



5.2.2026

SISÄMINISTERIÖN POLIISIOSASTO

kirjaamo.sm@gov.fi

jukka.tukia@gov.fi

elina.rydman@gov.fi

krista.peltonen@gov.fi

HANKE VN/1728/2026 JA SM002:00/2026

Veikkaus kiittää mahdollisuudesta olla sisäministeriön poliisiosaston kuultavana rahapika-arpaan (raaputuservat) sisältyvän voiton lunastamisen mahdollisuutta selvittävässä hankkeessa.

Veikkaus on vastannut jäljempänä sisäministeriön poliisiosaston 29.1.2026 lähettämiin kysymyksiin ja haluaa niiden lisäksi tuoda esiin seuraavia seikkoja esiselvityksessä huomioitavaksi:

Veikkauksen esittämä malli raaputuservojen lahjaksi antamisesta täyttää korkean vastuullisuuden ja pelaajaturvallisuuden vaatimukset myös kansainvälisesti verraten (ks. liitetaulukko). Mallissa sekä arvan ostajan että voiton lunastajan tulee olla täysi-ikäisiä, Veikkaukseen rekisteröityneitä asiakkaita ja tunnistautua oston ja mahdollisen voiton lunastuksen yhteydessä. Näin estetään mm. alaikäisten pelaaminen tehokkaasti. Vastuullisuutta tukevat lisäksi pelaajakohtaiset pelirajat ja mahdollisuus estää arpapelaaminen henkilökohtaisesti.

Raaputuservojen lahjaksi antaminen on ollut laajasti hyväksytty osa suomalaista lahjakulttuuria, erityisesti juhlapyhien aikaan. Nykyinen tulkinta, jonka mukaan arvan ostajan ja voiton lunastajan on oltava sama henkilö, on herättänyt laajaa kansalaispalautetta ja koetaan kohtuuttomana rajoituksena. Lahjaksi antamisen kieltö rikkoo kansalaisten oikeustajua. Esimerkiksi Ruotsissa arvojen lahjaksi antaminen on mahdollista myös postitse ja digitaalisesti, eikä se ole aiheuttanut EU-oikeudellisia ongelmia.

Raaputuservat eivät aiheuta merkittäviä haittoja väestötasolla. Tutkimusten mukaan pahviset raaputuservat ovat vähiten pelihaittoja aiheuttavia pelejä, eikä Peluuri-palveluun ole juuri tullut yhteydenottoja niiden



5.2.2026

takia. Arpojen lahjoittaminen ei myöskään muuta pelin luonnetta eikä lisää pelaamisen houkuttelevuutta merkittävästi.

SISÄMINISTERIÖN POLIISIOSASTON 29.1.2026 LÄHETTÄMÄT KYSYMYKSET JA VEIKKAUS OY:N VASTAUKSET NIIHIN.

Rahapika-arvoilla pelaaminen

1. Rahapika-arvoilla pelaamisen määrä ja sen kehitys viime vuosilta (ks. myös kysymys 24)

Rahapika-arpojen liikevaihto vuonna 2024 oli noin 83M€. Vuonna 2023 ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä rahapika-arpojen liikevaihto oli noin 145M€.

2. Rahapika-arvoilla pelaaminen ja pelaajaprofiili (ketkä pelaavat ml. lapset ja nuoret)

Verrattaessa muihin tuoteryhmiin rahapika-arpojen myynti on painottunut selvästi vanhempiin ikäryhmiin: vuonna 2025 rahapika-arpojen tunnistautuneesta myynnistä noin 80 % kertyi yli 55-vuotiailta pelaajilta. Nuorimpien 18-24 -vuotiaiden asiakkaiden osuus rahapika-arpojen tunnistautuneesta myynnistä vuonna 2025 oli noin 1 %.

Tunnistautuvan pelaamisen ja voimassa olevan K18-ikärajan myötä alaikäisten osuus arpojen myynnistä on 0 %.

3. Rahapika-arpojen lahjaksi antamisen yleisyys ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä

Veikkauksella ei ole käytettävissään kattavaa tai järjestelmällisesti kerättyä dataa rahapika-arpojen lahjaksi antamisen yleisyydestä ajalta ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä.

Veikkaus on arvioinut ja kansainvälisestikin on arvioitu mm. arpoja tuottavien painotilojen taholta, että lahjaksi ostaminen edustaisi jopa 30 % osuutta rahapika-arpojen kokonaisvolyymeista.

4. Rahapika-arpojen lahjaksi antamisen yleisyys alaikäisille ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä

Veikkauksella ei ole käytettävissään kattavaa tai järjestelmätasoisia tietoa rahapika-arpojen lahjaksi antamisen yleisyydestä alaikäisille ajalta ennen tunnistautuneeseen rahapelaamiseen siirtymistä.



5.2.2026

Tunnistautuvan rahapelaamisen ja voimassa olevan K18-ikärajan myötä alaikäisten ei ole mahdollista ostaa rahapika-arpoja eikä lunastaa niistä mahdollisesti saatavia voittoja.

Ostaminen ja voitonlunastus edellyttävät tunnistautumista, ja tämä on estetty järjestelmätasolla alaikäisiltä.

Veikkaus tunnistaa kuitenkin, että tunnistautuvasta pelaamisesta huolimatta rahapika-arpojen lahjaksi antamista alaikäisille ei voida täysin aukottomasti estää. Tältä osin tilanne ei muuttuisi nykyiseen tilanteeseen verrattuna. Tällaisissa tilanteissa alaikäinen ei kuitenkaan voi lunastaa mahdollista voittoa, vaan voiton lunastaminen edellyttää aina täysi-ikäistä, tunnistautunutta Veikkauksen etuasiakasta.

5. Arvio siitä, kannustaisiko mahdollinen lahjaksi antamisen salliminen pelaamaan ja lisäksi muutos uusia asiakasrekisteröintejä

Lahjaksi antamisen mahdollistamisen tarkoituksena ei ole käyttää rahapika-arpoja uusiasiakashankinnan välineenä. Muutoksella ei siten pyritä lisäämään uusien asiakkuuksien rekisteröintejä, eikä sillä arvioida olevan merkittävää vaikutusta uusien asiakkaiden määrään.

Veikkaus arvioi kuitenkin, että lahjaksi antamisen mahdollistamisella voi olla positiivinen vaikutus rahapelituottoihin vuositasolla. Vaikutuksen arvioidaan syntyvän ensisijaisesti olemassa olevan asiakaskunnan pelaamisen ajallisesta ja määrällisestä uudelleen kohdentumisesta sekä rahapika-arpojen käytön lisääntymisestä lahjatilanteissa.

Kuvaus rahapika-arpojen lunastusmenettelystä

6. Voiko rahapika-arpaan sisältyvän voiton lunastaa käteisenä rahana?

Rahapika-arpojen voitot maksetaan voimassa olevien rahapika-arpojen sääntöjen ja Veikkauksen sopimusehtojen mukaisesti.

Asiamiehet voivat maksaa käteisellä pelaajalle arvasta enintään 1 000 euron suuruiset voitot ja Veikkauksen omat pelisalit enintään 2 000 euron suuruiset voitot.

7. Onko alaikäinen voinut lunastaa voittoarvan ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä?

Ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä alaikäinen on voinut lunastaa voittoarvan tilanteissa, joissa täysi-ikäinen on ostanut arvan ja antanut sen alaikäisen käyttöön. Tämä johtui siitä, että arpajaislain alaikäispelaamisen kieltäminen ennen arpajaislain 14 §:n pakollisen tunnistautumisen voimaantuloa tarkoitti käytännössä, että



5.2.2026

Veikkaus ei myynyt rahapelejä alaikäiselle. Säännös ei suoraan ulottunut yksityishenkilöiden välisiin oikeussuhteisiin, jolloin arvan ostanut täysi-ikäinen saattoi luovuttaa arvan alaikäiselle. Koska pakollinen tunnistautuminen ei ollut vielä voimassa, vaan voiton

lunastaminen on voitu käytännössä tehdä alaikäisen toimesta ja ikärajavaltvonta kohdentui nimenomaan myyntitilanteeseen.

Tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymisen ja voimassa olevan K18-ikärajan myötä alaikäisten mahdollisuus sekä pelaamiseen että voittojen lunastamiseen on poistunut järjestelmätasolla, koska pelit edellyttävät ikätodennusta ennen pelaamista ja voittojen maksamista.

Jos raaputusarvan lahjaksi antaminen mahdollistuu, Veikkaus Oy noudattaisi jatkossakin toimintatapaa, jossa arvan voiton lunastavan henkilön tulisi olla jatkossa yhtiön asiakkaaksi rekisteröitynyt täysi-ikäinen henkilö, eli alaikäinen ei voisi lunastaa voittopalkkaa myöskään jatkossa.

8. Miten Veikkaus Oy:n asiamiehiä on ohjeistettu toimimaan, jos alaikäinen yrittää lunastaa arpaan sisältyvän voiton?

Veikkaus Oy:n esityksen mukaan mahdollisen voiton lunastajan tulee olla tunnistautunut, täysi-ikäinen Veikkauksen Etuasiakkaan sopimusehdot hyväksynyt rekisteröitynyt asiakas (etuasiakas), riippumatta siitä, onko hän arvan ostaja vai lahjansaaaja. Rahapika-arvan ostajan tulee olla täysi-ikäinen Veikkauksen etuasiakas. Nykyinen rahapika-arpojen myynti- ja voitonlunastusprosessi ei periaatteessa muutu.

Veikkaus kouluttaa asiamiehet ja pelimyyjät pakollista tunnistautumista edellyttävään rahapelaamiseen sekä rahapeli voittojen lunastamiseen pelipisteissä. Menettelyihin sisältyy lisäksi ikärajavaltvontaa koskeva koulutus, joka tukee alaikäispelaamisen tehosta estämistä.

Päivittäistavarakauppa ry:n linjauksen mukaisesti rahapelejä ei myydä asiakkaalle ilman iän varmistamista kuvallisesta henkilötodistuksesta, jos asiakas vaikuttaa alle 30-vuotiaalta. Suurin osa käytössä olevista kassajärjestelmistä edellyttää myyjältä asiakkaan tunnistamisen ja iän varmentamisen, eikä myyntiä ole mahdollista jatkaa ilman järjestelmässä tehtävää kuittauksia. <https://www.ptv.fi/kaupan-toiminta/vastuullisuus/ikarajavaltvonta/>

Rahapika-arpojen tuotepiirteet ja ominaisuudet

9. Rahapika-arvan luonnehdinta rahapeli tuotteena ja ominaisuuksien vertautuminen muihin rahapeleihin



5.2.2026

Rahapika-arpa on arpajaislain/rahapelilain mukainen rahapelituote, jossa arvonta on tapahtunut ennen arpojen myynnin aloittamista.

Pelaaja maksaa panoksena olevan arvan hinnan ja voi saada vastineeksi sattumaan perustuvan rahavoiton. Pelaaja ei voi taidoillaan tai päätöksillään vaikuttaa lopputulokseen, vaan voitto määräytyy ennalta määritellyn ja hyväksytyn voittorakenteen perusteella.

Ominaisuuksiltaan rahapika-arpa vertautuu muihin rahapeleihin erityisesti seuraavilla tavoilla:

- **Satunnaisuus:** Kuten muissakin rahapeleissä (esim. lotto), lopputulos perustuu satunnaisuuteen.
- **Panoksen ja voiton suhde:** Pelaaminen edellyttää rahapanosta, ja mahdollinen voitto on rahaa.
- **Ennalta määrätty voittorakenne ja palautusprosentti:** Voitot, voittotodennäköisyydet ja palautusprosentti on määriteltä etukäteen

Rahapika-arpa eroaa osasta muita rahapelejä siinä, ettei se ole jatkuvaa tai kierros-pohjaista pelaamista järjestelmässä, vaan yksittäinen tuote, jonka pelaaminen päättyy arvan raaputtamiseen tai avaamiseen huomioiden kuitenkin, että ei-voittavalla arvalla pelaaja voi osallistua rahapika-arpojen lisäarvontaan. Poiketen suurimmasta osasta muita rahapelejä, voiton periminen edellyttää voittoarvan esittämistä. Pelin erityislaatuudesta huolimatta raaputusarpoja arvioidaan rahapelinä samoin periaattein kuin muita rahapelituotteita. Rahapika-arpa kuuluu K18-ikärajan piiriin ja sitä koskevat samat vastuullisen pelaamisen ja valvonnan periaatteet kuin muitakin rahapelejä.

10. Sisältyykö rahapika-arpoihin (nettiarvat mukaanluettuina) tuotteina mahdollisesti alaikäisiin vetoavia teemoja?

Rahapika-arvat, mukaan lukien nettiarvat, on suunniteltu ja toteutettu siten, etteivät ne tuotteina sisällä alaikäisiin vetoavia teemoja. Tuotteiden visuaalinen ilme, teemat, kieli ja markkinointi kohdennetaan täysi-ikäisille ja perustuvat aikuisia kohderyhmiä tyypillisesti kiinnostaviin aiheisiin, kuten yleisiin symboleihin, numeroihin, rahaan, onneen tai ajankohtaisiin aikuisille suunnattuihin teemoihin.

Nettiarpa pelaaminen vaatii tunnistautumisen Veikkauksen sähköiseen palveluun, jolloin pelaajan tulee olla täysi-ikäinen eikä näin ollen alaikäiset nettiarpoihin edes törmää.

Rahapika-arvoissa ei käytetä alaikäisille erityisesti suunnattuja tai heitä puhuttelemaan tarkoitettuja elementtejä, kuten lasten tai nuorten suosimia hahmoja, animaatiotyylejä tai nuorisokulttuuriin suoraan viittaavia teemoja. Sama periaate koskee sekä fyysisiä rahapika-arpoja että digitaalisia nettiarpoja.

5.2.2026

Lisäksi kaikkia rahapika-arpoja koskee lakisääteinen K18-ikäraja, ja tuotteiden suunnittelussa, esillepanossa ja markkinoinnissa noudatetaan vastuullisen pelaamisen periaatteita sekä viranomaisohjeistusta alaikäisten suojelemiseksi.

11. Rahapika-arpojen esiintyminen osana ”tuoteperhettä”, eri jakelukanavissa ja eri rahapelien toimeenpanomuotoina

- onko arpatuote pelattavissa sekä rahapika-arpana että nettiarpana?

Osa Veikkauksen rahapika-arpojen tuotenimistä löytyy myös nettiarpojen puolelta, kuten Ässä, Jalokivi, Massi, Flaxi, Casino, Luonto ja Onnensanat. Rahapika-arvat ja nettiarvat ovat kuitenkin tuotteina erillisiä, toisistaan itsenäisiä tuoteryhmiä ja esimerkiksi Veikkauksen organisaatiossa niiden kehittämisen vastuu jakautuu eri yksiköihin.

- onko saman teemaisia rahapelejä pelattavissa rahapika-arpana, nettiarpana ja rahapeliautomaattipelinä?

Rahapeleissä näkyvät teemat (esim. raha, onnensymbolit) ovat jossain määrin samankaltaisia eri tuoteryhmien välillä, mutta yhteneviä tuotenimiä ei ole käytössä rahapika-arpojen ja rahapeliautomaattipelien välillä.

12. Rahapika-arpojen tuotekehityssuunnitelmat ja mahdollinen kv. yhteistyö

Rahapika-arvat ovat Suomessa ja kansainvälisesti luonteeltaan hyvin vakiintunut tuoteryhmä. Voimassa olevan lainsäädännön ja viranomaisohjeistuksen lisäksi rahapika-arpojen tuotekehitykselle käytännön rajoja asettavat arpoja tuottavien painotalojen kyvykkyydet – tässä kehyksessä Veikkauksen tuotekehitys rahapika-arpojen osalta keskittyy ensisijaisesti tuotetarjoaman visuaalisen ilmeen ja brändien, hinnoittelun, voitonjaon sekä pelimekaniikan variointiin.

Veikkaus tekee rahapika-arpojen osalta kansainvälistä yhteistyötä voimassa olevan lainsäädännön ja viranomaisohjeistuksen puitteissa. Veikkaus aloitti tammikuussa 2026 Big Cash -rahapika-arvan myynnin, joka on tuotettu yhteistyössä kolmen saksalaisen osavaltion peliyhtiön ja slovenialaisen peliyhtiön kanssa. Veikkaus arvioi, että kansainvälistä yhteistyötä rahapika-arpojen osalta tullaan jatkossakin kehittämään.

Rahapika-arvoilla pelaamisesta aiheutuvat rahapelihaitat

13. Kuinka paljon rahapika-arvat aiheuttavat rahapelihaittoja (ml. lapset ja nuoret)?

Veikkauksen ennen 100 % tunnistautumista tekemien laajojen väestökyselyjen mukaan niistä, joille pelaaminen oli ongelmallista (n. 2-3 % väestöstä, SOGS-mittari) noin



5.2.2026

3 % sanoi, että pahviarvat aiheuttavat ongelmia. Esimerkkinä määristä: 2017-2023 tehdyissä kyselyissä yhteensä 21 henkilöä, jotka saivat SOGS3+ pistemäärän, mainitsi vain arvat peliongelmiensa aiheuttajana.

Vuonna 2024 arvat olivat Peluurin auttavan puhelimen vähiten ongelmia aiheuttaneiden pelien joukossa.

THL:n vuonna 2023 tekemän väestökyselyn mukaan 15–17-vuotiaista 25,5 % oli pelannut Veikkauksen arpapelejä viimeisen 12 kk aikana. Suurin osa heistä oli pelannut täysi-ikäisen mahdollistamana tai saanut rahapelin lahjaksi. Tämä tulos saatiin ennen kuin arvat tulivat tunnistautumisen piiriin.

Koska Veikkauksen ehdotuksen mukaan rahapika-arvat olisivat edelleen pakollisen tunnistautumisen piirissä, eli myös voiton lunastaminen tapahtuu tunnistautuneena, alaikäiset eivät pääsisi muutoksen jälkeenkään pelaamaan tai lunastamaan arpoja.

14. Arvio mahdollisen lahjaksi antamisen sallimisen vaikutukset rahapelihaittoihin (ml. lapset ja nuoret)

Koska rahapika-arvat ovat olleet johdonmukaisesti sekä tunnistautumista ennen että sen jälkeen kyselyjen tai pelidatan perusteella vähiten pelihaittoja aiheuttavien pelien joukossa, ei voida pitää todennäköisenä, että lahjaksi antamisen myötä rahapelihaitat lisääntyisivät. Lisäksi rahapika-arvat olisivat edelleen tunnistautumisen piirissä, eli myös lunastaminen tapahtuu tunnistautuneena, joten alaikäiset eivät pääsisi muutoksen jälkeenkään pelaamaan tai lunastamaan arpoja.

Lainsäädännön mahdollinen muuttaminen siten, että rahapika-arpoja voitaisiin antaa lahjaksi

15. Näkemys lainsäädäntömuutosten toteuttamistavasta (arpajaislaki ja rahapelilaki)

Muutoksella ei ole tarkoitus muuttaa arpajais- ja rahapelilaissa säädettyä tunnistautumisen vaatimusta, olisi selkeintä, että raaputusarpojen luovuttamisesta toiselle tehtäisiin asiaa koskeva nimenomainen lisäys voimassa olevaan arpajaislakiin ja tulevaan rahapelilakiin.

ARPAJAISLAKI (*lisäysehdotus kursivoitu*)

Vaihtoehto 1:

14 § Pelaajan rekisteröinti, tunnistautuneena pelaaminen, pelitili ja asiakkaan tunteminen

Veikkaus Oy:n on 13 c §:n 5 momentissa ja 14 c §:ssä tarkoitettujen pelaamiselle asetettujen rajoitusten toteutumisen varmistamiseksi rahapelejä

5.2.2026

toimeenpantaessa rekisteröitävä pelaaja, avattava pelaajalle pelitili ja varmistettava, että pelaaja voi pelata rahapelejä ainoastaan Veikkaus Oy:n rekisteröityneeksi pelaajaksi tunnistautuneena.

Muita kuin sähköisesti toimeenpantavia raha-arpajaisia toimeenpantaessa rahapelin pelaava ja mahdollisen rahavoiton lunastava pelaaja voi olla eri henkilö kuin arvan ostanut pelaaja.

Sekä arvan ostanut että sen pelannut ja mahdollisen voiton lunastanut henkilö olisivat rekisteröityneet Veikkaus Oy:n asiakkaisiksi, eikä ehdotus muuttaisi sääntelyä tunnistautumisedellytysten osalta. Tunnistautuminen tapahtuisi sekä ostamisen tai voiton lunastuksen yhteydessä, mutta voiton lunastuksen yhteydessä tunnistautuva henkilö voisi olla eri kuin ostohetkellä tunnistautunut henkilö. Tämä vastaisi Veikkauksen alkuperäistä toteutussuunnitelmaa arpojen tullessa tunnistautumisen piiriin vuonna 2024.

Raha-arvan luovutuksella arpaan liittyvät oikeusvaikutukset siirtyisivät luovutuksen saaneelle pelaajalle. Tällöin oikeus arpaan sisältyvään mahdolliseen voittoon tai ei-voittavan arvan kohdalla osallistumisoikeus raaputusarpojen lisäarvontaan siirtyisi arvan laillisesti saaneelle rekisteröityneelle pelaajalle.

Ehdotettu muotoilu olisi yhdenmukainen arpajaislain muutoksen (1284/2021) voimaantulosäännöksessä omaksutun muotoilun kanssa: ”Muissa kuin sähköisesti toimeenpantavissa raha-arpajaisissa 14 §:n 1 momenttia sovelletaan kuitenkin vasta 1 päivästä tammikuuta 2024. Lain 62 l–62 n §:ää sovelletaan kuitenkin vasta 1 päivästä tammikuuta 2023.” Vastaavalla tavalla ehdotettu säädös voisi olla toteuttamiskelpoinen ratkaisu, vaikka arpajaislain pykälissä ei ole tyhjentävästi eroteltu raha-arpajaisten alaryhmiä. Ne on kuitenkin huomioitu arpajaislain esitöissä (HE 97/1999 vp), jossa todetaan, että nykyisin raha-arpajaiset voidaan jakaa varsinaisiin raha-arpajaisiin ja rahapika-arpajaisiin. Myös myöhemmissä arpajaislain muutoksiin johtaneissa esitöissä on huomioitu raha-arpajaisten eri toimeenpanomuodot (esim. HE 96/2008 vp ja HE 135/2021 vp). Lisäksi 14 b:n 4 momentin kohdassa 1) säädetään raha-arpajaisten markkinoinnin rajoituksista silloin, kun niitä toimeenpannaan yksinomaan sähköisesti.

Vaikka ehdotettu momentin lisäys koskisi myös muita ei-sähköisesti toimeenpantavia raha-arpajaisia kuin raaputusarpoja, on syytä huomioida, että Veikkauksella ei ole sellaisia pelejä tarjonnassaan eikä sellaisia voida toimeenpanna ilman sisäministeriön vahvistamia uusia sääntöjä.

Lisäksi lainvalmistelun aikana tulisi arvioida mahdolliset muutostarpeet raaputusarpojen pelisääntöihin, jotta muutos voitaisiin saattaa voimaan täysimääräisesti lain voimaantulohetkellä.



5.2.2026

Vaihtoehto 2:**14 § Pelaajan rekisteröinti, tunnistautuneena pelaaminen, pelitili ja asiakkaan tunteminen**

Veikkaus Oy:n on 13 c §:n 5 momentissa ja 14 c §:ssä tarkoitettujen pelaamiselle asetettujen rajoitusten toteutumisen varmistamiseksi rahapelejä toimeenpantaessa rekisteröitävä pelaaja, avattava pelaajalle pelitili ja varmistettava, että pelaaja voi pelata rahapelejä ainoastaan Veikkaus Oy:n rekisteröityneeksi pelaajaksi tunnistautuneena.

Rahapika-arpajaisia toimeenpantaessa rahapika-arvan pelaava ja mahdollisen rahavoiton lunastava pelaaja voi olla eri henkilö kuin rahapika-arvan ostanut pelaaja.

Toinen vaihtoehtoinen muotoilu kohdentaisi säännöksen nimenomaisesti rahapika-arpoihin vastaavalla tavalla kuin rahapelilain osalta jäljempänä. Verrattuna ensimmäiseen vaihtoehtoon, tämä kohdistuisi vain rahapika-arpoihin ja olisi siten täsmällisempi toteutusvaihtoehto. Vaihtoehtoon kohdalla tulisi kuitenkin arvioitavaksi, onko mahdollista kohdentaa säännös sellaiseen rahapeliin, jota ei ole nimenomaisesti määritelty toisin kuin voimaan tulevassa rahapelilaissa (3 § kohta 4) vai pitääkö rahapika-arpajaiset rahapelin toimeenpanomuotona määritellä erikseen arpajaislain 4 §:ssä.

RAHAPELILAKI (lisäysehdotukset kursivoitu)**28 § Tunnistautuneena pelaaminen**

Yksinoikeustoimiluvanhaltijan ja rahapelitoimiluvanhaltijan on varmistettava, että pelaaja voi pelata rahapelejä ainoastaan tunnistautuneena yksinoikeustoimiluvanhaltijan tai rahapelitoimiluvanhaltijan rekisteröityneeksi pelaajaksi.

Rahapika-arpajaisia toimeenpantaessa rahapika-arvan pelaava ja mahdollisen rahavoiton lunastava pelaaja voi olla eri henkilö kuin rahapika-arvan ostanut pelaaja.

Sisäministeriön asetuksella voidaan antaa tarkempia säännöksiä menettelystä, jolla tunnistautuneena pelaaminen varmistetaan.

Rahapelilakiin tehtävät muutokset vastaisivat vaikutuksiltaan arpajaislakiin tehtäviä muutoksia. Sekä arvan ostanut että sen pelaava ja mahdollisen voiton lunastava henkilö olisivat rekisteröityneet yksinoikeustoimiluvanhaltijan asiakkaiksi ja tunnistautuisivat joko ostamisen tai voiton lunastuksen yhteydessä. Tämä vastaisi Veikkauksen toteutussuunnitelmaa arpojen tullessa tunnistautumisen piiriin vuonna 2024.

5.2.2026

Rahapelilaissa muutos voitaisiin toteuttaa säätämällä poikkeus pelaamisen tunnistautumista edellyttävään pykälään. Poikkeussäännös tulisi säätää, koska se kohdentuisi rahapelilain (16/2026) 3 §:n kohtaan 4) ja muodostaisi nimenomaisen poikkeuksen verrattuna muihin 3 §:n rahapeliin toimeenpanomuotoihin verrattuna.

Tunnistautuneena pelaamista koskevalla säännöksellä on myös vaikutus 3 §:n kohtaan 2), jossa säädetään rahapelaaminen ostamisen, pelaamisen ja mahdollisen rahavoiton lunastamisen muodostamaksi kokonaisuudeksi. Ehdotettu lisäys olisi johdonmukainen sen kanssa, että nimenomaisella lisäyksellä mahdollistettaisiin raaputusarpojen osalta arvan luovuttaminen toiselle rekisteröityneelle henkilölle, joka voisi pelata arvan ja lunastaa mahdollisen voiton.

16. Toimenpiteet alaikäisten rahapelaamisen estämiseksi tilanteessa, jossa arpoja voitaisiin antaa lahjaksi

Arvan ostaminen

Rahapika-arpojen ostaminen edellyttää, että pelaaja tunnistautuu Veikkauksen etuasiakkaaksi ostohetkellä. Tunnistautuminen tapahtuu Veikkaukortilla, Veikkaus-sovelluksella tai hyväksytyllä henkilöllisyystodistuksella (henkilökortti, ajokortti tai passi). Veikkauksen etuasiakkaaksi rekisteröityminen edellyttää täysi-ikäisyyttä, ja alaikäisten rahapika-arpojen ostaminen on estetty järjestelmätasolla.

Voiton lunastaminen

Rahapika-arvoista mahdollisesti saatavan voiton lunastaminen edellyttää, että henkilö on Veikkauksen etuasiakas ja tunnistautuu voitonlunastuksen yhteydessä. Tunnistautuminen tapahtuu Veikkaukortilla, Veikkaus-sovelluksella tai hyväksytyllä henkilöllisyystodistuksella (henkilökortti, ajokortti tai passi). Veikkauksen etuasiakkuus edellyttää täysi-ikäisyyttä, ja alaikäisten voitonlunastus on estetty järjestelmätasolla.

Veikkaus kouluttaa asiamiehet ja pelimyyjät pakollista tunnistautumista edellyttävään rahapelaamiseen ja rahapeliin voittojen lunastamiseen. Myyntipaikat kuvaavat omissa omavalvontasuunnitelmissaan, miten ikärajavalvonta ja asiakkaan tunteminen varmistetaan käytännössä. Lisäksi kauppojen omat ohjeistukset painottavat alaikäispelaamisen hallintaa ja estämistä, ja menettelyjen arvioidaan estävän alaikäisten rahapelaamisen tehokkaasti.

Näin ollen rahapika-arpojen lahjaksi ostamisen mahdollistaminen ei luo alaikäisille uusia mahdollisuuksia rahapika-arpojen ostamiseen eikä mahdollisten voittojen lunastamiseen.



5.2.2026

17. Veikkaus Oy:n rahapika-arpojen ostotilannetta varten suunnittelema asiamiesten ohjeistus ml. ohjeistus alaikäispelaamisen estämiseksi

Veikkaus kouluttaa jatkossakin asiamiehet ja pelimyyjät pakollista tunnistautumista edellyttävään rahapelaamiseen sekä rahapelien voittojen lunastamiseen pelipisteissä. Menettelyihin sisältyy lisäksi ikärajavaltontaa koskeva koulutus, joka tukee alaikäispelaamisen tehokasta estämistä.

Nykyinen rahapika-arpojen myynti- ja voitonlunastusprosessi ei periaatteessa muutu. Rahapika-arvan ostajan tulee olla täysi-ikäinen Veikkauksen etuasiakas. Mahdollisen voiton lunastajan tulee olla tunnistautunut, täysi-ikäinen Veikkauksen etuasiakas, riippumatta siitä, onko hän arvan ostaja vai lahjansaaaja.

Päivittäistavarakauppa ry:n linjauksen mukaisesti rahapelejä ei myydä asiakkaalle, joka vaikuttaa alle 30-vuotiaalta, ilman iän varmistamista. Suurin osa käytössä olevista kas-sajärjestelmistä edellyttää myyjältä asiakkaan tunnistamisen ja iän varmentamisen, eikä myyntiä ole mahdollista jatkaa ilman järjestelmässä tehtävää kuittausta.
<https://www.ptv.fi/kaupan-toiminta/vastuullisuus/ikarajavaltonta/>

18. Asiamiesten toiminta tilanteessa, jossa alaikäinen yrittää lunastaa voittoarvan täl-laisessa tilanteessa

Veikkaus kouluttaa asiamiehet ja pelimyyjät pakollista tunnistautumista edellyttävään rahapelaamiseen sekä rahapelien voittojen lunastamiseen pelipisteissä. Menettelyihin sisältyy lisäksi ikärajavaltontaa koskeva koulutus, joka tukee alaikäispelaamisen teho-kasta estämistä.

Nykyinen rahapika-arpojen myynti- ja voitonlunastusprosessi ei periaatteessa muutu. Rahapika-arvan ostajan tulee olla täysi-ikäinen Veikkauksen etuasiakas. Mahdollisen voiton lunastajan tulee olla tunnistautunut, täysi-ikäinen Veikkauksen etuasiakas, riip-pumatta siitä, onko hän arvan ostaja vai lahjansaaaja.

19. Suunnitelmat koskien rahapelien toimeenpanon omavaltontaa (rahapelilaissa ra-hapeliautomaatteja laajempi omavaltonta) erityisesti rahapika-arpojen osalta.

Veikkauksen myyntipaikkojen omavaltontasuunnitelma on alusta alkaen kattanut kai-ken Veikkauksen toimeenpaneman rahapelaamisen.

Vaikka voimassa olevassa arpajaislaissa omavaltontasuunnitelmaa edellytetään ni-menomaisesti raha-automaattipelaamisen osalta, Veikkauksen myyntipaikkojen oma-valvontasuunnitelmat ovat vuodesta 2022 alkaen sisältäneet myös kuponkipelaamisen sekä rahapika-arpojen myynnin.



5.2.2026

Nykyinen omavalvontasuunnitelma on laadittu tiiviissä vuoropuhelussa valvovan viranomaisen kanssa ja lisäksi omavalvonnan toteutumisesta ja tulevaisuudesta on käyty säännönmukaisesti erillisiä keskusteluja. Keskusteluissa valvovan viranomaisen kanssa ei ole tunnistettu, että tuleva rahapelilaki edellyttäisi muutoksia nykyisen omavalvontasuunnitelman sisältöön rahapika-arpojen osalta tai omavalvonnan kriteeristöön laajemmin.

Näin ollen Veikkaus katsoo, että nykyinen omavalvontasuunnitelmaa koskeva kokonaisuus täyttää sekä nykyisen arpajaislain että tulevan rahapelilain mukaiset vaatimukset rahapelien toimeenpanon omavalvonnasta, mukaan lukien rahapika-arvat.

20. Edellyttäisikö lahjaksi antamisen mahdollistaminen tietojärjestelmä uudistuksia (arpajaislain mukainen ja rahapelilain mukainen valvonta) ja jos edellyttää, niin kuinka mittavia ne olisivat ja kuinka kauan muutostyöt kestäisivät?

Rahapika-arpojen lahjaksi antamisen mahdollistaminen ei Veikkauksen näkemyksen mukaan lähtökohtaisesti edellytä merkittäviä tietojärjestelmä uudistuksia arpajaislain tai uuden rahapelilain mukaisen viranomaisvalvonnan näkökulmasta.

Viranomaisvalvonta kohdistuu etenkin rahapelin satunnaisuuden varmistamiseen sekä arpaerien pelimaksuista pelaajille voitoina maksettavien osuuksien varmistamiseen eli toteutuneeseen palautukseen pelaajille. Alaikäisvalvonnan lisäksi valvonnan painopiste ei erityisesti kohdistu rahapika-arpojen myyntitilanteeseen. Lahjaksi antamisen mahdollistaminen ei muuta valvonnan kohteena olevia teknisiä tai toiminnallisia kokonaisuuksia.

Mikäli lahjaksi antaminen sallitaan, Veikkaus käy asiasta vielä erikseen keskustelun valvovan viranomaisen kanssa. Tällä hetkellä Veikkauksen käsityksen mukaan merkittäviä muutoksia valvontaan liittyviin järjestelmäkokonaisuuksiin ei kuitenkaan ole tarpeen tehdä.

Mikäli järjestelmiin tarvitaan täsmennyksiä liittyen voiton lunastajan tunnistautumiseen ja etuasiakkuuden varmistamiseen, muutokset ovat rajattuja. Tällaiset muutokset edellyttäisivät arviolta noin yhden kuukauden mittaista järjestelmätyötä ja testausta riippuen tiedon saannin aikataulusta.

Kokonaisuutena arvioiden arpojen lahjaksi antamisen mahdollistavan muutoksen mahdollisesti edellyttämä tekniset muutostyöt olisivat maltillisia, eivätkä ne edellyttäisi arpajaislain tai rahapelilain mukaisten valvontamekanismien uudelleenrakentamista.



5.2.2026

Rahapika-arpojen markkinointi

21. Rahapika-arpojen markkinoinnin määrä eri markkinointikanaviin jaoteltuina

Rahapika-arpoja markkinoitiin vuonna 2025 muutamalla kampanjalla, ja luonteeltaan jatkuvammalla diginäkyvyydellä myyntipaikoissa. Kanavittain tarkasteltuna valtaosa markkinoinnista toteutettiin perinteisissä medioissa (tv, radio) ja myyntipaikoissa toteutettuna markkinointina.

22. Kuinka suurelta osin rahapika-arpoja markkinoitiin mahdollisuutena antaa se lahjaksi ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä?

Viimeisinä vuosina ennen tunnistautuneeseen pelaamiseen siirtymistä rahapika-arpojen markkinoinnissa ei ole markkinoitu mahdollisuutta antaa arpa lahjaksi.

23. Suunnitelmat rahapika-arpojen markkinointiin tilanteessa, jossa niitä voitaisiin antaa lahjaksi

Jos selvitettävänä oleva muutos rahapika-arpojen lahjaksi antamisesta toteutuu, Veikkaus tulisi todennäköisesti toteuttamaan tätä koskevaa markkinointia etenkin tyyppillisinä lahjasesonkeina, kuten jouluna.

Muuta

24. Rahapika-arpojen tuotto ja sen kehitys viime vuosilta

Rahapika-arpojen raportoitu pelikate vuonna 2023 oli noin 50M€ ja vuonna 2024 noin 22M€.

Rahapika-arpojen kirjanpitokäytännöistä (arpaerät) johtuen pelikatteen vuositason vaihtelu ei täysin indikoi asiakasaktiviteetissa vuositasolla tapahtuvaa muutosta: tältä osin oikeamman kuvan kehityksestä saa vuositason liikevaihdon perusteella (ks. kysymys 1).

25. Arvio lahjaksi antamisen mahdollistamisen vaikutuksista rahapeliuottoihin

Lahjaksi antamisen mahdollistamisella arvioidaan olevan positiivinen vaikutus rahapeliuottoihin.

26. Veikkaus Oy:n saama rahapika-arvoilla pelaamista koskeva palaute ja sen määrä, ml. lahjaksi antamisen mahdollistaminen

Veikkaus saa runsaasti rahapika-arpojen pelaamista koskevaa palautetta sekä spontaanisti, että erilaisten asiakastutkimusten ja -kyselyiden kautta. Viime vuosina



5.2.2026

palauteaiheiden kärjessä on ollut negatiivinen palaute koskien arpojen tunnistautuvan pelaamisen käyttöönottoa sekä lahjaksi antamisen estymistä.

VEIKKAUS OY

Nora Vähävirta
EVP, Lottery and Land Based Gaming



5.2.2026

Liite: Vertailutaulukko rahapika-arpojen toteutusmalleista

Ominaisuus	Yleisesti Euroopassa käytössä olevat mallit	Nykyisin käytössä oleva malli Suomessa	Veikkauksen ehdotuksen mukainen uusi malli
Pelaamisen tunnistautuminen	Anonyymi pelaaminen	Tunnistautunut pelaaminen	Tunnistautunut pelaaminen
Arpapelaaamisen eston mahdollisuus	Ei eston mahdollisuutta	Arpapelaaamisen estäminen mahdollista	Arpapelaaamisen estäminen mahdollista
Pelihistoria ja yhteenvedo arpapelaaamisesta	Ei saatavilla	Saatavilla	Saatavilla
Alaikäispelaamisen valvonta	Mystery shopping -ostokokeet	Alaikäisen pelaaminen mahdollista vain Veikkaus-kortin väärinkäytöksenä pakollisen tunnistautumisen takia.	Alaikäisen pelaaminen mahdollista vain Veikkaus-kortin väärinkäytöksenä pakollisen tunnistautumisen takia.
Lahjaksi ostaminen alaikäiselle	Ei estetty, voi olla ohjeistus tai suositus, ettei arpoja osteta alaikäisille.	Lahjaksi ostaminen ei käytännössä mahdollista. Arvan ostajan ja voiton lunastajan oltava sama henkilö.	Käytännössä mahdollista vain Veikkaus-kortin ja -asiakkuuden väärinkäytöksenä pakollisen tunnistautumisen takia.
Huolenpitovelvollisuus	Duty of care -kysymys anonyymin pelaamisen mallissa.	Soitot ja muut huolenpitotoimet; data mahdollistaa liiallisen pelaamisen havaitsemisen ja siihen puuttumisen.	Soitot ja muut huolenpitotoimet; data mahdollistaa liiallisen pelaamisen havaitsemisen ja siihen puuttumisen.