



# **SPELREGLER HÄST**

## **Mars 2023**

**GÄLLER FÖR SPELPRODUKTERNA**

**VINNARE**

**PLATS**

**TVILLING**

**KOMB**

**TRIO**

**DAGENS DUBBEL**

**V4**

**V5**

**V65**

**V64**

**V75**

**V86**

**GRAND SLAM 75**

**V3**

**TOP 7**

**BOOST**

## **SPELREGLER HÄST**

För spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86, GRAND SLAM 75, TOP 7 och Boost.

Dessa Spelregler träder i kraft den 31 mars 2023 och ersätter tidigare gällande vadhållningsbestämmelser.

## Innehållsförteckning

1	ALLMÄNNA BESTÄMMELSER.....	4
2	ODDSSPEL.....	14
2.1	VINNARE.....	14
2.2	PLATS.....	14
2.3	TVILLING.....	15
2.4	KOMB.....	16
2.5	TRIO.....	16
2.6	DAGENS DUBBEL (DD, LD).....	17
2.7	SAMMANSLAGEN POOL.....	17
3	V-SPEL.....	22
3.1	V4.....	24
3.2	V5.....	24
3.3	V65.....	25
3.4	V64.....	26
3.5	V75.....	27
3.6	V86.....	28
3.7	GRAND SLAM 75 (GS75).....	28
4	ANDRA GRUNDSPEL.....	31
4.1	V3.....	31
4.2	TOP 7.....	33
5	TILLÄGGSSPEL.....	38
5.1	BOOST.....	38
6	UTBETALNING.....	41
7	INTERNATIONELLT SPEL.....	42

# 1 ALLMÄNNA REGLER

## § 1 INLEDANDE REGLER

Dessa Spelregler gäller för alla spel som anordnas av ATG vid trav-, galopp- och andra hästtävlingar. Genom att delta i ett spel accepterar Vadhållare dessa Spelregler.

I dessa Spelregler regleras totalisatorspel på spelprodukterna: Vinnare, Plats, Tvilling (kombination första och andra häst oavsett ordning), Komb (kombination första och andra häst), Trio (kombination första, andra och tredje häst), Dagens Dubbel (DD), V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86, Grand Slam 75 (GS75), TOP 7 och Boost om hästtävlingen genomförs i Sverige eller då hästtävling anordnas i utlandet men av ATG anordnat spel endast kan ske genom egen ATG-pool.

Vid var tid gällande Spelregler hålls kostnadsfritt tillgängliga på [www.atg.se](http://www.atg.se) och hos ombud.

Personer som är 18 år eller äldre får enligt spellagen (2018:1138) delta i spel. Vadhållare får inte spela via annan, eller förmedla spel åt annan.

ATG har rätt att stänga av personer som brutit mot Spelreglerna eller som efter en skälig bedömning av ATG kan misstänkas bryta eller planera att bryta mot Spelreglerna från att delta i spel.

För att kunna delta i spel hos ATG måste Vadhållare ha ett ATG-konto. För ATG-konto gäller vid var tid gällande, av ATG utfärdade, Villkor för innehavare av ATG-konto, ATG-kort och därtill kopplade tjänster ("ATG:s kontovillkor"). Detta innebär att även ATG:s kontovillkor är tillämpliga på spel som anordnas av ATG.

## § 2 ORDFÖRKLARINGAR

I dessa Spelregler förstås med:

**Anordnare:** ATG eller den som för ATG:s räkning anordnar totalisatorspel vid hästtävling.

**ATG-konto:** Konto hos ATG för enskild fysisk person.

**Grundspel:** Spel som kan spelas fristående från andra spel.

**Hästägare:** Fysisk person som äger 5 % eller mer av en häst, som äger eller kontrollerar en eller flera juridiska personer som äger 5 % eller mer av en häst eller som är registrerad som ägare av häst hos ST, SG eller annan hästsportorganisation. Med juridisk person avses svenska juridiska personer (såsom aktiebolag, handelsbolag, kommanditbolag, ekonomiska föreningar och andra sammanslutningar samt stiftelser, dödsbon etc.) och utländska motsvarigheter. Med "kontrollerar" avses i detta sammanhang rätt att utöva ett bestämmande inflytande över en juridisk person på grund av majoritetsägande, avtal eller annat. Hästägares häst kallas i dessa Spelregler "egen häst".

**Klass:** Benämning på separat tävling inom ridsporten. En Klass kan också avgöras i form av en lagtävling med två eller flera hästar som ingår i varje lag. När det gäller respektive spelprodukts avgörande i en lagtävling likställs vinnande hästlag med vinnande häst och placerade hästlag med placerade hästar.

**Oddsspel:** Samlingsnamn på spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio och Dagens Dubbel.

**Program:** Anordnarens officiella program för hästtävlingen.

**Programnummer:** Hästens nummer i startlistan, för loppet eller Klassen, i Program.

**Raketen:** Spelmetod i vilken Vadhållaren väljer att på en kupong och vid ett tillfälle placera en växande insats i antingen spelprodukten Vinnare eller Plats på högst en häst i minst två och högst sju lopp eller Klass vid samma hästtävling. Vinsten från varje avdelning i ett inte avslutat Raketenspel utgör insatsen i nästa avdelning. Vidareinsats i ett Raketenspel framräknas enligt regler för vinstuträkning § 23.

**Snabbspel:** Spelmetod där Vadhållare inte uppger eller endast uppger vissa av de hästar som ska ingå i spelet. Spelet kan ske utan ifylld spelkupong.

**Systemspel Raketen:** Vadhållare som vill spela system i spelmetoden Raketen kan markera hästarna enligt de förutsättningar som anges på respektive kupong.

**Spelkvitto:** Kvittering på gjort spel.

**Spelregler:** Dessa Spelregler häst för spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86, GRAND SLAM 75, TOP 7 och Boost.

**Tilläggsspel:** Spel som endast kan spelas tillsammans med ett eller flera Grundspel.

**Tävlingsregler:** Regler som har fastställts av Svensk Travsport (ST), Svensk Galopp (SG) eller annan av ATG godkänd tävlingsarrangör av hästtävlingar.

**Vadhållare:** Person som deltagit i spel via eget ATG-konto eller som avser att delta i spel via eget ATG-konto.

**V-spel:** Samlingsnamn på spelprodukterna V4, V5, V65, V64, V75, V86 och GS75.

### § 3 VADHÅLLARES VILLKOR

Vadhållare som spelar gör det enligt villkoren i dessa Spelregler.

### § 4 SPELREGLERNA FÖRE TÄVLINGSREGLERNA

Vid hästtävlingar med spel tillämpas Tävlingsreglerna.

Om regel i Tävlingsreglerna strider mot Spelreglerna gäller Spelreglerna.

### § 5 SPELREGLERNAS TILLÄMPNING

ATG:s Betting and Internal Control Manager ansvarar ytterst för tillämpningen av Spelreglerna.

När det gäller pågående hästtävlingar ansvarar ATG:s tjänstgörande Betting Operator för tillämpningen av Spelreglerna.

## § 6 PROGRAM

För hästtävling med totalisatorspel ska Anordnaren ge ut Program. Uppgifterna i Programmet gäller för totalisatorspelet. Program kan finnas enbart i elektronisk form.

Programmet upptar sådana hästar som definitivt har anmälts till start. Av Programmet framgår på vilka hästar totalisatorspel får ske. Beträffande dessa hästar anges namn och Programnummer, utom vid avdelnings- eller utslagningslopp och liknande.

I lopp av karaktären försök och final, avdelnings- eller utslagningslopp och liknande, kan separat spellista upprättas. Spel till finallopp görs då med angivande enbart av nummer från den separata spellistan.

Häst som startat i försökstävling, men ej startat i final är icke att betrakta som struken häst och Vadhållare är i sådant fall ej berättigad till återbetalning av insats.

I vissa fall kan hästar läggas samman som gemensamt spelobjekt, till exempel vid fler än 20 definitivt startanmälda hästar.

Om det vid en hästtävling förekommer spelprodukter som omfattar mer än ett lopp, ska det framgå av Programmet vilka lopp som ingår i respektive spelprodukt.

ATG kan även komma att publicera annan information om ett eller fler lopp från en eller flera tävlingsbanor. Detta kan ske i elektronisk form.

Om skiljaktiga sakuppgifter skulle förekomma mellan anordnarens Program och annan av ATG publicerad information gäller följande: om skiljaktigheten är av väsentlig betydelse för spelet, t.ex. numrering av häst, vilka hästar som ska starta, viktuppgifter eller distans, kan berörda hästar strykas eller så kan loppet eller spelprodukten helt utgå ur spelet. Vadhållarna informeras om eventuella åtgärder på lämpligt sätt.

Förekommer skiljaktigheter mellan information i olika Program gäller informationen i Program som publicerats på [www.atg.se](http://www.atg.se).

## § 7 TÄVLINGSOMGÅNG FLYTTAS

Om hästtävling på viss tävlingsbana inte kan genomföras i enlighet med utgivet Program på grund av väsentligt hinder, t.ex. otjänlig väderlek, smittsam hästsjukdom, veterinärsförbud, tekniskt missöde eller olyckshändelse, kan arrangören besluta att hela eller delar av tävlingsomgången ska genomföras på annan tid och plats. Tävlingarna ska i sådant fall avslutas senast 24 timmar efter den tid som angetts i Programmet.

Beslutar arrangören att sådan ändring ska ske, som avses i första stycket, ska de lopp som flyttas inte anses som inställda.

Gjorda spel ska kvarstå i spelet. Vadhållare har dock rätt att få tillbaka insats med tillämpning av reglerna i § 18 nedan.

Arrangörens beslut ska offentliggöras snarast möjligt.

## **§ 8 STRYKNING**

Häst som är definitivt startanmäld får utebli från start endast efter beslut om strykning. Sådant beslut kan meddelas av ATG, ST, SG, Anordnaren, tävlingsledningen eller banveterinären.

## **§ 9 GENOMFÖRANDE AV SPEL**

Spel görs genom att Vadhållaren anger spelprodukt, insats, lopp, bana och Programnummer på den eller de hästar spelet avser, antingen muntligen eller på fysisk eller elektronisk spelkupong.

ATG beslutar i vilka belopp (valörer) insats kan göras.

ATG beslutar om minsta insats per kupong för respektive spelprodukt.

ATG informerar på lämpligt sätt om vilket radpris som utgör grund för vinstuträkningen.

ATG kan besluta om avgifter för alla former av spel och vinstutbetalningar.

Vid spel kan ATG besluta om avrundning uppåt till hela kronor.

Uppgifter enligt ovan publiceras på [www.atg.se](http://www.atg.se).

## **§ 10 ANSVARSBEGRÄNSNING**

All datakommunikation till och från ATG sker på Vadhållarens egen risk i enlighet med vad som följer av ATG:s kontovillkor. Även i övrigt gäller den begränsning av ATG:s ansvar som följer av ATG:s kontovillkor.

## **§ 11 BINDANDE SPEL**

För spel via ATG:s webbtjänst eller mobiltjänst är spelet bindande när ATG registrerat Vadhållarens spel. Vadhållaren ansvarar för att innehållet i beställt spel är korrekt och beställt spel kan inte makuleras.

För spel via ombud gäller att spel på Oddspel (Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio, Dagens Dubbel) är bindande när Vadhållaren har avlägsnat sig från försäljningsluckan eller motsvarande utan att ha anmält att Spelkvittot är felaktigt och begärt att spelet makuleras.

För spelprodukten V3 gäller särskilda regler om när spel är bindande, se kapitel 4.1. §§ 1-6. För avdelning 1 gäller att spelet är bindande när 10 minuter gått från när spelet registrerats om Vadhållaren ej anmält att Spelkvittot är felaktigt och begärt att spelet makuleras.

För övriga spelprodukter (V4, V5, V65, V64, V75, V86, GS75 och TOP 7) gäller att spelet är bindande när 10 minuter gått från att spelet registrerats om Vadhållaren ej anmält att Spelkvittot är felaktigt och begärt att spelet makuleras.

Begäran om makulering kan aldrig ske efter starten av loppet eller, om flera lopp ingår i spelet, efter starten av det första lopp som ingår i spelet. Begäran om makulering kan endast ske där spelet gjorts.

De av kassaterminal kvitterade uppgifterna gäller för det registrerade spelet. Vadhållaren ansvarar själv för kontroll av att kvitteringen stämmer och ska omedelbart anmäla eventuella fel.

### § 12 HÄSTNAMN PÅ SPELKVITTO

På Spelkvitto kan både nummer och hästnamn presenteras. Skiljer sig nummer och/eller hästnamn på Spelkvitto åt jämfört med startlistan är det numret som anges på Spelkvittot som gäller.

### § 13 INLÄMNINGSTIDPUNKT

Spel får inte göras efter giltig start, eller när det gäller spelprodukterna Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86 och GS75 eller spelmetoden Raketen, efter giltig start av första lopp som spelet gäller.

ATG kan också fastställa tidigare tidpunkt (inlämningstidpunkt) efter vilken spel inte får göras.

### § 14 FÖRBUD ATT DELTA I SPEL

Den som kan påverka utgången av spelet eller som på annat sätt har sådant samröre med spelet eller hästtävlingen att spelets eller hästtävlingens integritet äventyras får inte spela. Detta innebär till exempel att tjänstgörande totalisatorpersonal eller tävlingsfunktionärer inte får delta i spel, att körsven och ryttare inte får delta i spel beträffande lopp eller Klass i vilken de själva deltar eller att tränare inte får delta i spel beträffande lopp eller Klass där egen tränad häst deltar.

De i första stycket nämnda personerna får inte heller spela via annan, eller förmedla spel åt annan.

### § 15 HÄSTÄGARES SPEL

Hästägare får i lopp eller Klass där egen häst deltar endast delta i spel enligt följande:

#### **Spel på Vinnare eller Plats:**

Spelet får endast avse egen häst.

#### **Spel på Komb, Trio och TOP 7:**

Hästägare får enbart delta i spel där endast en egen häst deltar och spelet ska då uppta den egna hästen som första häst.

#### **Spel på Tvilling, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86 och GS75:**

Egen häst ska ingå i spelet.

#### **Spel med Harry Boy:**

Harry Boy-spel där ATG:s datorer helt tar fram spelet är tillåtet för samtliga spelprodukter.

Vid Harry Boy-spel där kunden anger vissa utvalda hästar ska egen häst finnas med bland de utvalda hästarna.



Vid användande av reducerade system, för spelprodukter som består av fler än en avdelning, får systemet endast utformas så att ingen häst har högre insatsandel än insatsandelen på egen häst inom en avdelning där egen häst deltar.

Hästägare kan, utöver vad som följer av denna § 15, även vara förbjuden att spela på grund av reglerna i § 14 ovan.

#### **§ 16 FEL I TOTALISATORANLÄGGNING**

Om fel i totalisatoranläggning medför att vinstuträkning inte på ett tillförlitligt sätt kan ske inställs spelet. Gjorda spel är ogiltiga, insatsen återbetalas. ATG ska informera Vadhållaren om detta på ett lämpligt sätt.

#### **§ 17 STRUKEN HÄST**

Insats återbetalas om spel gjorts på struken häst i spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio och Dagens Dubbel. En förutsättning för att en häst ska betraktas som struken är att loppet genomförs. Om en häst stryks i ett lopp som ingår i ett inte avslutat Raketenspel har Vadhållaren dock inte rätt till återbetalning. Insatsen förs istället vidare till nästa avdelning i Raketen. För Raketenspel gäller återbetalning av insats endast om samtliga spelobjekt strukits.

#### **§ 18 VADHÅLLARES RÄTT ATT ÅTERFÅ INSATS**

Vadhållaren har rätt att återfå insats om kvittering av Spelkvitto har blivit uppenbart felaktig och detta kan ha betydelse för spelet. Sådan återbetalning får endast ske om återbetalningen har krävts innan start av loppet eller spelproduktens första avdelning.

Vadhållare har vidare vid samtliga spelprodukter möjlighet att återfå insats om startmetoden ändras (t.ex. när startbil inte kan användas trots att det angetts i Programmet), vid byte av bana eller tävlingsplats eller om vid galopptävling byte sker till annat banunderlag än vad som angivits i officiellt Program eller byte sker från hinder/steepchase till slätlöpning. Förutsättningar för att återbetalning ska ske är att Vadhållaren har gjort sin insats före ändringen och att återbetalningen kan ske under den tid insatser kan göras till spelprodukten eller till den avdelning som genomförs först i ett Raketenspel.

#### **§ 19 ÅTERKALLANDE, AVBRYTANDE ELLER OGILTIGFÖRKLARING AV LOPP ELLER KLASS SAMT UPPSKJUTEN START**

Vid återkallande av lopp eller Klass sker ingen återbetalning av insatserna.

Om lopp förklaras avbrutet, ogiltigt eller uppskjutet eller om Klass förklaras avbruten, ogiltig eller uppskjuten återbetalas däremot insatser på vadhållares begäran. Om Vadhållaren inte begär återbetalning kvarstår spelet om loppet eller Klassen genomförs inom ett dygn efter den tid som anges i Programmet.

Om loppet ingår i ett inte avslutat Raketenspel har Vadhållaren dock inte rätt till återbetalning. Insatsen vidareförs i stället till nästa avdelning i Raketen.

Återbetalning ska begäras senast vid den tidpunkt som Anordnaren bestämmer och offentliggör.

För spel på Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86, GS75 och TOP 7 gäller dessutom särskilda regler.

Av Tävlingsreglerna framgår vad som menas med återkallat lopp, avbrutet lopp, ogiltigt lopp, omlöpning och uppskjutet lopp.

## **§ 20 SPELETS UTGÅNG**

Placering enligt tävlingsarrangörens definitiva resultat ligger till grund för spelets utgång.

I vissa lopp eller Klasser kan en eller flera hästar starta utom toton. T.ex. i en kuskmatch där en struken ordinarie häst ersätts av en reservhäst på banan kommer sådan reservhäst att starta utom toton. Häst som startar utom toton påverkar inte spelets utgång.

## **§ 21 DÖTT LOPP**

Har två eller flera hästar enligt det definitiva resultatet placerat sig på samma plats i ett lopp eller Klass, har så kallat dött lopp skett mellan dem.

Vid dött lopp om första plats mellan två eller flera hästar anses var och en av dem som vinnande häst. Om två hästar har löpt dött lopp om första plats, blir ingen häst placerad på andra plats. Generellt gäller att vid dött lopp på någon av första till sjunde plats så blir ingen häst placerad på så många efterföljande placeringar som det antal hästar som löpt dött lopp på placeringen minus ett. T.ex. blir det dött lopp mellan tre hästar på placering två så blir ingen häst placerad på tredje och fjärde plats.

## **§ 22 NETTOSUMMA OCH VINSTAVDRAG**

Totalsumman av de på en spelprodukt inbetalade och inte återbetalade insatserna minskad med ett av ATG fastställt vinstavdrag utgör insatsernas nettosumma. Nettosumman fördelas mellan vinnande Vadhållare enligt Spelreglerna. Tilläggspelet Boost är undantaget då det är beroende av utfallet på Grundspelet, se kap. 5.1 § 5.

Vinstavdrag och nettosumma avrundas nedåt till närmast helt kronor.

Uppgifter enligt ovan publiceras på [www.atg.se](http://www.atg.se).

## **§ 23 VINSTUTRÄKNING**

Vid spel på spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio och Dagens Dubbel räknar ATG ut odds.

Odds fastställs med två decimaler utan att hänsyn tas till den tredje decimalen.

Vinstuträkning sker genom att tillämpligt odds multipliceras med vinnande Vadhållares insats. Om odds understiger 1,00 återfår vinnande Vadhållare insatsen. Vid spelprodukten V3 framräknas vinstbelopp per andel medan det vid spelprodukterna V4, V5, V65, V64, V75, V86, GS75 och TOP 7 framräknas vinstbelopp per vinnande vinstgrupp. Samtliga vinstbelopp avrundas nedåt till närmast helt kronor.

Vid vinstutbetalning på samtliga spelprodukter sker avrundning nedåt till närmast helt kronor.

## **§ 24 STATISTISKT ELLER AUTOMATISKT GENERERADE SPEL**

För spelprodukterna V4, V5, V65, V64, V75, V86, GS75 och TOP 7 är det inte tillåtet att – helt eller delvis – spela statistiskt genererade system och/eller system som är automatiskt genererade.

ATG förbehåller sig rätten att avgöra om ett system är statistiskt och/eller automatiskt genererat.

## **§ 25 BEGRÄNSNING AV SYSTEMANTAL**

ATG förbehåller sig rätten att begränsa antalet system som en Vadhållare får spela. Denna begränsning kan vara generell och gälla per spelomgång och spelprodukt eller individuell och gälla en enskild Vadhållare per spelomgång och spelprodukt. För vid var tid gällande generella begränsningar se [www.atg.se](http://www.atg.se). Individuella begränsningar meddelas den enskilde Vadhållaren.

## **§ 26 MAXIMAL INSATS**

ATG förbehåller sig rätten att begränsa den insats som en Vadhållare får göra. Denna begränsning kan vara generell och gälla per spelomgång och spelprodukt eller individuell och gälla en enskild Vadhållare per spelomgång och spelprodukt. För vid var tid gällande generella begränsningar se [www.atg.se](http://www.atg.se). Individuella begränsningar meddelas den enskilde Vadhållaren.

## **§ 27 SAMARBETE MELLAN VADHÅLLARE**

Det är förbjudet för Vadhållare att samarbeta med andra för att spela statistiskt genererade system och/eller system som är automatiskt genererade. Det är även förbjudet för Vadhållare att använda flera egna eller andras ATG-konton, spelbolag eller kombinationer därav för att spela statistiskt genererade system och/eller system som är automatiskt genererade, spela fler system än vad som är tillåtet eller göra högra insatser än tillåtet.

Vad som sagts i §§ 24, 25 och 26 gäller även om en Vadhållare samarbetar med en eller flera andra Vadhållare vid spelandet, om en Vadhållare upplåter sitt ATG-konto till annan eller om en Vadhållare använder flera egna eller andras ATG-konton, spelbolag eller kombinationer därav för att därigenom spela statistiskt och/eller automatiskt genererade spel, spela fler system än tillåtet eller spela för högre insats än tillåtet.

Det är även förbjudet att dela upp ett statistiskt och/eller automatiskt genererat system så att olika delar av systemet spelas av olika Vadhållare och/eller så att olika delar av systemet spelas via olika ATG-konton och/eller spelbolag. Vid bedömningen av om ett system utgör ett statistiskt och/eller automatiskt genererat system kan ATG komma att beakta flera spel som gjorts av olika Vadhållare eller via olika konton eller spelbolag.

## **§ 28 NEDLÄGGNING AV SPELPRODUKT**

Om en spelprodukt läggs ned tillfaller en jackpot/fondering, som utfaller i sista omgången, regleringsfonden. Om Tilläggspelet Boost läggs ned tillfaller eventuell positiv behållning i Boostfonden, regleringsfonden.

### **§ 29 SPEL PÅ LIKA VILLKOR**

Spel ska ske på lika villkor. Detta innebär bland annat att den som mottar spel och insats till pooler som ATG arrangerar inte får lämna någon form av rabatt, bonus eller annan förmån till de Vadhållare som gör insatserna. Den som mottar spel och insats får inte använda insatser på spel till ATG som underlag för beräkning av någon form av ersättning, avdrag på kostnad, återbetalning av pengar eller utgivande av varor eller tjänster i någon form.

Vadhållare som deltar i spel och därvid erhåller rabatt, bonus eller annan förmån har gjort ett spel i strid mot dessa Spelregler.

### **§ 30 INSTÄLLT SPEL**

ATG kan oavsett spelprodukt besluta att ställa in spelet. När detta sker avbryts spelet och insatserna samt eventuella avgifter återbetalas till vadhållarna.

### **§ 31 FÖRBUD MOT OTILLBÖRLIG PÅVERKAN**

Det är förbjudet för Vadhållare att otillbörligt försöka påverka resultat av spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel.

### **§ 32 IFRÅGASATT INTEGRITET ELLER MANIPULATION**

ATG förbehåller sig rätten att stänga av Vadhållare från spel och/eller hålla inne vinstutbetalning om ATG har skälig misstanke om att något av följande inträffat:

- fusk har förekommit,
- Vadhållare på annat sätt otillbörligen har påverkat eller försökt påverka resultatet av spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel,
- integriteten för spel, lopp, Klass, eller händelse som kan bli föremål för spel har äventyrats,
- Spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel har manipulerats eller blivit föremål för otillbörlig påverkan,
- brottslig gärning har begåtts i samband med spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel,
- Vadhållare på annat sätt har brutit mot dessa Spelregler eller ATG:s kontovillkor, eller
- ett uppenbart fel har begåtts i samband med spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel.

Vadhållare har inte rätt till ersättning för förlust eller direkt eller indirekt skada hänförlig till åtgärder som ATG vidtar med stöd av denna § 32.

### **§ 33 OGILTIGA SPEL, INNEHÅLLANDE AV VINST SAMT FÖRVERKANDE AV INSATS**

ATG har rätt att vägra vinstutbetalning samt förverka insatser om:

- fusk har förekommit,
- Vadhållare på annat sätt otillbörligen har påverkat eller försökt påverka resultatet av spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel,
- integriteten för spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel har äventyrats,

- spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel har manipulerats eller blivit föremål för otillbörlig påverkan,
- brottslig gärning har begåtts i samband med spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel,
- Vadhållare på annat sätt har brutit mot dessa Spelregler eller ATG:s kontovillkor, eller
- ett uppenbart fel har begåtts i samband med spel, lopp, Klass eller händelse som kan bli föremål för spel.

ATG har rätt att återkräva, och Vadhållare är skyldig att betala tillbaka, eventuella vinster som utbetalats i någon av de situationer som anges ovan i denna § 33.

Vadhållare har inte rätt till ersättning för förlust eller direkt eller indirekt skada hänförlig till åtgärder som ATG vidtar med stöd av denna § 33.

### **§ 34 TVIST**

Tvist med anledning av spel eller annars med anledning av dessa Spelregler ska avgöras enligt svensk lag av svensk domstol.

Vadhållare äger även rätt att få eventuell tvist prövad av Allmänna reklamationsnämnden eller genom EU:s onlineplattform för tvistlösning.

Mer information om och kontaktuppgifter till Allmänna reklamationsnämnden finns på [www.arn.se](http://www.arn.se).  
Postadress: Box 174, 101 23 Stockholm.

Mer information om EU:s onlineplattform för tvistlösning finns på [www.ec.europa.eu/consumers/odr/](http://www.ec.europa.eu/consumers/odr/).

## **2 ODDSSPEL**

### **2.1 VINNARE**

#### **§ 1 SPEL PÅ VINNARE**

Spel på Vinnare innebär att Vadhållare ska rätt ange vinnande häst i ett lopp eller en Klass.

Vadhållare som rätt har angett vinnande häst har vunnit vadet. Är vinnande häst ospelad återbetalas insatserna.

#### **§ 2 VINSTUTRÄKNING**

Vinstuträkning sker genom att nettosumman från insatserna i loppet eller Klassen delas med bruttosumman av insatserna på vinnande häst. Kvoten utgör odds.

Vid dött lopp delas insatsernas nettosumma först i så många delar som motsvarar antalet vinnande hästar. Är någon av dessa hästar ospelad så bortses från denna. Odds för respektive vinnande häst fastställs därefter genom att varje sådan del delas med bruttosumman av insatserna på hästen i fråga.

#### **§ 3 VINST UNDERSTIGER INSATS**

Vinnande Vadhållare återfår sin insats, men inte eventuell avgift, om vinsten understiger insatsen.

### **2.2 PLATS**

#### **§ 1 SPEL PÅ PLATS**

Spel på Plats innebär att Vadhållare, i ett lopp eller en Klass, ska ange häst som placerar sig enligt följande:

- Om spel kan göras på minst 7 hästar ska angiven häst placera sig på någon av de tre första platserna (första, andra eller tredje plats).
- Om spel kan göras på 4-6 hästar ska angiven häst placera sig på någon av de två första platserna (första eller andra plats).

Vadhållare som rätt har angett sådan häst (platshäst) har vunnit spelet.

Antalet hästar som spel kan ingås på bestäms av antalet definitivt startanmälda hästar.

#### **§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR**

Startar högst tre hästar inom platsspelet ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas. Om loppet eller Klassen ingår i ett pågående Raketenspel har Vadhållaren dock inte rätt till återbetalning. Insatsen vidareförs i stället till nästa avdelning i Raketen.

#### **§ 3 VINSTUTRÄKNING**

Vid vinstuträkningen ska först nettosumman från insatserna i loppet minskas med bruttosumman av samtliga insatser på platshästarna.

Därpå fördelas återstoden så att lika stor vinstandel tillfaller varje plats. Den därpå följande uträkningen går till så att vinstandelen delas med bruttoinsatsen på respektive platshäst. Den erhållna kvoten adderas med 1,00. Den då erhållna summan utgör odds.

#### **§ 4 DÖTT LOPP**

Om två hästar har löpt dött lopp om första plats, blir ingen häst placerad på andra plats.

Om fler än två hästar har löpt dött lopp om första plats, blir ingen häst placerad på andra eller tredje plats. Vid dött lopp om andra plats blir ingen häst placerad på tredje plats.

Om vid dött lopp antalet platshästar överstiger det antal hästar som enligt § 1 ska anges som placerade, ska den vinstandel som hör till plats på vilken dött lopp har skett fördelas i lika delar mellan hästarna på denna plats.

Nettosumman delas med de antal platser som uppstår vid dött lopp.

#### **§ 5 FÅ PLATSHÄSTAR**

Om färre hästar har blivit placerade än det antal som enligt § 1 ska anges som placerade ska vinstuträkningen göras på grundval av antalet placerade hästar.

Samma gäller om insats saknas på någon/några av de placerade hästarna. Således ska, om endast en platshäst finns, hela vinsten utfalla på denna.

#### **§ 6 VINST UNDERSTIGER INSATS**

Vinnande Vadhållare återfår sin insats, men inte eventuell avgift, om vinsten understiger insatsen.

## **2.3 TVILLING**

#### **§ 1 SPEL PÅ TVILLING**

Spel på Tvilling innebär att Vadhållare ska ange de hästar som, i lopp eller klass med minst fyra hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första och andra plats oavsett ordningsföljd dem emellan.

Vadhållare som rätt angett de två först placerade hästarna har vunnit spelet.

#### **§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR**

Startar högst tre hästar som spel kan göras på ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

#### **§ 3 VINSTUTRÄKNING**

Vid vinstuträkning delas insatsernas nettosumma med bruttosumman av insatserna på de två först placerade hästarna. Kvoten utgör odds.

#### **§ 4 DÖTT LOPP**

Vid dött lopp om en eller flera av de två första platserna utfaller flera vinnande kombinationer.

Vid sådana tillfällen delas insatsernas nettosumma i lika många delar som det finns vinnande kombinationer, eventuellt ospelade kombinationer bortses ifrån.

De erhållna vinstandelarna delas därefter med bruttosumman av insatserna på respektive vinnande kombination. Kvoterna utgör odds.

## **§ 5 INGET SPEL MED DE TVÅ FÖRST PLACERADE HÄSTARNA**

Har ingen Vadhållare angett de två först placerade hästarna eller om endast en häst når målet återbetalas insatserna.

## **2.4 KOMB**

### **§ 1 SPEL PÅ KOMB**

Spel på kombinationen första och andra häst innebär att Vadhållare ska i rätt ordningsföljd ange de hästar som, i lopp eller Klass med minst tre hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första och andra plats.

Vadhållare som rätt har angett vinnande kombination har vunnit spelet.

### **§ 2 HÖGST TVÅ STARTANDE HÄSTAR**

Startar högst två hästar som spel kan göras på ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

### **§ 3 VINSTUTRÄKNING**

Vid vinstuträkningen delas insatsernas nettosumma med bruttosumman av de på den vinnande kombinationen inbetalade insatserna. Kvoten utgör odds.

### **§ 4 DÖTT LOPP**

Vid dött lopp om en eller flera av de två första platserna utfaller flera vinnande kombinationer. Vid sådana tillfällen delas insatsernas nettosumma i lika många delar som det finns vinnande kombinationer, eventuellt ospelade kombinationer bortses ifrån. De erhållna vinstandelarna delas därefter med bruttosumman av insatserna på respektive vinnande kombination. Kvoterna utgör odds.

### **§ 5 INGEN VINNANDE KOMBINATION**

Har ingen Vadhållare angett vinnande kombination flyttas dessa insatser över till Komb-poolen i ett kommande lopp eller Klass inom de närmast följande tolv månaderna. Om endast en häst når målet återbetalas insatserna.

## **2.5 TRIO**

### **§ 1 SPEL PÅ TRIO**

Spel på Trio innebär att Vadhållare ska i rätt ordningsföljd ange de hästar som, i lopp eller Klass med minst fyra hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första, andra och tredje plats.

Vadhållare som rätt angett vinnande kombination av hästar på första, andra och tredje plats har vunnit spelet.

### **§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR**

Startar högst tre hästar som spel kan göras på ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.



### **§ 3 VINSTUTRÄKNING**

Vid vinstuträkningen delas insatsernas nettosumma med bruttosumman av de på den vinnande kombinationen inbetalade insatserna. Kvoten utgör odds.

### **§ 4 FAST SYSTEMPRIS**

Vadhållare har möjlighet att välja ett fast pris för systemet oavsett antalet kombinationer. Insatserna fördelas då lika på respektive kombination avrundat till tiondels öre utan hänsyn till efterkommande decimaler.

Lägsta utbetalningsbelopp per kupong är en krona.

Vid radpris under en krona begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av en krona.

### **§ 5 DÖTT LOPP**

Vid dött lopp om en eller flera av de tre första platserna utfaller flera vinnande kombinationer. Vid sådana tillfällen delas insatsernas nettosumma i lika många delar som det finns vinnande kombinationer, eventuellt ospelade kombinationer bortses ifrån.

De erhållna vinstandelarna delas därefter med bruttosumman av insatserna på respektive vinnande kombination. Kvoterna utgör odds.

### **§ 6 INGEN VINNANDE KOMBINATION**

Har ingen Vadhållare angett vinnande kombination flyttas dessa insatser över till Trio-poolen i ett kommande lopp eller Klass inom de närmast följande tolv månaderna.

Kommer endast en eller två hästar i mål återbetalas insatserna.

## **2.6 DAGENS DUBBEL (DD, LD)**

### **§ 1 SPEL PÅ DAGENS DUBBEL (DD, LD)**

Spel på Dagens Dubbel innebär att Vadhållare ska rätt ange vinnande häst i två lopp (dubbelavdelningarna).

Vadhållare som rätt har angett de vinnande hästarna (vinnande dubbeln) i dubbelavdelningarna har vunnit spelet.

### **§ 2 VINSTUTRÄKNING**

Vid vinstuträkningen delas insatsernas nettosumma med bruttosumman av insatserna på den vinnande dubbeln. Kvoten utgör odds.

### **§ 3 FLERA VINNANDE DUBBLAR**

Har genom dött lopp flera olika vinnande dubblar uppkommit, ska vid vinstuträkningen insatsernas nettosumma först delas lika mellan de dubblar som spel har gjorts på. De erhållna vinstandelarna delas därefter med bruttosumman av insatserna på respektive vinnande dubbel. Kvoterna utgör odds.

#### **§ 4 INGEN RÄTT DUBBEL**

Har ingen Vadhållare rätt angett vinnande dubbel vinner Vadhållare som rätt har angett vinnande häst i en av dubbelavdelningarna.

#### **§ 5 VINSTUTRÄKNING ENLIGT § 4**

Vid vinstuträkning i fall enligt § 4 gäller följande:

Insatsernas nettosumma ska delas i två lika vinstandelar mellan de Vadhållare som rätt har angett den vinnande hästen i den första dubbelavdelningen och de Vadhållare som rätt har angett den vinnande hästen i den andra dubbelavdelningen. Erhållna vinstandelar delas därefter med brutto-summan av insatserna på respektive vinnande häst. Kvoterna utgör odds.

Har dött lopp förekommit ska den vinstandel som hör till loppet delas lika i så många delar som motsvarar antalet vinnande hästar. Odds för var och en av de vinnande hästarna i detta lopp fastställs därefter genom att varje sådan del delas med bruttosumman av insatserna på respektive häst.

Om ingen Vadhållare rätt har angett vinnande häst i den ena dubbelavdelningen, utgörs vinstandelen, av insatsernas nettosumma som hör till vinnande häst i den andra dubbelavdelningen. Vid vinstuträkningen delas denna summa med bruttosumman av insatserna på vinnande häst. Kvoten utgör odds.

#### **§ 6 DD-AVDELNING STÄLLS IN, ÄR OGILTIG ELLER SENARELÄGGS**

Om dubbelavdelning ställs in, avbryts, förklaras ogiltig eller om ingen häst har nått målet som vinnare, ingår inte loppet i spelet. Sker omlöpning av sådant lopp senare under samma dag ska dock resultatet i omlöpningen i stället ingå i spelet. ATG kan också med stöd av 1 kap. § 7 genomföra löpningen på annan tid och plats.

#### **§ 7 EN INSTÄLLD DD-AVDELNING**

Om den ena dubbelavdelningen inte ska ingå i spelet till följd av reglerna i § 6, vinner Vadhållare som rätt har angett vinnande häst i den andra dubbelavdelningen.

#### **§ 8 ÅTERBETALNING**

Om ingen dubbelavdelning ingår i spelet till följd av reglerna i § 6 eller om ingen vinnande Vadhållare finns, ska insatserna återbetalas.

## **2.7 SAMMANSLAGEN POOL**

### **§ 1 SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på sammanslagen pool innebär att det anordnas en gemensam pool för två eller flera av spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb och Trio. Alla insatser läggs ihop i en gemensam pool och bryts ned i baskombinationer i form av kombinationer för Trio eller Komb. Varje spels insats på valda objekt eller kombinationer fördelas så att insatserna sprids på alla baskombinationer som skulle ge vinst för det valda objektet eller kombinationen inom respektive spelprodukt.

T.ex. en insats på Vinnare på nr 1 i ett lopp eller Klass där 5 hästar startar och Trio är baskombinationen, kommer insatsen att spridas på alla möjliga triokombinationer som har nr 1 som första häst, vilket ger följande triokombinationer:

1-2-3, 1-2-4, 1-2-5, 1-3-2, 1-3-4, 1-3-5, 1-4-2, 1-4-3, 1-4-5, 1-5-2, 1-5-3 och 1-5-4.

Insatserna fördelas med en beräkningsalgoritm som gör att vinsten kommer att bli lika stor oavsett vilken av de möjliga vinstkombinationerna som blir resultatet. Varje möjlig baskombination får en unik insatskvot, per spelprodukt och spelobjekt, vilken erhålls genom att dela den fördelade insatsen på respektive baskombination med varje spelobjekts totala insats.

## **§ 2 SPEL PÅ VINNARE SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på Vinnare innebär att Vadhållare ska rätt ange vinnande häst i ett lopp eller en Klass.

Vadhållare som rätt har angett vinnande häst har vunnit spelet.

## **§ 3 SPEL PÅ PLATS SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på Plats innebär att Vadhållare ska ange häst som placerar sig enligt följande:

– Om spel kan göras på minst 7 hästar ska angiven häst placera sig på någon av de tre första platserna (första, andra eller tredje plats).

– Om spel kan göras på 4-6 hästar ska angiven häst placera sig på någon av de två första platserna (första eller andra plats).

Startar högst tre hästar inom platsspelet ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas. Om loppet eller Klassen ingår i ett pågående Raketenspel har Vadhållaren dock inte rätt till återbetalning. Insatsen vidareförs i stället till nästa avdelning i Raketen.

Vadhållare som rätt har angett sådan häst (platshäst) har vunnit spelet.

Antalet hästar som spel kan göras på bestäms av antalet definitivt startanmälda hästar.

## **§ 4 SPEL PÅ TVILLING SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på Tvilling innebär att Vadhållare ska ange de hästar som, i lopp eller Klass med minst fyra hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första och andra plats oavsett ordningsföljd dem emellan.

Vadhållare som rätt angett de två först placerade hästarna har vunnit spelet.

Kommer endast en häst i mål återbetalas insatserna på Tvilling.

## **§ 5 SPEL PÅ KOMB SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på kombinationen första och andra häst innebär att Vadhållare ska i rätt ordningsföljd ange de hästar som, i lopp eller Klass med minst tre hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första och andra plats.

Vadhållare som rätt har angett vinnande kombination har vunnit spelet.

Kommer endast en häst i mål återbetalas insatserna på Komb.

#### **§ 6 SPEL PÅ TRIO SAMMANSLAGEN POOL**

Spel på Trio innebär att Vadhållare ska i rätt ordningsföljd ange de hästar som, i lopp eller Klass med minst fyra hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första, andra och tredje plats.

Vadhållare som rätt angett vinnande kombination av hästar på första, andra och tredje plats har vunnit spelet.

Kommer endast en eller två hästar i mål återbetalas insatserna på Trio.

Fast systempris trio sammanslagen pool. Vadhållare har möjlighet att välja ett fast pris för systemet oavsett antalet kombinationer. Insatserna fördelas då lika på respektive kombination avrundat till tiondels öre utan hänsyn till efterkommande decimaler.

Lägsta utbetalningsbelopp per kupong är en krona.

Vid radpris under 1 krona begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 1 krona. I händelse av specialfallet att den totala vinnande insatsen spelad på trio i en sammanslagen pool är lägre än 1 krona kommer triooddset att bli lägre än det presenterade eventuella triooddset för kombinationen.

#### **§ 7 FÖR FÅ STARTANDE HÄSTAR SAMMANSLAGEN POOL**

Startar högst tre hästar som spel kan göras på ska spelet på Plats, Tvilling och Trio avbrytas och insatserna återbetalas. Om loppet eller Klassen ingår i ett pågående Raketenspel har Vadhållaren dock inte rätt till återbetalning. Insatsen vidareförs i stället till nästa avdelning i Raketen.

Startar högst två hästar som spel kan göras på ska spelen på Komb avbrytas och insatserna återbetalas.

#### **§ 8 VINSTUTRÄKNING SAMMANSLAGEN POOL**

Vinstuträkning sker genom att nettosumman från alla ingående spelprodukters insatser i loppet eller Klassen delas med bruttosumman av de totala insatserna på rätt baskombination, kvoten utgör ett odds för Trio eller Komb, vilket är basen för övriga spelprodukters odds.

För spelprodukterna som inte är baskombinationer beräknas respektive odds utifrån oddset på baskombinationen multiplicerat med den unika insatskvot som gäller för respektive spelobjekt per spelprodukt på den vinnande baskombinationen.

Om färre hästar kommer i mål än det finns möjliga platshästar enligt § 3 eller det behövs i en korrekt baskombination, kommer nya odds att beräknas utifrån de nya förutsättningarna.

#### **§ 9 VINSTUTRÄKNING SAMMANSLAGEN POOL DÖTT LOPP**

Dött lopp om en eller flera av de tre första platserna kan ge ett utfall med flera vinnande baskombinationer. Vid sådana tillfällen delas insatsernas nettosumma i lika många delar som det finns vinnande baskombinationer. De erhållna vinstdelarna delas med bruttosumman av de totala

insatserna på respektive rätta baskombination, kvoterna utgör odds för Trio eller Komb, vilka är basen för övriga spelprodukters odds.

För spelprodukterna som inte är baskombinationer beräknas respektive odds utifrån oddset på baskombinationen multiplicerat med den unika insatskvot som gäller för respektive spelobjekt per spelprodukt på den vinnande baskombinationen.

För varje spelprodukt presenteras lika många odds som det finns vinnande spelobjekt för respektive spelprodukt på grund av att det blivit dött lopp.

#### **§ 10 VINST UNDERSTIGER INSATS**

Vinnande Vadhållare återfår sin insats, men inte eventuell avgift, om vinsten understiger insatsen

## **3 V-SPEL**

### **§ 1 SPEL PÅ V-SPEL**

Spel på V-spel innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i 4 – 8 löpningar eller Klasser, beroende på spelprodukt, under samma tävlingsomgång.

Vid spelet ska särskilda av ATG utgivna och godkända kuponger användas. Vid Snabbspel tillåts även muntlig beställning.

ATG kan utfärda närmare anvisningar beträffande spel på V-spel. Anvisningarna som är kostnadsfria, finns att få eller beställa vid de platser där spel kan göras.

### **§ 2 KUPONGIFYLLNAD**

Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

### **§ 3 INSATSBERÄKNING**

Vadhållare anger de hästar som spel ska göras på genom att för varje avdelning markera ett eller flera nummer (ordinarie markeringar).

Om Vadhållare gör en ordinarie markering i varje avdelning, omfattar spelet en rad (enkelrad). Om Vadhållare gör flera ordinarie markeringar i en eller flera av avdelningarna, omfattar spelet flera rader (ett system).

Antalet rader i ett system bestäms genom att antalet ordinarie markeringar i var och en av avdelningarna multipliceras med varandra.

Insatsbeloppet utgör antalet rader multiplicerat med radpriset och i förekommande fall med antalet system.

### **§ 4 RESERVMARKERING**

I varje avdelning får utöver ordinarie markeringar ytterligare högst två hästar markeras (reservmarkeringar). ATG kan tilldela spelet reserver som registreras vid speltillfället. Reservmarkering gäller i turordning enligt anvisningarna istället för ordinarie markering för häst som strukits. Det är tillåtet att markera samma Programnummer både som ordinarie och som reserv.

Om spelet saknar registrerade reserver, gäller istället för struken ordinarie markering reserv enligt turordningen.

### **§ 5 INTRÄDE AV RESERVMARKERING OCH TURORDNING**

Efter att den för spelprodukten först genomförda avdelningen har stängts fastställs i vilken turordning hästarna i respektive avdelning ska ingå i spelet i de fall som sägs nedan.

Har samma Programnummer registrerats både som ordinarie och som reserv innehåller spelet fler vinnande rader om förutsättningarna i övrigt uppfylls. Likaså erhålls fler vinnande rader om reserver enligt turordningen träder in en eller fler gånger. Vid reservinträde för struken häst används i första hand registrerade reserver enligt angiven prioritering, om sådan eller sådana finns. Därefter hämtas

övriga reserver från omarkerat Programnummer i den fastställda turordningen. Ingen reserv från turordningen, inklusive registrerade reserver, utnyttjas normalt mer än en gång.

Tilldelningen av reserver utförs så att antalet markeringar på startande hästar är så lika som möjligt. Om dock alla startande hästar har utnyttjats för reservinträde och ytterligare reservhästar ska tillföras, används alltid den fastställda turordningen.

För spel på V-spel gäller alltid turordning som anges i det elektroniska Programmet på [www.atg.se](http://www.atg.se), även om den där angivna turordningen skulle vara felaktig.

Om enstaka häst(ar) bortfallit ur turordningen placeras de sist i ordning efter lägsta nummer.

Saknas turordning eller har fler än hälften av hästarna bortfallit ur turordningen ska Anordnaren fastställa och snarast presentera turordningen på [www.atg.se](http://www.atg.se).

Felaktigheter i andra publikationer lämnas utan avseende.

### **§ 6 FÖR HÖGT NUMMER, EN RESERV, INGEN ORDNINGSFÖLJD**

Om registrering skett på nummer som inte motsvarar Programnummer, anses sådan registrering vara markering för struken häst.

Om bara en reserv registrerats, gäller den fastställda turordningen efter denna.

Om ordningsföljden mellan två reserver inte registrerats gäller den fastställda turordningen mellan dem.

### **§ 7 HÖGSTA VINSTPOOL**

ATG kan till vissa omgångar av V65, V64, V75, V86 och GS75 erbjuda Vadhållaren möjlighet att endast delta i högsta vinstpoolen. När ATG informerat om att det är tillåtet att enbart delta i högsta vinstpoolen för en omgång får detta beslut inte ändras.

### **§ 8 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO**

Spelkvittot får inte återtas sedan det har registrerats vid plats där spel kan göras, om inte sådant förhållande föreligger som avses i 1 kap. §§ 11, 18 eller § 19.

### **§ 9 FÖR HÖG INSATS**

Om Vadhållare har angett och betalat för hög insats i förhållande till det antal hästar som kommer till start, återbetalas inte skillnadsbeloppet. Enligt reglerna för reservinträde beräknas en eller flera hästar som markerade fler än en gång.

### **§ 10 VINSTUTRÄKNING VID DÖTT LOPP**

Har dött lopp om första plats mellan flera hästar i en eller flera avdelningar skett beräknas antalet vinstdelar för vinnande Vadhållare, som angivit flera av dessa hästar, genom att antalet av Vadhållaren markerade vinnande hästar i varje avdelning multipliceras med varandra.

## **§ 11 OMLÖPNING ELLER SENARELÄGGNING AV LOPP**

Skjer omlöpning eller senarelægning av lopp ska resultatet av loppet ingå i spelet.

## **§ 12 AVDELNING STÄLLS IN, FÖRKLARAS OGILTIG ELLER AVBRYTS**

Om avdelning ställs in, förklaras ogiltig eller avbryts och senarelægning av loppet inte sker är resultatet i de øvrige loppene avgørende for spelets utgång.

Detsamma gæller om lopp forklaras ogiltigt eller om ingen hest når målet som vinnare. Vinnende Vadhållare, som i sådan avdelning har gjort två eller flere ordinære markeringar, får det antal vinstdele som motsvarer produktet av ett og det eller de tal, som anger av Vadhålleren gjordede giltige ordinære markeringar i sådan avdelning.

Om vinnende hest har inkommit i alle i spelet ingående avdelninger men vinnende Vadhållare har angett vinnende hest i ett færre antal avdelninger, får vinnende Vadhållare det antal vinstdele som motsvarer produktet av ett og det eller de tal, som anger av Vadhålleren gjordede giltige ordinære markeringar i avdelning, der han ikke har angett vinnende hest.

## **§ 13 EN ELLER FLERE AVDELNINGAR HAR BORTFALLIT**

Om for V4 fler en avdelning har bortfallit eller for øvrige V-spel fler en två avdelninger har bortfallit under tævlingsdag eller tævlingsomgæng og omløpning eller senarelægning av loppene, enligt 1 kap. § 7, ikke kan ske, avbryts spelet og insatserne återbetales.

### **3.1 V4**

#### **§ 1 SPEL PÅ V4**

Spel på V4 innebær at Vadhållere ska rett ange de vinnende hestene i fire løpninger eller Klasser under samme tævlingsomgæng.

På V4 betegnes løpningene avdelning 1-4.

#### **§ 2 VINST**

Vid spel på V4 utfaller vinst på rad som upptar de vinnende hestene i største antallet avdelninger.

Antallet vinnende rader i ett system bestemmes av det antal vinnende enkelrader på ordinære markeringar som systemet omfatter.

#### **§ 3 VINSTUTRÆKNING**

Vid spel på V4 sker vinstutrækning genom at nettosummen deles i like dele (vinstdele) mellom antallet vinnende rader.

### **3.2 V5**

#### **§ 1 SPEL PÅ V5**

Spel på V5 innebær at Vadhållere ska rett ange de vinnende hestene i fem løpninger eller Klasser under samme tævlingsomgæng.



På V5 betecknas löpningarna avdelning 1-5.

## § 2 VINST

Vid spel på V5 utfaller vinst på rad som upptar de vinnande hästarna i största antalet avdelningar.

Antalet vinnande rader i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar som systemet omfattar.

ATG kan till speciella omgångar besluta att till en ensam vinnande rad med fem rätt utbetala mer än nettosumman.

## § 3 VINSTUTRÄKNING

Vid spel på V5 sker vinstuträkning genom att nettosumman delas i lika delar (vinstdelar) mellan antalet vinnande rader.

### 3.3 V65

#### § 1 SPEL PÅ V65

Spel på V65 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i sex löpningar under samma tävlingsomgång.

På V65 betecknas löpningarna avdelning 1-6.

#### § 2 VINST

Vid spel på V65 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 6 eller 5 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

#### § 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

Vinstberäkning sker enligt följande. Vid spel på V65 delas insatsernas nettosumma i två delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelas sig enligt tabell nedan.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
6 rätt	50 %
5 rätt	50 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande rader i respektive vinstgrupp.

De nettoinsatser som kommer från spel som bara deltar i 6 rättspoolen läggs enbart till poolen för 6 rätt.

När enbart deltagande i 6 rättspoolen valts, erhåller Vadhållaren 2 gånger utdelningen för 6 rätt och ingen utdelning görs för rader med 5 rätt.

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgruppen 5 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att

enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgruppen för 6 rätt i kommande V65-omgångar inom tolv månader.

När ATG informerat om till vilken omgång som medel ur vinstfonden ska delas ut får detta beslut ej ändras.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 6 eller 5 rätt flyttas dessa insatser över till vinstgruppen för 6 rätt i kommande V65-omgångar inom tolv månader.

Antalet rader med 6 eller 5 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 6 eller 5 rätt som systemet omfattar.

Vid radpris under 1 krona begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 1 krona.

## **3.4 V64**

### **§ 1 SPEL PÅ V64**

Spel på V64 innebär att Vadhållaren ska rätt ange de vinnande hästarna i sex löpningar under samma tävlingsomgång.

På V64 betecknas löpningarna avdelning 1-6.

### **§ 2 VINST**

Vid spel på V64 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 6, 5 eller 4 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

### **§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING**

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på V64 delas insatsernas nettosumma i tre delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
6 rätt	40 %
5 rätt	20 %
4 rätt	40 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande rader i respektive vinstgrupp. De nettoinsatser som kommer från spel som bara deltar i 6 rättspoolen rätt läggs enbart till poolen för 6 rätt.

När enbart deltagande i 6 rättspoolen valts, erhåller Vadhållaren 2,5 vinnande rader vid 6 rätt och ingen utdelning görs för rader med 5 och 4 rätt.

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgrupperna för 5 och 4 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgruppen för 6 rätt i kommande V64-omgångar inom tolv månader.

När ATG informerat om till vilken omgång som medel ur vinst-fonden ska delas ut får detta beslut ej ändras.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 6, 5 eller 4 rätt flyttas dessa insatser över till vinstgruppen för 6 rätt i kommande V64-omgångar inom tolv månader.

Antalet rader med 6, 5 eller 4 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 6, 5 eller 4 rätt som systemet omfattar.

Vid radpris under 1 krona begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 1 krona.

## **3.5 V75**

### **§ 1 SPEL PÅ V75**

Spel på V75 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i sju löpningar under samma tävlingsomgång.

På V75 betecknas löpningarna avdelning 1-7.

### **§ 2 VINST**

Vid spel på V75 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 7, 6 eller 5 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

### **§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING**

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på V75 delas insatsernas nettosumma i tre delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
7 rätt	40 %
6 rätt	20 %
5 rätt	40 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande rader i respektive vinstgrupp. De nettoinsatser som kommer från spel som bara deltar i 7 rättspoolen rätt läggs enbart till poolen för 7 rätt.

När enbart deltagande i 7 rättspoolen valts, erhåller Vadhållaren 2,5 vinnande rader vid 7 rätt och ingen utdelning görs för rader med 6 och 5 rätt.

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgrupperna för 6 och 5 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgruppen för 7 rätt i kommande V75-omgångar inom tolv månader.

När ATG informerat om till vilken omgång som medel ur vinst-fonden ska delas ut får detta beslut ej ändras.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 7, 6 eller 5 rätt flyttas dessa insatser över till vinstgruppen för 7 rätt i kommande V75-omgångar inom tolv månader.

Antalet rader med 7, 6 eller 5 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 7, 6 eller 5 rätt som systemet omfattar.

Vid radpris under 50 öre begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 50 öre.

## **3.6 V86**

### **§ 1 SPEL PÅ V86**

Spel på V86 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i åtta löpningar under samma tävlingsomgång.

På V86 betecknas löpningarna avdelning 1-8.

### **§ 2 VINST**

Vid spel på V86 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 8, 7 eller 6 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

### **§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING**

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på V86 delas insatsernas nettosumma i tre delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
8 rätt	40 %
7 rätt	20 %
6 rätt	40 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande rader i respektive vinstgrupp. De nettoinsatser som kommer från spel som bara deltar i 8 rättspoolen läggs enbart till poolen för 8 rätt.

När enbart deltagande i 8 rättspoolen valts, erhåller Vadhållaren 2,5 vinnande rader vid 8 rätt och ingen utdelning görs för rader med 7 och 6 rätt.

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgrupperna för 7 och 6 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgruppen för 8 rätt i kommande V86-omgångar inom tolv månader.

När ATG informerat om till vilken omgång som medel ur vinstfonden ska delas ut får detta beslut ej ändras.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 8, 7 eller 6 rätt flyttas dessa insatser över till vinstgruppen för 8 rätt i kommande V86-omgångar inom tolv månader.

Antalet rader med 8, 7 eller 6 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande

enkelrader på ordinarie markeringar med 8, 7 eller 6 rätt som systemet omfattar.

Vid radpris under 25 öre begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 25 öre.

## **3.7 GRAND SLAM 75 (GS75)**

### **§ 1 SPEL PÅ GRAND SLAM 75**

Spel på GS75 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i sju löpningar under samma tävlingsomgång.

På GS75 betecknas löpningarna avdelning 1-7.

### **§ 2 VINST**

Vid spel på GS75 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 7, 6 eller 5 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

### **§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING**

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på GS75 delas insatsernas nettosumma i tre delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
7 rätt	40 %
6 rätt	20 %

5 rätt 40 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande rader i respektive vinstgrupp. De nettoinsatser som kommer från spel som bara deltar i 7 rättspoolen rätt läggs enbart till poolen för 7 rätt.

När enbart deltagande i 7 rättspoolen valts, erhåller Vadhållaren 2,5 vinnande rader vid 7 rätt och ingen utdelning görs för rader med 6 och 5 rätt.

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgrupperna för 6 och 5 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgrupperna för 7, 6 och 5 rätt i kommande GS75-omgångar inom tolv månader. De olika vinstgruppernas andel av de fonderade medlen fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av fonderat belopp
7 rätt	40 %
6 rätt	20 %
5 rätt	40 %

När ATG informerat om till vilken omgång som medel ur vinstfonden ska delas ut får detta beslut ej ändras.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 7, 6 eller 5 rätt flyttas dessa insatser över till vinstgrupperna för 7, 6 och 5 rätt i kommande GS75-omgångar inom tolv månader.

De olika vinstgruppernas andel av insatserna fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av insatserna
7 rätt	40 %
6 rätt	20 %
5 rätt	40 %

Antalet rader med 7, 6 eller 5 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 7, 6 eller 5 rätt som systemet omfattar.

Vid radpris under 1 kr begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 1 kr.

## **4 ANDRA GRUNDSPEL**

### **4.1 V3**

#### **§ 1 SPEL PÅ V3**

Spel på V3 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i tre löpningar i samma omgång. Löpningarna benämns första, andra och tredje avdelningen.

Tävlingstekniskt kan dock avdelningarna kastas om och avgöras i annan ordningsföljd.

Löpningarnas ursprungliga benämning, första, andra och tredje avdelningen gäller oavsett om avdelningarnas ordningsföljd kastats om.

ATG kan utfärda närmare anvisningar beträffande V3-spelet.

Anvisningarna som är kostnadsfria, finns då att få eller beställa vid de platser där spel kan göras.

#### **§ 2 INSATSBERÄKNING**

En grundinsats vars storlek fastställs av ATG samt antal valda hästar ligger till grund för insatsberäkningen.

Vid kupongspel markerar Vadhållaren vid speltillfället valda Programnummer i samtliga tre löpningar.

Kupongen fylls i av Vadhållaren på sätt som framgår av dessa Spelregler och de närmare anvisningar som utfärdas av ATG.

Kostnaden räknas fram genom att multiplicera antalet hästar i de tre avdelningarna med grundinsatsen.

Vid eventuellt Snabbspel sker urval vid speltillfället av Programnummer i samtliga tre avdelningar.

Vid interaktivt spel köper Vadhållaren en eller flera grund-insatser till en eller flera startande hästar i första V3-avdelningen. Det är den eller dessa grundinsatser som vid rätt vinnande Programnummer, alternativt vinst för Turhäst som inträtt, ger rätt till val av Programnummer i efterföljande V3-avdelning.

#### **§ 3 STRUKEN HÄST**

Ingen möjlighet till reservmarkeringar finns. I händelse av att häst(ar) strukits inträder en så kallad Turhäst vilken blir den häst i löpningen på vilken den högsta sammanlagda insatsen i spelprodukten Vinnare har placerats. Om lika hög insats har placerats på två eller flera hästar i löpningen blir hästen med lägst Programnummer Turhäst. Möjlighet att ändra val av häst(ar) finns vid interaktivt spel. Denna möjlighet gäller dock endast till avdelning 2 och 3.

Vid interaktivt spel kan återbetalning för struken häst i den första avdelningen ske om återbetalning begärts före stängning av spel till den första avdelningen. Vid kupongspel kan återbetalning för struken häst ske, oavsett avdelning, om återbetalning begärts före stängning av spel till den första avdelningen.

Om Vadhållaren varken begär återbetalning eller placerar om andelen före giltig start placeras andelen automatiskt på Turhästen.

#### **§ 4 KUPONGSPEL**

Spelkupong ska innehålla valda Programnummer och vara komplett ifylld i samtliga tre avdelningar, dessutom ska bana, veckodag och antal grundinsatser markeras.

Förutsättning för vinst är, att valt Programnummer når målet först, alternativt om Turhäst inträtt.

Antal andelar på vinnande häst i sista avdelningen ger var och en rätt till utdelning.

#### **§ 5 INTERAKTIVT SPEL**

Vid muntlig beställning eller eventuellt interaktivt spel via ATG:s webbtjänst kan en Vadhållare köpa en eller flera grundinsatser på en eller flera i första V3-avdelningen startande hästar (Programnummer).

Varje grundinsats utgör en andel i V3-omsättningen.

Vadhållare som har placerat grundinsats på vinnande häst i den första avdelningen får överföra denna till andel på häst i den andra avdelningen.

Vadhållare som har placerat en andel på vinnande häst i den andra avdelningen får överföra denna till andel i den tredje avdelningen.

Inför den andra och tredje avdelningen får Vadhållare ändra sig och placera andel på annan häst än den han tidigare valt ända fram till giltig start i avdelningen.

Om Vadhållare inte placerat andel före giltig start i respektive avdelning placeras andelen automatiskt på den häst som är Turhäst.

Varken en grundinsats eller en andel får placeras på mer än en häst.

Varje andel på vinnande häst i den sista avdelningen ger rätt till en utdelning.

#### **§ 6 SENARELAGD AVDELNING**

Om ordningen mellan V3-avdelningarna blir en annan än den som anges i Programmet gäller att Vadhållare som muntligt hunnit placera andel i den avdelning som senareläggs i stället ska placera andel i den avdelning som närmast följer. För spel genom kupong gäller löpningarnas ursprungliga benämning.

Om interaktivt spel inte på så sätt placeras om före giltig start i närmast följande avdelning placeras andelen automatiskt på Turhästen i avdelningen.

Vadhållare som hunnit placera andel i en avdelning som blivit senarelagd måste placera andelen på nytt när avdelningen väl genomförs.



Om Vadhållare som har rätt att placera andel i den senarelagda avdelningen inte gör så före giltig start placeras andelen automatiskt på Turhästen i avdelningen.

#### **§ 7 AVDELNINGEN STÄLLS IN, FÖRKLARAS OGILTIG ELLER AVBRYTS**

Om en avdelning ställs in, förklaras ogiltig eller avbryts och inte genomförs senare under samma omgång är resultaten i de avdelningar som genomförs avgörande för spelets utgång.

Om två avdelningar ställs in, förklaras ogiltiga eller avbryts och inte genomförs senare under samma omgång avbryts spelet och insatserna återbetalas.

#### **§ 8 VINSTUTRÄKNING**

Vid spel på V3 beräknas utdelningen (vinstdelen) genom att insatsernas nettosumma delas i lika delar mellan antalet vinnande andelar i den V3-avdelning som genomförts sist.

#### **§ 9 OSPELAD VINNARHÄST I EN AVDELNING**

Saknas andelar på vinnande häst i den avdelning som genomförs sist delas vinsten mellan de andelar som har rätt i de två föregående avdelningarna.

Saknas andelar på vinnande häst i den avdelning som genomförs som andra avdelning delas vinsten mellan de andelar som har rätt i den första avdelningen.

Saknas andelar på vinnande häst i den första avdelning som genomförs avbryts spelet och insatserna återbetalas.

## **4.2 TOP 7**

#### **§ 1 SPEL PÅ TOP 7**

Spel på TOP 7 innebär att Vadhållare ska i rätt ordningsföljd ange de hästar som, i lopp med minst sju startande hästar på vilka spel kan göras, placerar sig på första, andra, tredje, fjärde, femte, sjätte och sjunde plats.

Vid spelet ska särskilda av ATG utgivna och godkända kuponger användas. Vid Snabbspel tillåts även muntlig beställning.

ATG kan utfärda närmare anvisningar beträffande TOP 7-spelet. Anvisningarna, som är kostnadsfria, finns att få eller beställa vid de platser där spel kan göras.

#### **§ 2 KUPONGIFYLLNAD**

Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

#### **§ 3 FASTA SYSTEM**

Vadhållare anger de hästar som spel ska göras på genom att för varje placering ett till sju ange en häst, dessa sju hästar utgör spelets ranking. Därefter anger Vadhållare vilken av de fasta systemkombinationerna spelet ska gälla för. Detta sker genom att ange insatsbelopp samt välja grupper av hästar där alla hästar i gruppen alterneras på alla positioner inom gruppen. En grupp kan

bestå av 2 till 7 hästar och 1 till 3 grupper kan väljas per spel. Vid kupongspel kan första positionen eller de två första positionerna väljas att vara samma på spelets alla spelade kombinationer.

Antalet kombinationer i spelet bestäms av insatsen.

Alla tillåtna system med vilka placeringar som garderas redovisas på [www.atg.se](http://www.atg.se). Spelet omfattar alla möjliga unika kombinationer som kan erhållas för varje givet system.

Nedan följer några exempel på mallar vilka alla utgår från samma ranking 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 och valda grupper är markerade med skiljelinjer.

Insats	16 kr	24 kr	48 kr	480 kr	576 kr
1:a	1	1, 2, 3	1	1	1, 2, 3, 4
2:a	2, 3	1, 2, 3	2, 3, 4	2	1, 2, 3, 4
3:a	2, 3	1, 2, 3	2, 3, 4	3, 4, 5, 6, 7	1, 2, 3, 4
4:a	4	4	2, 3, 4	3, 4, 5, 6, 7	1, 2, 3, 4
5:a	5, 6	5	5	3, 4, 5, 6, 7	5, 6, 7
6:a	5, 6	6	6, 7	3, 4, 5, 6, 7	5, 6, 7
7:a	7	7	6, 7	3, 4, 5, 6, 7	5, 6, 7
Antal kombinationer	4	6	12	120	144

#### § 4 RESERVMARKERING

För varje spel får, utöver de sju ordinarie rankade hästarna, ytterligare högst två hästar markeras (reservmarkeringar). ATG kan tilldela spelet reserver som registreras vid speltillfället. Reservmarkering gäller i turordning enligt anvisningarna istället för ordinarie markering för häst som strukits. Det är inte tillåtet att markera samma Programnummer både som ordinarie och som reserv.

Om spelet saknar registrerade reserver, gäller istället för struken ordinarie markering reserv enligt turordningen.

#### § 5 INTRÄDE AV RESERVMARKERING OCH TURORDNING

Efter att spelet har stängts fastställs i vilken turordning hästarna ska ingå i spelet i de fall som sägs nedan.

Vid reservinträde för struken häst används i första hand registrerade reserver enligt angiven prioritering, om sådan eller sådana finns. Därefter hämtas övriga reserver från omarkerat Programnummer i den fastställda turordningen. Inget Programnummer kan utnyttjas mer än en gång i rankingen.

Reservinträdet går till så att den inbördes rankingordningen bibehålls och justeras framåt i rankingen. Efter justering av ordinarie markeringar fylls spelet på med reserver enligt ovanstående prioritering så att spelet har sju rankade hästar.

Spelets fasta system bibehålls i det avseendet att de garderade placeringarna kvarstår enligt systemmallarna i § 3.

För TOP 7-spelet gäller alltid turordning som anges i det elektroniska Programmet på [www.atg.se](http://www.atg.se), även om den där angivna turordningen skulle vara felaktig.

Om enstaka häst(ar) bortfallit ur turordningen placeras de sist i ordning efter lägsta nummer.

Saknas turordning eller har fler än hälften av hästarna bortfallit ur turordningen ska Anordnaren fastställa och snarast presentera turordningen på [www.atg.se](http://www.atg.se).

Felaktigheter i andra publikationer lämnas utan avseende.

### **§ 6 FÖR HÖGT NUMMER, EN RESERV, INGEN ORDNINGSFÖLJD**

Om registrering skett på nummer som inte motsvarar Programnummer, anses sådan registrering vara markering för struken häst.

Om bara en reserv registrerats, gäller den fastställda turordningen efter denna.

Om ordningsföljden mellan två reserver inte registrerats gäller den fastställda turordningen mellan dem.

### **§ 7 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO**

Spelkvittot får inte återtas sedan det har registrerats vid plats där spel kan göras, om inte sådant förhållande föreligger som avses i 1 kap. §§ 11, 18 eller § 19.

### **§ 8 VINST**

Vid spel på TOP 7 utfaller vinst på de kombinationer som i rätt ordningsföljd upptar rätt hästar enligt nedan.

Vinstgrupp 1 Första, andra, tredje, fjärde, femte, sjätte och sjunde plats.

Vinstgrupp 2 Första, andra, tredje, fjärde, femte och sjätte plats.

Vinstgrupp 3 Första, andra, tredje, fjärde och femte plats.

Vinstgrupp 4 Första, andra, tredje och fjärde plats.

Vinstgrupp 5 Första, andra och tredje plats.

Vinstgrupp 6 Första och andra plats.

Det finns normalt 6 vinstgrupper om inte annat sägs i § 9.

### **§ 9 VINSTUTRÄKNING, INGEN VINNANDE KOMBINATION, OMFÖRDELNING, FONDERING**

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på TOP 7 delas insatsernas nettosumma i sex delar. De olika vinstgruppernas andelar av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt nedanstående tabell.

Vinstgrupp 1	28 %
Vinstgrupp 2	12 %
Vinstgrupp 3	6 %
Vinstgrupp 4	9 %

Vinstgrupp 5	17 %
Vinstgrupp 6	28 %

De erhållna beloppen fördelas mellan antalet vinnande kombinationer i respektive vinstgrupp.

Antalet kombinationer med rätt i respektive vinstgrupp bestäms av varje unik vinnande kombinations högsta uppfyllda vinstgrupp som systemet omfattar.

Om ingen vinnare finns i vinstgrupp 1 flyttas dessa insatser över till vinstgrupp 1 i kommande TOP 7-omgångar inom tolv månader.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 2-5 så flyttas dessa insatser nedåt till nästa vinstgrupp i samma TOP 7-omgång.

Om ingen vinnare finns i vinstgrupp 6 flyttas dessa insatser över till vinstgrupp 1 i kommande TOP 7-omgångar inom tolv månader.

Omfördelning av vinstmedel ska ske om det krävs för att säkerställa att utdelningen i en högre vinstgrupp med vinnare alltid ska erhålla en utdelning som, innan trunkering, är minst 1,1 gånger högre än nästa vinstgrupps utdelning. I det fall det inte finns vinnare i nästa vinstgrupp ska utdelningen minst vara ytterligare 1,1 gånger högre för varje mellanliggande vinstgrupp utan vinnare. En högre vinstgrupps utdelning ska efter omfördelning alltid vara minst 1 krona högre än nästa vinstgrupps utdelning.

När beräknat vinstbelopp per kombination i vinstgrupperna 2-6 understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse undantas från utdelning fonderas för att enligt ATG:s bestämmande delas ut till vinstgrupp 1 i kommande TOP 7-omgångar inom tolv månader.

För gällande lägsta vinstbelopp se [www.atg.se](http://www.atg.se).

Vid kombinationspris under 4 kronor begränsas vinsten till maximalt den andel av nettosumman som motsvarar insatsens andel av 4 kronor.

### **§ 10 DÖTT LOPP**

Vid dött lopp om en eller flera av de sju första platserna utfaller flera vinnande kombinationer.

### **§ 11 FÄRRE ÄN SJU HÄSTAR FULLFÖLJER LOPPET**

Om färre än 7 hästar kommer i mål gäller följande:

Kommer endast 6 hästar i mål räknas alla övriga hästar som startade i loppet som att de löpt dött lopp på placering 7.

Kommer endast 5 hästar i mål räknas alla övriga hästar som startade i loppet som att de löpt dött lopp på placering 6.

Kommer endast 4 hästar i mål räknas alla övriga hästar som startade i som att de löpt dött lopp på placering 5.

Kommer färre än fyra hästar i mål återbetalas insatserna.

#### **§ 12 HÖGST SEX STARTANDE HÄSTAR**

Startar högst sex hästar som spel kan göras på ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

## **5 TILLÄGGSSPEL**

### **§ 1 TILLÄGGSSPEL**

Tilläggs spel är spel som endast kan spelas tillsammans med ett eller flera Grundspel.

### **5.1 BOOST**

#### **§ 1 SPEL PÅ V75 MED BOOST**

Spel på V75 med Boost innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i sju löpningar under samma tävlingsomgång samt ha rätt Boostnummer. Boost kan endast spelas som tillägg till V75. Spelet tilldelas ett tresiffrigt Boostnummer vid speltillfället.

Vid spelet ska särskilda av ATG utgivna och godkända kuponger användas. Vid Snabbspel tillåts även muntlig beställning.

ATG kan utfärda närmare anvisningar beträffande spel på V75 med Boost. Anvisningarna, som är kostnadsfria, finns att få eller beställa vid de platser där spel kan göras.

#### **§ 2 KUPONGIFYLLNAD**

Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

#### **§ 3 INSATSBERÄKNING**

Insatsen för Boost är 10 procent av insatsen för Grundspelet, dock minst 30 kronor som läggs till den totala insatsen för spelet. Vid val av multipla system blir insatsen 10 procent av insatsen för grundspelet, dock minst 30 kronor multiplicerat med den valda multipeln.

#### **§ 4 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO**

Boost spel kan inte återtagas separat. Återtages Grundspelet blir även Boost återtaget.

#### **§ 5 VINST OCH VINSTUTRÄKNING**

För V75 med Boost anslås 40% av Boost-insatserna till en fond med vinstmedel för Boost, kallad Boostfonden.

Vid V75 med Boost utfaller vinst från Boostfonden på de spel som minst har sista siffran rätt i Boostnumret.

Vinsterna för V75 med Boost är bestämda på förhand och definierade med parametrar och värden enligt nedanstående tabell. Vinstgrupperna 1, 2 och 3 är beroende av utdelningen på V75 medan vinstgrupperna 4, 5 och 6 har fasta vinster.

V75 med Boost		
Vinstgrupp	Vinstbeskrivning	Vinst
1	7 rätt på V75 och rätt Boostnummer	10 gånger vinsten på 7 rätt
2	6 rätt på V75 och rätt Boostnummer	100 gånger vinsten på 6 rätt
3	5 rätt på V75 och rätt Boostnummer	100 gånger vinsten på 5 rätt
4	Rätt Boostnummer	500 kr
5	Två sista siffrorna i Boostnumret rätt	150 kr
6	Sista siffran i Boostnumret rätt	50 kr

Ett system kan vinna endast en vinst ur vinstgrupperna 4, 5 eller 6. Vid val av multipla system ehålls lika många vinster som den valda multipeln ur den högst uppnådda vinstgruppen av vinstgrupperna 4, 5 och 6. Vinst ur någon eller några av vinstgrupperna 1, 2 och 3 vinner också ur vinstgrupp 4.

För den sammanlagda vinstsumman för V75 med Boost i första vinstgruppen gäller per spelomgång en övre begränsning om 100 000 000 kr. Skulle den sammanlagda vinstsumman i första vinstgruppen vara så stor att den, beräknad med belopp enligt vinsttabellen ovan, överstiger 100 000 000 kr ska vinstfaktorn (10) reduceras till högsta möjliga faktor med två decimaler som gör att den sammanlagda vinstsumman i vinstgruppen inte överstiger 100 000 000 kr.

För den sammanlagda vinstsumman för V75 med Boost i andra och tredje vinstgruppen gäller per spelomgång en övre begränsning om 50 000 000 kr. Skulle den sammanlagda vinstsumman i andra och tredje vinstgruppen vara så stor att den, beräknad med belopp enligt vinsttabellen ovan, överstiger 50 000 000 kr ska vinstfaktorn (100) reduceras till högsta möjliga faktor med två decimaler som gör att den sammanlagda vinstsumman i vinstgrupperna inte överstiger 50 000 000 kr.

Utöver de ovan angivna begränsningarna så gäller att ett vinnande grundsystem för V75 med Boost maximalt kan vinna 100 000 000 kr. Ett vinnande grundsystem som enligt ovanstående vinsttabell med hänsyn tagen till eventuella reducerade vinstfaktorer totalt har en sammanlagd vinstsumma som överstiger 100 000 000 kr ska reduceras så att vinsten för grundsystemet blir lika med 100 000 000 kr. Med ett grundsystem i detta stycke avses även t.ex. ett multispel eller ett andelssystem inklusive extraandelar.

All vinstreducering påverkar den del av vinsten som teoretiskt skulle ha bestått av medel från Boostfonden.

## § 6 EJ GENOMFÖRD TÄVLING

Om Grundspelets tävling inte genomförs och dess insats återbetalas, ställs även Boost in och Boost-insatserna återbetalas.

## § 7 DRAGNING AV VINNANDE BOOSTNUMMER

Efter att V75-omgångens samtliga sju avdelningar är genomförda så ska omgångens vinnande Boostnummer genereras. Det sker genom att anropa en slumpgenerator som returnerar ett tresiffrigt tal mellan 000 och 999.

Resultatet av dragningen offentliggörs i samband med det ordinarie V75-resultatet efter att V75-omgångens samtliga sju avdelningar är genomförda. Vinnande Boostnummer kommer att presenteras i TV-sändningen samt via ATG:s normala informationskanaler.

I händelse av att vinnande Boostnummer inte kan genereras kommer Boostomgången att ställas in och Boost-insatserna återbetalas.



## 6 UTBETALNING

### § 1 VINSTUTBETALNING

Vinstutbetalning påbörjas när resultatet och vinstuträkningen definitivt har fastställts och offentliggjorts.

Efter det att vinstutbetalning har påbörjats, kan vinstuträkningen inte ändras. Om vinstutbetalning eller i spelprodukten V3 vinstutbetalning eller byte av andel har påbörjats i strid mot reglerna i 1 kap. §§ 16, 20–21 gäller emellertid vad som sägs i tredje och fjärde styckena.

För spelprodukterna Vinnare, Plats, Dagens Dubbel, Tvilling, Komb, Trio, V3, V4, V5, V65, V64, V75, V86, GS75, TOP 7 och Boost ska vinstutbetalningen avbrytas och ny vinstuträkning göras, under förutsättning att ny vinstuträkning kan påbörjas innan starten av nästkommande lopp eller klass eller om händelsen inträffar i sista loppet eller klassen, 15 minuter efter påbörjad vinstutbetalning.

För spelprodukten V3 gäller att ny uträkning ska göras endast när det ändrade resultatet påverkar vinsten eller rätten att byta andel. Om ett ändrat resultat ska registreras efter den V3-avdelning som först genomförts, ska spelet avbrytas och gjorda insatser återbetalas. Om situationen inträffar efter den andra V3-avdelningen ska spelet avslutas och vinstutdelningen ske till Vadhållare som hade placerat andel på vinnande häst i den avdelningen.

Om situationen inträffar efter den tredje avdelningen ska vinstutdelningen ske till Vadhållare som hade placerat andel på vinnande häst i den avdelningen.

Överskott som uppstått till följd av felaktig vinstuträkning eller vinstutbetalning och som inte genast kan utdelas till vinnande Vadhållare förs till en regleringsfond för vinnande Vadhållare. Pengarna ska utdelas till spelarna vid lämpligt tillfälle. Dock senast inom tolv månader efter att felet inträffat.

Om insatserna i ett vinnande Raketenspel, t.ex. av tekniska skäl, inte har kunnat placeras i enlighet med Vadhållarens önskemål i samtliga avdelningar ska ATG till Vadhållaren betala skillnaden mellan en korrekt uträknad vinst och den vinst som totalisatorn räknat fram.

Vinstutbetalning sker enligt ATG:s anvisningar, som finns på [www.atg.se](http://www.atg.se). ATG förbehåller sig rätten att ta ut avgift för vinstutbetalning.

### § 2 UTBETALNING TILL TIONDE DAGEN OCH DELUTBETALNING

Vinst utbetalas till och med den tionde dagen efter tävlingsdagen. Detsamma gäller återbetalning.

Utbetalning av vinster kan ske genom delutbetalningar. Dessa delutbetalningar kan förekomma vid vissa förutbestämda beloppsgränser. För gällande beloppsgränser se [www.atg.se](http://www.atg.se).

ATG förbehåller sig rätten att ta ut avgift för kostnad som uppstår vid handläggandet av för sent uttagen vinst eller återbetalning. Om ATG har betalat skatt på vinsten eller återbetalningen blir den avgiften minst lika stor som skatten. För gällande skattesats se [www.atg.se](http://www.atg.se).

## **7 INTERNATIONELLT SPEL**

### **§ 1 SPEL UTANFÖR SVERIGE**

Internationellt spel är spel till tävling som genomförs på utländsk bana.

Spellet kan genomföras med gemensam spelpool där insatserna från olika länders speloperatörer läggs samman. Arrangörsländets Tävlingsregler och spelarrangörens spelregler gäller. Undantag kan förekomma, särskilt meddelande härom ges vid varje enskilt tillfälle.

### **§ 2 GEMENSAMT SPELOBJEKT**

ATG kan besluta att låta två eller flera hästar bilda ett gemensamt Programnummer och därmed räknas som en häst i allt spelhänseende. Strykning av häst(ar) lämnas utan avseende såvida inte samtliga ingående i Programnumret utgår.

Vid spelprodukter där fler än en häst ska anges med rätt placering gäller i förekommande fall att endast Programnumrets bästa placering ingår i resultatet av spelet.

### **§ 3 INTERNATIONELLT SPEL MED FÖRHINDER**

ATG har vid datastopp, avbrott i datakommunikationen eller om annan händelse har inträffat som förhindrar internationellt spel, rätt att genomföra spel i lokal svensk pool med svenska spelregler och den utländska arrangörens Tävlingsregler. Detta även om information lämnats om spel i gemensam pool. Alternativt kan ATG fatta beslut om återbetalning av insatserna.

ATG ska informera berörd utländsk part vid förhinder.