalinen totopeli.

Taulukko 1: Virtuaalivedonlyönnin pelikohteet ja niitä vastaavat vedonlyönti- sekä totopelit

| Virtuaalivedonlyönnin pelikohteet | Pelisääntöasetuksen mukaiset vedonlyöntipelit | Pelisääntöasetuksen mukaiset totopelit |
|---|--|--|
| 12.b.3. Voittaja: Pelikohteenä on arvonnalla voittaja, määriteltävä oikea tuloyhdistelmä taikka tulosvaihtoehto. | Voittaja (pitkäveto, kiinteä- ja muuttuvakertoiminen): Vedonlyönnin kohteenä on kilpailun voittaja, määriteltävä tuloyhdistelmä tai tulosvaihtoehto | Voittaja-peli: Voittavalle hevoselle asetettu pelipanos oikeuttaa voittoon |
| 12.b.9. Top2: Pelikohteenä on määritellyn tulosvaihtoehdon sijoittuminen arvonnalla kahden parhaan tu- | | Sija-peli (4-6 hevosta): Ensimmäiseksi tai toiseksi sijoittuneet hevoset oikeuttavat voittoon |

| | | |
|---|---|--|
| loksen joukkoon. | | |
| 12.b.10. Sija: Pelikohteena on määritellyn tulosvaihtoehdon sijoittuminen arvonnin kolmen parhaan tuloksen joukkoon. | | Sija-peli (väh. 7 hevosta): Ensimmäiseksi tai toiseksi tai kolmanneksi sijoittuneet hevoset oikeuttavat voittoon |
| 12.b.11. Kaksari: Pelikohteena on arvonnin ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittunut tulosvaihtoehdot. Tulosvaihtoehtojen keskinäisellä järjestyksellä ei ole väliä. | | Kaksari: Ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet hevoset oikeuttavat voittoon, keskinäisellä järjestyksellä ei merkitystä |
| 12.b.12. Superkaksari: Pelikohteena on arvonnin voittaja ja toiseksi sijoittuva kilpailija paremmuusjärjestyksessä. | Superkaksari (muuttuvakertoiminen): Vedonlyönnin kohteena on kilpailun voittaja ja toiseksi sijoittuva paremmuusjärjestyksessä | Eksakta-peli: Ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet hevoset paremmuusjärjestyksessä oikeuttavat voittoon |
| 12.b.14. Supertripla: Pelikohteena on arvonnin voittaja, toiseksi sijoittuva ja kolmanneksi sijoittuva tulosvaihtoehto paremmuusjärjestyksessä. | Supertripla (muuttuvakertoiminen): Vedonlyönnin kohteena on kilpailun voittaja, toiseksi sijoittuva ja kolmanneksi sijoittuva paremmuusjärjestyksessä | Troikka-peli: Kolme ensimmäiseksi sijoittunutta hevosta paremmuusjärjestyksessä oikeuttavat voittoon |

Poliisihallitus kiinnittää myös huomiota Veikkauksen esittämien pelisääntöjen pelikohteeseen 12.b.4. Tasoitus. Ehdotuksen mukaan tasoituksellisen pelikohteen oikea vedonlyöntitulos määräytyisi lisäämällä arvonnin lopputulokseen tasoituksen määrä sille joukkueelle, jolle tasoitus on annettu. Poliisihallitus toteaa, että Virtuaalivedonlyönnissä kilpailijoiden välillä tasoitettava epäsuhta on keinotekoisesti luotu. Poliisihallitukselle jää epäselväksi, mikä tasoituksen tarkoitus ja merkitys on virtuaalisesti toimeenpannussa vedonlyönnissä ja voidaanko tasoituksellinen pelikohde toteuttaa siten, että se on kuluttajan ymmärrettävissä. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan tasoituksellisten pelikohteiden tarjoaminen virtuaalivedonlyönnissä on omiaan hämärtämään pelaajan käsitystä siitä, mitä hän on pelaamassa.

Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota arpajaislain rahapeliin määritelmäpykälän sisältämään päällekkäisyyteen vedonlyönti- ja totopelien osalta. Arpajaislain muuttamisesta annetulla lailla (1286/2016) lisättiin vedonlyöntipelien 3 §:n 2 momentin 2 kohdan määritelmään vedonlyönnin mahdollisiksi pelikohteiksi hevoskilpailut. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan on epäselvää, millä tapaa vedonlyöntipelien määritelmän mukainen hevoskilpailujen tuloksia koskevien arvausten perusteella voittojen jakoon osallistuminen eroaa arpajaislain 3 §:n 2 momentin 7 kohdan mukaisesta totopelistä, jossa osallistutaan hevoskilpailujen tuloksiin liittyvien arvausten perusteella voittojen jakoon. Poliisihallitus toteaa, että samassa yhteydessä arpajaislain totopelien määritelmää on muutettu poistamalla

kohdasta viittaus voittojen kertymisestä pelimaksujen perusteella. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan kuvattu hevoskilpailuja koskeva päällekkäisyys voimassa olevan arpajaislain vedonlyönti- ja totopelien määrittelyissä ei ole tarkoituksenmukainen ja on omiaan aiheuttamaan sekaannusta.

1.3 Virtuaalivedonlyönnin voiton muodostuminen

Kuten yllä on kuvattu, arpajaislain esitöiden mukaan virtuaalivedonlyönnin kaltaisen uusimuotoisen rahapelin voiton määräytymisen peruste tulee määrittää pelisäännöissä yksiselitteisesti. Veikkauksen ehdottaman sääntökohdan 16. mukaan Virtuaalivedonlyönnissä *"Voittosumma määritellään pelin kertoimen ja pelipanoksen tulona."*

Poliisihallitus toteaa, että arpajaislain rahapelien määritelmäpykälän mukaisissa vedonlyöntipeleissä pelaajan pelivoitto määräytyy *"rahapanoksen ja lopputuloksen todennäköisyyttä osoittavan kertoimen tulon mukaisesti"*. Pelisääntöehdotuksessa määritelty Virtuaalivedonlyönnin pelivoittojen muodostuminen tapahtuisi siten vedonlyöntipelille ominaisella tavalla panoksen ja kertoimen tulon perusteella. Poliisihallitus toteaa, että vedonlyöntipelien sekä Virtuaalivedonlyönnin välillä on kuitenkin perustavanlaatuisen ero siinä, mihin kertoimen muodostuminen perustuu.

Vedonlyöntipelien osalta peliyhtiö ei voi vaikuttaa kunkin pelitapahtuman toteutumiseen sen enempää kuin pelaajakaan. Tapahtuman oikea todennäköisyys sekä kertoimen oikeellisuus on sekä peliyhtiön että pelaajan osalta arvio, eikä pohjaudu varmaan tietoon. Virtuaalivedonlyönnissä puolestaan peliyhtiöllä on lopullinen määräysvalta siihen, millaiseksi sen tarjoaman pelitoteutuksen eri tapahtumien oikeat todennäköisyydet sekä niitä vastaavat kertoimet muodostuvat. Virtuaalivedonlyönnin toteutus perustuu arvontaan, jonka tapahtumavaihtoehtoille etukäteen määritellyt oikeat todennäköisyydet ovat täysin peliyhtiön kontrollissa.

Vedonlyönnissä, jossa kohteet ovat peliyhtiöstä ja pelaajasta riippumattomia tapahtumia, on mahdollista yli- ja alikertoimien syntyminen. Tällaisessa tilanteessa puutteellisen tiedon varassa määräytyvät kertoimet ovat tapahtuman oikeaan todennäköisyyteen verrattuna suhteettoman suuria tai matalia, ja toimivat joko pelaajan tai peliyhtiön eduksi. Virtuaalivedonlyönnissä peliyhtiö määrittelee itse pelitapahtumien oikean todennäköisyyden sekä voiton muodostumiseen vaikuttavat kertoimet. Koska Virtuaalivedonlyönnissä pelaajan ja peliyhtiön välillä vallitsee kuvatuunlainen informaation epäsymmetria, on pelaajan oikeusturvan kannalta ensiarvoista varmistaa, ettei yli- tai alikertoimien muodostuminen ole mahdollista virtuaalisesti toimeenpannussa vedonlyönnissä.

Poliisihallituksen käsityksen mukaan Veikkauksen suunnitteilla olevassa Virtuaalivedonlyönnin toteutuksessa pelikohteen kerroin on suoraan yhteydessä siihen todennäköisyyteen, mikä pelitapahtuman toteutumiselle on arvonnassa annettu. Pelitapahtuman toteutumisen todennäköisyys ja pelitapahtumalle annettu kerroin ovat toistensa käänteislukuja, minkä ohella peliyhtiö ottaa jokaisesta vedosta oman voittomarginaalinsa. Virtuaalivedonlyönnin kertoimet olisivat tässä mielessä neutraaleja.

Poliisihallitus huomauttaa, että pelimuotonsa sekä visuaalisen toteutuksensa puolesta Virtuaalivedonlyönti saattaa muistuttaa vedonlyöntiä oikeista pelikohteista. Pelin toteutuksessa tulee siksi kaikin tavoin pyrkiä välttämään sekaannusta reaali maailman vedonlyöntiin. Pelaajien tulee pelisääntöjen perusteella saada riittävä ja oikea kuva voiton muodostumisesta pelissä. Pelaajien kuluttajansuojan edistämiseksi tulisi Virtuaalivedonlyönnin pelisäännöissä selkeästi tuoda esille, että Virtuaalivedonlyönnin kertoimet pohjautuvat pelitapahtumien arvonnin oikeisiin todennäköisyyksiin, eikä pelaajan taidoilla tai tietämyksellä ole minkäänlaista vaikutusta hänen odotettuun pelivoittoonsa.

Yllä kuvatuista syistä johtuen Poliisihallitus ehdottaa sisäministeriölle, että kertoimien muodostumista koskeva kuvaus sisällytetään Virtuaalivedonlyönnin asetuksella annettaviin pelisääntöihin. Lisäyksellä edistettäisiin pelaajien oikeusturvaa sekä kuluttajansuojaa. Lisäys olisi myös olennainen osa pelisäännöissä vaadittavaa voiton muodostumisen yksiselitteistä määrittelyä.

1.4 Tulosten arvonnin ja simulaation toteutus

Virtuaalivedonlyönnissä pelikohteiden tulokset määräytyisivät arvonnin perusteella. Veikkauksen pelisääntöehdotuksen perustelumuiotiossa todetaan kuitenkin, että virtuaalisen kilpailun tai ottelun tapahtumien simulaatio johdettaisiin joko painotettuna satunnaistuloksena keinotekoisesti luoduista todennäköisyyksistä saaduista tuloksista tai oikeasta, toteutuneiden ottelujen datasta.

Poliisihallitus toteaa, että reaali maailman vedonlyöntipelit eroavat puhtaan sattumaan perustuvista onnenpeleistä siinä, että näissä peleissä pelaajan tietoon ja taitoon perustuvalla lopputulosten arvioinnilla voi olla merkitystä. Taidon tai koetun taidon merkitys rahapelin pelaamisessa on puolestaan yhdistetty korkeampaan pelihaittojen riskiin. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan arvonnin perustaminen tai arvonnin simuloiminnin johtaminen oikeasta, toteutuneiden ottelujen datasta nostaisi Virtuaalivedonlyöntiin liittyvää pelihaittariskiä luomalla peliin osittaisen taitoelementin, tai vähintään illuusion taidon merkityksestä.

Poliisihallitus toteaa lisäksi, että arvonnin ja/tai arvonnin simuloiminnin perustaminen oikeista otteluista johdetusta datasta olisi omiaan heikentämään pelaajan kuluttajansuojaa, sillä toteutus hämärtäisi Virtuaalivedonlyönnin sekä reaali maailman vedonlyöntipelien välistä eroa. Oikeasta datasta johdettuna pelikohteen arvonnin ja/tai sen simuloiminnin toteutus loisi pelaajalle odotuksen siitä, että hänen tietämyksellään kyseisestä reaali maailman kilpailulajista tulisi olla merkitystä.

Poliisihallituksen käsityksen mukaan Veikkauksen käsillä olevassa Virtuaalivedonlyöntiprojektissa arvonta tullaan toteuttamaan painotettuna satunnaistuloksena keinotekoisesti luoduista todennäköisyyksistä. Asetuksella annettavissa pelisäännöissä tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan selkeästi määrittellä, että Virtuaalivedonlyönnin pelikohteen arvonta sekä sen visuaalinen simulointi voivat pohjautua ainoastaan keinotekoisesti luotuihin todennäköisyyksiin perustuvaan satunnaisotantaan.

1.5 Pelirytmii ja panostusmahdollisuudet

Veikkauksen esityksen mukainen Virtuaalivedonlyönnin vähimmäispeli-panos olisi 0,50 euroa digitaalisessa kanavassa ja 1 euron myyntipisteissä. Ehdotetun sääntökohdan 22 mukaan Virtuaalivedonlyönnin enimmäispanos yhteen vetokohteeseen ei saisi ylittää 100 euroa. Poliisihallituksen käsityksen mukaan pelaaja voisi kuitenkin pelata Virtuaalivedonlyöntiin rajoittamattoman määrän vetoja vuorokaudessa sekä mahdollisesti samanaikaisesti tarjottavia vetoja eri pelikohteisiin. Pelisääntöesityksen 5 kohdassa rajattaisiin pelaajan osallistuminen 1 - 5 perättäiseen arvontaan. Tämä ei kuitenkaan rajoittaisi millään tavalla sitä, montako vetoa pelaaja kuhunkin kohteeseen voisi tehdä. Pelaajan yksittäisen vedon suurin mahdollinen voittosumma olisi pelisääntöehdotuksen 19 kohdan mukaan rajattu 100 000 euroon.

Vastuullisuusnäkökulmasta Virtuaalivedonlyönti on Poliisihallituksen näkemyksen mukaan katsottava täysin onnenpeliksi. Huolimatta siitä, että Virtuaalivedonlyönnin pelivoitto muodostuisi pelaajan panoksen ja kertoimen tulona, määräytyy pelikohteen tulos puhtaasti arvontaan perusteella. Virtuaalivedonlyönnin päivärytmi on rahapelille nopea, ja arvontoja voisi olla muutamana minuutina välein jokaisessa "urheilulajissa". Poliisihallituksen käsityksen mukaan Virtuaalivedonlyönti vastaisi pelirytmiltään muita nopearytmisiä onnenpelejä.

Poliisihallitus toteaa, että muissa onnenpeleissä kuten nettiarvoissa korkein sallittu panostaso on alle kymmenesosa Virtuaalivedonlyöntiin ehdotetusta vetokohtaisesta enimmäispanoksesta. Vuonna 2016 tehdyn selvityksen mukaan kalleimmat saatavilla olevat Veikkauksen nettiarvat olivat 5-7 euron hintaisia. Nopearytmisistä onnenpeleistä Pore- ja Syke-pelien enimmäispanokset ovat 5 euroa ja pelaaja voi yhdellä kertaa osallistua enintään 9 tai 10 arvontaan (kokonaissumma 45 tai 50 euroa). Veikkauksen nettikasinon osalta nopearytmisille raha-automaattipeleille pelisääntöasetuksessa määritelty suurin panos yhdellä pelikierroksella yhdessä pelissä on 20 euroa. Myyntipisteissä tarjottavien raha-automaattipelien suurin sallittu panos on 2 euroa pelisaleissa ja muissa julkisissa tiloissa, joiden sisäänpääsyn edellytyksenä on vähintään 18-vuoden ikä, ja 1 euron muihin tiloihin sijoitetuissa peleissä. Yhdelle pelikierrokselle sijoitettavien panosten yhteismäärä on rajattu 8 euroon pelisaleissa ja 18-vuoden ikää edellyttävissä tiloissa sekä 2 euroon muissa myyntipisteissä.

Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyöntiin ehdotettu 100 euron vetokohtainen enimmäispanos ei ole linjassa vastaavankaltaisissa nopearytmisissä onnenpeleissä sallittuihin panostasoihin. Ehdotettu vetokohtainen enimmäispanos rinnastuu ainoastaan pelikasinoympäristössä pelattavien rahapelien panostasoihin. Lisäksi Poliisihallitus kiinnittää huomiota siihen, ettei päiväkohtaisten vetojen määrää ole Virtuaalivedonlyönnin pelisääntöehdotuksessa rajattu. Pelisääntöjen mahdollistama korkeintaan viiteen perättäiseen arvontaan osallistuminen, ns. kestopelaaminen, nostaisi esitetyllä panostasolla yhteenlaskettujen pelipanosten määrän huomattavan korkeaksi.

Poliisihallituksen käsityksen mukaan vetokohtainen enimmäispanos rajoittaa ainoastaan yhden vedon enimmäismäärää yhdellä kupongilla. Kupongin

keja voisi kuitenkin tehdä useita, vetoja yhdellä kupongilla voisi olla monta ja jokaisessa mahdollisesti yhtä aikaa meneillään olevassa "urheilulajissa" voisi tehdä vetoja rajoittamattoman määrän.

Nopearytmisessä Virtuaalivedonlyönnissä esityksen mukainen panostusrakenne mahdollistaisi taloudellisen tappion muodossa huomattavien pelihaittojen koitumisen pelaajalle. Lisäksi Virtuaalivedonlyönti on täysin uudentyyppinen pelimuoto. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyöntiä tulisi käsitellä korkean pelihaittariskin rahapelinä, eli niin sanottuna punaisena pelinä. Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota pelin erityiseen pelihaittariskiin, sekä esittää, että Veikkauksen ehdottamaa Virtuaalivedonlyönnin vetokohtaisen enimmäispanoksen suuruutta tarkasteltaisiin uudelleen vastuullisuusnäkökulmasta, ottaen huomioon muiden jakelukanavakohtaisesti tarjottavien rahapelien sallitut panostasot.

1.6 Myyntikanavat

Veikkaus on esittänyt tarjoavansa Virtuaalivedonlyöntiä pelaajille eri jakelukanavissa. Tarjonta olisi alkuun digitaalisessa kanavassa laajempaa kuin myyntipaikoissa. Digitaalisessa kanavassa olisi käynnissä useampia lajeja/kohteita eri kanavilla. Myyntipaikoissa pelin tarjonta aloitettaisiin erityisissä pelipisteissä, jonka jälkeen tarjontaa mahdollisesti laajennettaisiin koskemaan myös valikoiduin osin muita myyntipaikkoja. Vähimmäispelipanos digitaalisessa kanavassa olisi 0,50 euroa ja myyntipisteissä 1 euron. Poliisihallituksen käsityksen mukaan Veikkauksen ehdottama vetokohtainen maksimipanos olisi 100 euroa jakelukanavasta riippumatta.

Virtuaalivedonlyönnin korkea pelihaittariski sekä uudentyyppinen luonne tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan huomioida myös pelin mahdollisten jakelukanavien osalta niin, että Virtuaalivedonlyöntiä pelattaisiin tunnistautuneena. Tunnistautuneena pelaaminen mahdollistaa pelaamisen seurannan vastuullisuusnäkökulmasta, pelaamisen rajoitusten asettamisen sekä uudentyyppistä rahapeliä koskevan pelaajakohtaisen pelitiedon keräämisen ja hyödyntämisen pelin pelaamisesta koituvien haittojen arvioimiseksi vastaisuudessa. Kuluttajan oikeusturvan näkökulmasta tunnistettuna pelaaminen mahdollistaa voitonmaksun oikeellisuuden myös tilanteissa, joissa pelaaja ei jostain syystä, esimerkiksi animaation vikaantumisen vuoksi tai muusta syystä, voi itse havaita ostamansa pelin oikeuttavan voittoon. Poliisihallitus toteaa, että pelaajien tunnistaminen sekä pelaamisen kontrollointi ei ole mahdollista muissa jakelukanavissa kuin pelitilin kautta pelattuna digitaalisessa kanavassa ja fyysisen peliympäristön osalta pelikasinolla. Poliisihallitus kiinnittää huomiota siihen, että myöskään Tapahtuma-aikaista vedonlyöntiä (Live-veto) ei ole mahdollista pelata kuin tunnistautuneena.

Vahva sähköinen tunnistautuminen on edellytys Veikkauksen pelaajaksi rekisteröitymisessä. Digitaalisessa kanavassa pelitilin kautta pelattavia rahapelejä pelataan aina tunnistautuneena. Veikkauksella on parhaillaan käynnissä projekti arvonta-, veikkaus-, vedonlyönti- ja totopelien Veikkauspelitilin sekä raha-automaatti- ja kasinopelien kasinopelitilin yhdistämiseksi. Poliisihallituksen käsityksen mukaan Virtuaalivedonlyönti tulisi markkinoille vasta sen jälkeen, kun Veikkaus on siirtynyt sähköisesti toimeenpantavien rahapelien osalta yhden pelitilin malliin, mikäli nyt tiedossa olevaan aika-
tauluun ei tule odottamattomia muutoksia.

Pelikasino on arpajaislaissa määritelty rahapelaamistarkoitukseen hyväksytty ja valvottu huoneisto, jossa mahdollinen häviö voi olla ilmeisessä epäsuhdassa ainakin jonkun pelaajan maksukykyyn nähden. Pelikasinoa koskevat pelisäännöt mahdollistavat kovemmat pelit kuin muissa myyntikanavissa. Tätä vastoin arpajaislaissa on myös säädelty pelikasinon valvontaa ja pelaamisen estämisen toimenpiteitä tiukemmin kuin erityisissä pelisaleissa tai muissa myyntipisteissä. Arpajaislain 51 §:n mukaan pelikasinon asiakkaat tunnistetaan sekä heitä ja heidän pelaamistaan koskevia tietoja kerätään pelikasinon asiakas- ja valvontarekisteriin, ja lain 50 §:n nojalla pelikasinon toimintaa valvotaan teknisen valvonnan avulla. Arpajaislain 15 §:ssä säädetään erityisistä pelikasinoa koskevista pelaamisen estämisen ja kieltämisen toimenpiteistä, mm. oikeudesta kieltää henkilön pääsy pelikasinoon ja/tai rajoittaa hänen pelaamistaan sekä pelaajan oikeudesta pyytää itselleen pelikieltoa tai -rajoituksia pelikasinolle. Poliisihallitus toteaa, ettei vastaavankaltaista sääntelyä ja valvontaa ole olemassa muita myyntipisteitä tai erityisiä pelisaleja koskien.

Virtuaalivedonlyöntiin liittyvän pelihaittapotentiaalin huomioimiseksi Poliisihallitus esittää sisäministeriölle, että Virtuaalivedonlyöntiä tarjottaisiin pelaajille ainoastaan sellaisissa jakelukanavissa, joiden kautta pelaaminen tapahtuu tunnistautuneena. Poliisihallitus toteaa, että peliyhtiön on mahdollista varmistaa tunnistautuneena pelaaminen ainoastaan digitaalisessa kanavassa sekä pelikasinolla.

1.7 Pelihaittojen vähentäminen

Virtuaalivedonlyönnistä koituvien pelihaittojen vähentämiseen tähtäviä toimenpiteitä on kuvattu Veikkauksen pelisääntöesityksen perustelumuiistossa. Esityksessä on kuvattu Veikkauksen sähköisissä jakelukanavissaan tarjoamia vapaaehtoisia pelaamisen hallinnan työkaluja. Tällaisia ovat muun muassa vapaaehtoisen pelineston tai pelirajoituksen asettaminen, paniikkinaappula sekä pelitapatesti.

Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota aiemmin esitettyihin Virtuaalivedonlyönnin ominaisuuksiin, jotka tekevät siitä Poliisihallituksen näkemyksen mukaan korkean haittariskin rahapelin. Virtuaalivedonlyöntiin liittyvä korkea pelihaittariski tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan huomioida niin pelille sallitussa panosrakenteessa, pelin jakelukanavien osalta sekä pelin markkinointiin kohdistuvien rajoitusten osalta.

Poliisihallitus toteaa, että Virtuaalivedonlyönnin markkinoille tuonnissa tulee ottaa huomioon arpajaislain erityistä pelihaittojen vaaraa sisältävien rahapeliin markkinoinnin kielto sekä Poliisihallituksen rahapeliin markkinointia koskevat linjaukset. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyönnin urheilukilpailuihin ja videopelien vertautuva mielenkiintoinen sisältö voisi tarjota viihdearvoa pelaajien lisäksi myös ulkopuolisille katsojille, tehden pelistä erityisen houkuttelevan. Vihteellisenä ja näyttävänä pelinä jo Virtuaalivedonlyöntipelin esilletuontiin liittyisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan markkinoinnillisia elementtejä. Mikäli Virtuaalivedonlyönti sallittaisiin muihin kuin tunnistettavina pelattaviin jakelukanaviin, ei pelin näkyvyyttä alaikäiselle yleisölle voitaisi välttää. Peli siihen kytkeytyvine anima-

tioineen saattaisi lisätä erityisesti alaikäisten kiinnostusta rahapelaamista kohtaan.

Lisäksi Virtuaalivedonlyönnin sisältämä korkea pelihaittariski tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan huomioida sitä koskevien pakollisten pelaamisen rajoitusten osalta. Poliisihallitus huomauttaa, että Veikkauksen pelitilin kautta pelattavia muita nopearytmisiä korkean haittariskin pelejä koskee vapaaehtoisten pelaamisen rajoitusten lisäksi pakolliset pelaamisen rajoitukset. Kasinopelitilin kautta pelattavia rahapelejä koskee toistaiseksi 500 euron vuorokausikohtainen häviämisrajoitus. Veikkauksen pelitilin kautta pelattavia nettiarpoja ja muita nopearytmisiä onnenpelejä koskevien rajoitusten mukaan pelaaja voi ostaa kyseisiä arpoja pelikohtaisesti enintään 100 eurolla vuorokaudessa. Peliominaisuuksiensa vuoksi Virtuaalivedonlyönti tulisi Poliisihallituksen näkemyksen mukaan lukea nopearytmisiin onnenpeleihin, ja sitä tulisi koskea vastaava pelikohtainen ostorajoitus. **Virtuaalivedonlyönti on Poliisihallituksen näkemyksen mukaan erityisen viihteellisyytensä, korkean panostason ja nopean pelirytmien sekä mahdollisesti pelaajille välittyvän kuvitteellisen taitoelementin vuoksi korkeamman haittariskin rahapeli, kuin muut Veikkauksen pelitilin kautta tarjottavat nopearytmiset rahapelit.** Sitä koskevien pakollisten pelaamisen rajoitusten tulisi siten olla vähintään samalla tasolla kuin muiden samassa myyntikanavassa tarjottavien erityisen haittariskin sisältävien rahapeli.

Lopuksi Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota käynnissä olevaan keskusteluun rahapeliin pelirajoitusten kokonaisuudesta. Virtuaalivedonlyöntipeli tulee ottaa huomioon käynnissä olevassa projektissa rahapeliin pelirajoituskokonaisuuden uudistamisesta.

1.8 Selkeyttämistä vaativat sääntökohdat

Ehdotetuissa Virtuaalivedonlyönnin pelisäännöissä on sellaisia sääntökohdat, joiden tarkoituksenmukaisuus ja merkitys jäävät Poliisihallituksen näkemyksen mukaan epäselviksi.

Ehdotetun sääntökohdan 4 mukaan Virtuaalivedonlyönnin pelaaminen tapahtuisi pelaajan ilmoittamalla pelitiedoilla tai niin sanottuna pikapelinä tai valmiskuponkina. Poliisihallituksen käsityksen mukaan Veikkauksen reaaliaikaisen vedonlyöntipeleissä sekä totopeleissä pelijärjestelmän tuottamiin pelitietoihin perustuvat ns. pikapelit tai valmiskuponnit mahdollistavat pelaajan osallistumisen vedonlyöntiin ilman, että hänen on käytettävä omaa harkintaansa pelikohteen valinnassa. Urheiluviedonlyönnissä pelikohteen valinta perustuu osaksi taitoon, toisin kuin Virtuaalivedonlyönnissä. Urheiluviedonlyönnissä on siten olennainen ero siinä, käyttääkö pelaaja omaan tietämykseensä perustuvaa harkintaa, vai luovuttaa harkintavaltansa peliyhtiölle tai mahdollisesti muille pelaajille pikapelin tai valmiskupongin oston valitessaan. Virtuaalivedonlyönnissä kyseisen valinnan merkitys jää Poliisihallitukselle epäselväksi, sillä kyseessä on puhdas onnenpeli. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan erillisten pika-, valmis- ja pelaajan itse valitsemiin pelitietoihin perustuvien vaihtoehtojen tarjoaminen Virtuaalivedonlyönnissä saattaa näyttäytyä pelaajalle harhaanjohtavana.

Ehdotetun sääntökohdan 15 mukaan "Arvonnan tapahtumien ja vedonlyöntituloksen visualisoinneilla ei ole pelin lopputuloksen määrittämiseen kytkeytyviä toiminnallisia vaikutuksia." Poliisihallitukselle jää epäselväksi, mitä kytkeytyvillä toiminnallisilla vaikutuksilla tässä yhteydessä tarkoitetaan. Poliisihallituksen käsityksen mukaan Virtuaalivedonlyöntipelissä vedonlyönnin pelikohteen oikea tulos määräytyy arvonnin perusteella, ja kyseessä on puhdas onnenpeli. Arvonnan visualisoinnilla ei ole vaikutusta arvonnin lopputulokseen. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan pelin lopputuloksen määrittäminen satunnaisuuden perusteella tulee tuoda selkeästi esille sekä pelisäännöissä että peliohjeissa. Pelaajan kuluttajansuojan kannalta on tärkeää varmistaa, ettei Virtuaalivedonlyöntipelistä välity pelaajalle harhaanjohtava käsitys. Kyseinen sääntökohta on siten tarpeellinen. Poliisihallitus kiinnittää kuitenkin huomiota sääntökohdan muotoiluun, joka ehdotuksen mukaisena ei anna selkeää kuvaa arvonnin merkityksestä pelissä.

Ehdotetun sääntökohdan 12 osalta Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota sanan "arvonta" käyttöön vedonlyönnin pelikohteiden osalta. Poliisihallituksen näkemyksen mukaan "arvonta" sanaa käytetään tässä yhteydessä kuvaamaan vedonlyönnin pelikohteenä olevaa kilpailua tai otelua, jonka lopputulos määräytyy arvonnin perusteella. Ehdotuksen mukainen muotoilu ei Poliisihallituksen näkemyksen mukaan ole selkeä.

1.9 Lopuksi

Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota yllä lausunnossaan kuvaamiinsa seikkoihin Virtuaalivedonlyönnin pelisäännöistä annettua ehdotusta koskien.

Poliisihallituksen näkemyksen mukaan Virtuaalivedonlyönnin asetuksella annettavissa pelisäännöissä tulisi kiinnittää erityistä huomiota siihen, että kyseessä on uusimuotoinen, Poliisihallituksen näkemyksen mukaan erityisen korkean haittariskin sisältävä sekä erityisen kova rahapeli. Arpajaislain mukainen pelihaittojen vähentämisen tavoite tulisi siten ottaa huomioon niin Virtuaalivedonlyönnin sallituissa panostasoissa, pelaamisen rajoituksissa, mahdollisissa jakelukanavissa sekä yleisesti pelisääntöjen osalta siten, että peliä koskevien sääntöjen selkeyteen ja termien täsmällisyyteen kiinnitetään erityistä huomiota. Virtuaalisen rahapelin kohdalla on oltava selvää, mistä arpajaislain määritelmäpykälän rahapelistä on kysymys. Poliisihallitus toteaa lisäksi, että pelaajan kuluttajansuojan kannalta on olennaisen tärkeää tunnistaa pelaamansa rahapelin todellinen luonne. Virtuaalivedonlyönnin asiakaskokemuksen ei siten tulisi olla sama, kuin Veikkauksen urheilupelitarjonnassa. Tämä olisi omiaan hämärtämään pelaajan käsitystä siitä, mitä hän on pelaamassa. Virtuaalivedonlyönnissä pelikohteen tulos perustuu arvontaan, ei oikeaan urheilutapahtumaan.

Poliisihallitus toteaa ottavansa lausunnollaan kantaa ainoastaan Veikkauksen esitykseen Virtuaalivedonlyönnin pelisääntöjä koskien. Pelin lopullinen toteutus ei ole lausunnon antamisen hetkellä Poliisihallituksen tiedossa. Poliisihallitus odottaa, että Virtuaalivedonlyönnin lopullinen toteutus, esitysmuoto sekä visuaalinen ilme ja peliohjeet, esitellään vielä viranomaisille. Pelin ja muun muassa pelikuponkien visuaalinen ilme ovat Poliisihallituksen näkemyksen mukaan hyvin merkityksellisiä arvioitaessa sitä, millaisena peli näyttäytyy kuluttajalle. Virtuaalivedonlyönnissä on toteutuksen yksi-

tyiskohdista riippuen mahdollisuus sekaannukseen sen osalta, onko kyseessä puhdas onnenpeli vai taitoelementin sisältävä rahapeli. Poliisihallitus kiinnittää sisäministeriön huomiota siihen, että kaikkien Veikkauksen markkinoille tuotavien pelien osalta Poliisihallituksella sekä muilla asiaan kuuluvilla viranomaisilla on mahdollisuus tuoda esille kantansa pelin tarkkaan visuaaliseen ja toiminnalliseen toteutukseen peliesittelyprosessin yhteydessä.

Ryhmäpäällikkö

Sari Laitakari

Ylitarkastaja

Asta Mykkänen

Asiakirja on sähköisesti allekirjoitettu asianhallintajärjestelmässä. Poliisi 11.09.2017 klo 14:32. Allekirjoituksen oikeellisuuden voi todentaa kirjaimosta.

Jakelu

Sisäministeriö

Tiedoksi

Poliisihallituksen esikunta