



10.6.2026

Neuvotteleva virkamies
Jukka Tukia

Sisäministeriön asetus rahapelitoimiluvanhaltijan rahapelien toimeenpanosta (VN/xxxx/xxxx)

1. Lain valtuutussäännös

Rahapelilain (10/2026) 32 §:n 1 momentissa säädetään rahapelitoimiluvanhaltijan velvollisuudesta toimeenpanna rahapelejä siten, että pelaajan oikeusturva taataan, rahapeleihin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset estetään ja että rahapelihaitat olisivat mahdollisimman vähäisiä. Pykälä sisältää lisäksi tarvittavat asetuksenantovaltuudet rahapelitoimiluvanhaltijan rahapelien toimeenpanon osalta. Pykälän 3 momentti sisältää valtuuden sisäministeriölle antaa asetuksella tarpeellisia säännöksiä rahapelitoimiluvanhaltijoiden toimeenpanemien rahapelien ominaisuuksista rahapelihaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi. Rahapelilain 32 §:n 3 momentin mukaan sisäministeriön asetuksella voidaan säätää 1) suurimmista sallituista pelipanoksista ja pelivoitoista, 2) toimeenpanomuoto- tai pelikohtaista pelien tahtia ja muita ominaisuuksia koskevista määräyksistä sekä 3) toimeenpanomuoto-, peli- ja pelaajakohtaisista määrällisistä ja ajallisista rajoituksista.

Asetuksenantovaltuutussäännöksen perusteluiden (HE 16/2025 vp) mukaan rahapelitoimiluvanhaltijoiden toimeenpanemista rahapeleistä erityisesti verkon välityksellä toimeenpantavat nopearytmiset kasino- ja raha-automaattipelit ovat ominaisuuksiltaan korkean rahapelihaittariskin sisältäviä rahapelejä. Verkko peliympäristönä lisää haittariskejä ja korostaa rahapelien ominaisuuksien sääntelyn tarvetta. Erityisesti raha-automaattipelien osalta keskeisiä pelien ominaisuuksiin sisältyviä sääntelytarpeita kohdistuu muun muassa pelien maksimipanokseen ja –voittoon, pelikierroksen sisällä tapahtuvan lisäpanostamisen mahdollisuuksiin, pelin kierrosnopeuteen, automatisoituun pelikierroksen käynnistymiseen (niin sanottu autoplay-ominaisuus) ja keinotekoisesti luotuihin niin sanottuihin läheltä piti –tilanteisiin. Perusteluiden mukaan edellä mainittuihin ominaisuuksiin kohdistuvilla rajoituksilla olisi mahdollista vähentää rahapelien haittariskejä ilman pelaajan pelikokemusta tarpeettomasti heikentävää vaikutusta. Perusteluissa todetaan, että rajoitusten asettaminen olisi tarpeellisia pykälässä säädettyjen tavoitteiden saavuttamiseksi. Rahapelilain 32 §:n 3 momentin 3 kohdassa tarkoitusta määrällisistä ja ajallisista rajoituksista perusteluissa mainitaan esimerkkinä vaatimus muistuttaa pelaajaa pelaamiseen käytetystä ajasta (aikamuistutin) ja pelaamisen keston rajoittaminen siten, että pelijärjestelmä edellyttäisi vähintään lyhyen pakollisen tauon pitämistä pitkään jatkuneen yhtäjaksoisen pelaamisen jälkeen.

2. Kuvaus esitettävistä säännöksistä

Esitettävällä asetuksella annettaisiin määräyksiä rahapelien haittariskiä lisäävistä ominaisuuksista rahapelihaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi.

Asetuksen 1 §:ssä säädettäisiin rahapelitoimiluvanhaltijan rahapelien suurimmista sallituista panoksista. Nuorten alle 25-vuotiaiden suojelemiseksi rahapelihaitoilta osassa rahapelejä olisi nuorille

Postiosoite
Postadress
Postal Address
SisäministeriöKäyntiosoite
Besöksadress
OfficePuhelin
Telefon
TelephoneFaksi
Fax
Faxs-posti, internet
e-post, internet
e-mail, internetPL 26
00023 ValtioneuvostoKirkkokatu 12
Helsinki0295 480 171
+358 295 480 17109 160 44635
+358 9 160 44635kirjaamo.sm@gov.fi
www.intermin.fi

rahapelaajille alhaisemmat enimmäispanosrajat. Alhaisemmat panosrajat koskisivat sähköisiä raha-automaatti- ja kasinopelejä, pois lukien toisia pelaajia vastaan pelattavat korttipelit, joihin voisi samanaikaisesti nuorten pelaajien kanssa osallistua myös yli 25-vuotiaita pelaajia. Yhdistelmäpeleissä, joihin olisi yhdistetty ominaisuuksia pykälässä tarkoitetuista eri rahapeleistä, suurin sallittu panos olisi yhdistelmäpeliin sisältyvien eri rahapelien suurin sallittu panos.

Asetuksen 2 §:ssä säädettäisiin turnauspeliin suurimmista sallituista osallistumismaksuista. Verkon välityksellä toimeenpantavia kasino- ja raha-automaattipelejä voidaan pelata myös turnausmuotoisina. Turnaukset ovat pelaajien välisiä kilpailuja. Turnauksiin osallistuminen saattaa edellyttää osallistumismaksua, joka koostuu palkintopottiin menevästä osuudesta ja pelinjärjestäjänä toimivan rahapeli-toimiluvanhaltijan korvauksesta. Turnauspelit voidaan jakaa pöytäpeliturnauksiin ja rahapeli-automaattiturnauksiin.

Asetuksen 3 §:ssä säädettäisiin rahapeli-toimiluvanhaltijan rahapelien yllätysvoittotyypisistä tai voittoyhdistelmätyypisistä jackpot-voitoista. Pykälän mukaan ne olisivat sallittuja. Yllätysvoittotyypinen jackpot arvotaan pelaajalle yllätyksenä, eikä se välttämättä edellyttäisi tiettyä voittoyhdistelmää. Voittoyhdistelmätyypisen jackpotin voisi laukaista siihen oikeuttava voittoyhdistelmä, kuten jokin tietty korttiyhdistelmä, numero tai numeroyhdistelmä, kuvioyhdistelmä tai muu vastaava peliin liittyvä ominaisuus. Jackpot-voitto voisi olla määrätty, ennalta ilmoitettu summa, kertoimilla muodostettu summa tai progressiivisesti kasvanut voittosumma.

Asetuksen 4 §:ssä säädettäisiin sähköisten raha-automaattipelien ominaisuuksia koskevista rajoituksista. Ehdotetun 1 momentin mukaan sähköisissä raha-automaattipeleissä pelaajan olisi itse käynnistettävä jokainen pelikierros eli pelikierros ei saisi käynnistyä automaattisesti ilman pelaajan erillistä ja aktiivista toimenpidettä. Seuraava pelikierros saisi alkaa vasta, kun pelaaja niin valitsee ja kun edellinen peli on päätynyt. Säännös kieltäisi niin sanotun autoplay-ominaisuuden. Autoplay-ominaisuudessa pelaaja voi asettaa pelin suorittamaan arvonnat automaattisesti ennalta määrätyn kierrosmäärän ajan tai kunnes tietyt ehdot, kuten bonusominaisuuden saavuttaminen tai tietyn voitto- tai tappiorajan saavuttaminen, täyttyvät. Autoplay-ominaisuudessa peli aloittaa uuden pelikierroksen edellisen päättyttyä. Autoplay-ominaisuus on kielletty useissa Euroopan maassa, joissa on käytössä toimilupiin perustuva rahapelijärjestelmä, kuten Saksassa, Iso-Britanniassa, Irlannissa, Alankomaissa ja Sveitsissä.

Pykälän 2 momentissa kiellettäisiin rahapeli-toimiluvanhaltijaa tarjoamasta tai mahdollistamasta pelattavaksi kahta tai useampaa sähköistä raha-automaattipeliä yhtäaikaisesti pelattavaksi. Toimiluvanhaltijan tulisi estää kaikki sellaiset käyttöliittymä- ja ohjelmistoratkaisut, jotka mahdollistavat useamman sähköisen raha-automaattipelien yhtäaikaisen pelaamisen, kuten esimerkiksi usean pelin avaamisen rinnakkaisiin ikkunoihin tai välillehtiin. Kuten myös 1 momentissa säädettäisiin, pelaajan tulisi voida käynnistää uusi pelikierros vasta kun edellinen pelikierros on päätynyt.

Pykälän 3 momentissa säädettäisiin sähköisen raha-automaattipelien pelikierroksen minimikestosta, joka olisi 2,5 sekuntia. Sellaiset rahapelit, jotka tarjoavat nopeat kierrokset ja tiheän palkitsemisrytmin, ovat erityisen riskialttiita. Sähköiset raha-automaattipelit mahdollistavat satoja kierroksia lyhyessä ajassa. Minimikeston säätämällä voitaisiin rahapelihaittojen ehkäisemiseksi hidastaa pelikierrosten rytmiä ja siten osaltaan vähentää pelin riskitasoa. Pelikierroksen katsottaisiin alkavan pelaajan käynnistyskomennosta ja päättyvän siihen hetkeen, jolloin kierroksen lopputulos esitetään pelaajalle. Uusi pelikierros ei saisi käynnistyä ennen minimikeston täyttymistä ja 1 momentissa tarkoitettua autoplay-ominaisuuden kiellon mukaisesti pelaajan aktiivista seuraavan pelikierroksen käynnistämistä. Lisäksi kiellettyä olisi antaa pelaajan lyhentää arvonta-aikaa ennen arvontatuloksen esittämistä.

Pykälän 4 momentissa säädettäisiin kiellosta ilmaista pelaajalle raha-automaattipelissä, että hän mahdollisesti voittaa seuraavilla pelikierroksilla tai että hän mahdollisesti voittaa suuremman voiton tulevilla pelikierroksilla. Pelaajalle ei saisi esittää mitään suoraa tai epäsuoraa visuaalista, audiitiivista tai muuta vastaavaa elementtiä, joka antaisi ymmärtää, että tulevien pelikierrosten voittotodennäköisyys olisi muuttunut tai pelaajalla olisi mahdollisuus saada merkittävä tai suurempi voitto tulevilla kierroksilla. Kiellettyä olisi visuaaliset, audiitiiviset tai muut keinot, jotka esimerkiksi vihjaisivat tulevan voiton olevan todennäköinen ja voittopotentialiaa korostavat lausumat, kuten "voit olla lähellä suurvoittoa", "jatka pelaamista – iso voitto voi tulla minä hetkenä hyvänsä".

Pykälän 5 momentissa säädettäisiin lisäksi, että sähköisessä raha-automaattipelissä olisi kiellettyä käyttää visuaalisia, auditiivisia tai muita keinoja, joiden tarkoituksena on esittää häviö tavalla, joka antaa pelaajalle käsityksen voiton läheisyydestä. Kiellettyä olisi siis esittää niin sanottuja läheltä piti-tilanteita. Tällaiset esitykset tilanteessa, jossa kyse on häviöstä, ovat omiaan lisäämään peliin käytettävää rahaa ja aikaa, niillä luodaan uskoa pelaajille, että seuraavalla kierroksella voitto olisi helpommin saavutettavissa. Läheltä piti -mekaniikat on rahapelitutkimuksessa tunnistettu pelihaittoja lisääväksi tekijäksi, minkä vuoksi niiden kieltäminen olisi perusteltua rahapelihaittojen torjunnan kannalta. Rahapelin lopputulos tulisi esittää pelaajalle selkeästi häviönä tai voittona ilman elementtejä, jotka voivat johtaa pelaajaa harhaan arvioimaan voiton todennäköisyyttä. Kiellettyjä olisivat esimerkiksi tuloskombinaatiot, joissa voittoon tarvittava symboli pysäytetään tarkoituksellisesti viereiseen kelaan, rullaan tai ruutuun tavalla, joka korostaa melkein voittamista, animaatiot, välähdykset, äänitehosteet tai muut signaalit, jotka esittävät häviön poikkeuksellisen lähellä voittoa olevana sekä kaikki muut sellaiset pelisuunnitteluratkaisut, jotka on nimenomaisesti luotu synnyttämään pelaajassa tunne lähes voittamisesta, vaikka lopputulos on häviö.

Pykälän 6 momentissa säädettäisiin, että sähköisessä raha-automaattipelissä visuaalisen esityksen tulee vastata arvontatulosta. Pelissä ei saisi käyttää visuaalisia, auditiivisia tai muita keinoja, jotka poikkeavat satunnaislukugeneraattorin (RNG) tuottamasta tuloksesta tai jotka esittävät vaihtoehdoisen, harhaanjohtavan tai todennäköisyyksiä vääristävän lopputuloksen. Pelaajan tulee voida havaita pelikierroksen lopputulos yksiselitteisesti ja ilman lisäefektejä, jotka voisivat tulkinnallisesti erota todellisesta arvontatuloksesta.

Asetuksen 5 §:ssä säädettäisiin velvollisuudesta ilmoittaa pelaajalle, mikäli hänen omilla pelaamisellaan koskevilla valinnoillaan ei ole vaikutusta pelin arvontan lopputulokseen. Käytännössä lähes kaikkien raha-automaattipelien arvonta perustuu sattumaan. Mikäli täysin sattumaan perustuvissa raha-automaattipeleissä olisi mahdollisuus esimerkiksi niin sanottuun slam stopiin, se antaisi helposti pelaajille vaikutelman vaikutusmahdollisuuksista pelin lopputulokseen, vaikka todellisudessa arvontatulosta on auditoidun satunnaisgeneraattorin muodostama ja pelaaja näkee näytöltään ainoastaan arvontaa koskevan visuaalisen esityksen. Ilmoitus voitaisiin antaa esimerkiksi peliä koskevassa ohjeessa.

Asetuksen 6 §:ssä säädettäisiin rahapeli-toimiluvan haltijan sähköisiin rahapeleihin sisällytettävästä peliajan aikamuistuttimesta. Peliajan aikamuistutustoiminnallisuus ilmoittaisi pelaajalle näytölle ilmestyvällä viestillä viidentoista minuutin välein pelaamiseen käyttämästään ajasta. Pelaajan olisi ilmoituksen saatuaan valittava, jatkaako hän pelaamistaan vai kirjautuisiko hän ulos pelipalvelusta. Pelaaja voisi ensimmäisen ilmoituksen jälkeen muuttaa peliajan aikamuistuttimen ilmestymisväliä tiheämmäksi kuin viisitoista minuuttia. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse tehdä valintaa pelaamisen jatkamisesta tai uloskirjautumisesta toisia vastaan pelattavissa nettikasinopeleissä, kuten nettipokeripeleissä. Näissä peleissä aikamuistuttimen ilmestyminen voisi johtaa pelivuoron menetykseen ja pelin keskeytykseen. Pelaaja ei omilla toimenpiteillään voisi estää peliaikailmoitusten vastaanottamista vähintään viidentoista minuutin välein. Pelaamisen jatkaminen aikamuistutuksen saamisen jälkeen vaatisi samalla pelaajalta aktiivisia toimenpiteitä.

3. Rahapelioliittinen arvio

Kuten edellä todetaan, asetuksen antovaltuussäännöksen perusteluissa (HE 16/2025 vp) tuodaan esille, että rahapeli-toimiluvan haltijoiden toimeenpanemista rahapeleistä erityisesti verkon välityksellä toimeenpantavat nopearytmiset kasino- ja raha-automaattipelit ovat ominaisuuksiltaan korkean rahapelihaittariskin sisältäviä rahapelejä. Verkko peliympäristönä lisää haittariskejä ja korostaa rahapelin ominaisuuksien sääntelyn tarvetta. Tutkimustiedon perusteella tiedetään myös, että yhtiökohtaisilla rajoituksilla ja pelitoimijoiden itse määrittämillä toimilla on hyvin rajallisesti vaikutuksia pelihaittoihin, muun muassa siksi, että näiden rajoitusten kiertäminen pelisivustoa vaihtamalla on helppoa.

Asetus annettaisiin osana uutta rahapelijärjestelmää koskevaa lainsäädäntöä. Kuten hallituksen esityksessä (HE 16/2025 vp) on todettu, uudistuksen voimaantulon jälkeen on tarkoitus seurata ja arvioida uuden lainsäädännön vaikutuksia hallituksen ohjelmassa uudistuksessa asetettuihin tavoitteisiin ehkäistä ja vähentää rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja sekä parantaa kanavointiastetta. Seurannan ja arvioinnin perusteella voidaan asetusta tarvittaessa muuttaa.

4. Asetuksen valmistelu ja voimaantulo

Asetus on valmisteltu sisäministeriössä rahapelijärjestelmän uudistamista koskevan lainsäädäntöhankkeen jatkokaudella. Hankkeen jatkokaudella on valmisteltu ne sisäministeriön toimialaan kuuluvat ja rahapeliin toimeenpanoa koskevat valtioneuvoston ja sisäministeriön asetukset, jotka on hankkeessa tehdyn arvion perusteella tarkoituksenmukaista antaa tässä vaiheessa osana uutta rahapelijärjestelmää koskevaa lainsäädäntöä. Asetusluonnos oli lausuntokierroksella 10.6.2026-5.8.2026. Lausuntopyyntö ja ehdotus sisäministeriön asetukseksi ovat olleet saatavilla sisäministeriön hankesivulta ([SM053:00/2023](#)) ja Lausuntopalvelussa.

Asetus esitetään tulevaksi voimaan ehdotetun 7 §:n mukaisesti 1.7.2027 samanaikaisesti, kun rahapelilaki tulee voimaan.