

Utfyllende bestemmelser gjeldende f.o.m. 12. august 2021,
jfr. Norsk Tippings spilleregler pkt. 1.15.



Utfyllende bestemmelser for Tipping

Kampanjerekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjerekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premienes størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte.

Vinner av kampanjerekningen trekkes blant de spillerne som oppfyller et kriterium som er fastsatt av selskapet på forhånd.

Eksempel på kampanjerekninger kan være:

Fotballreiser kalt «Superweekend». Fotballreiser kan ikke tas ut i kontanter, men kan overdras etter avtale med Norsk Tipping.

Premie kan bestå av gavepremie eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjerekningene kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser for Oddsen

Norsk Tipping har følgende spillobjekter på Oddsen:

Handikap

Norsk Tipping gir en av deltakerne i spillobjektet et forsprang med én eller flere hendelser. For å oppnå riktig resultat skal forspranget og deltakerens oppnådde resultat summeres.

Over/under X,5 hendelser

Det kan spilles på hvor mange hendelser som finner sted i spillobjektet. I spillet over/under X,5 hendelser spilles det på flere enn X,5 hendelser eller færre enn X,5 hendelser. Spillet over/under kan gjelde et visst antall mål, cornere, kort, poeng etc.

Over/Eksakt/Under X antall hendelser

Det kan spilles på hvor mange hendelser som finner sted i spillobjektet. I spillet over/eksakt/under X antall hendelser spilles det på flere enn X hendelser, eksakt X hendelser eller færre enn X hendelser. Spillet over/ eksakt/ under kan gjelde et visst antall mål, cornere, kort, poeng etc.

Omgang/quarter/sett/periode-resultat

Det kan spilles på delresultatet mellom omganger/perioder/quarters/sett osv.

Dueller lagidrett (MÅL/POENG/ H2H/H3H)

Det kan spilles på hvem av de utvalgte lag/utøvere som gjør det best i det aktuelle spillobjektet. Begge/alle utøvere må ha deltatt i kampen/konkurransen, hvis ikke strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00. Hvis den offisielle resultatlisten ikke gir en vinner i spillobjektet, strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00.

Dueller individuelle idretter inkludert lagkonkurranser (H2H/H3H)

Det kan spilles på hvem av de utvalgte lag/utøvere som gjør det best i det aktuelle spillobjektet. Begge/alle utøvere må ha deltatt i kampen/konkurransen, hvis ikke strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00. En utøver som bryter, blir diskvalifisert eller på annet vis ikke fullfører konkurransen regnes som taper av duellen. Hvis den offisielle resultatlisten ikke gir en vinner i spillobjektet, strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00.

Hvilket lag scorer første/neste/siste mål/poeng

Spill på hvilket lag som scorer det første/neste/siste målet/poenget i kampen/konkurransen. I spilleobjektet spilles det på hvilket lag eller utøver som oppnår det første/neste/siste målet/poenget, eller om kampen ender uten mål/poeng.

Første/neste/siste målscore lagidrett

Spill på hvilken utøver som scorer det første/neste/siste målet i kampen. Selvmål er ikke et alternativt utfall. Skulle det første/neste målet i kampen være et selvmål, vil spillet gå videre til neste mål. Skulle det siste målet i kampen være et selvmål vil det nest siste målet telle for spillet. Er det ingen mål eller kun selvmål som scores i kampen refunderes ikke innsatsen. Utøveren må ha deltatt i kampen/konkurransen, hvis ikke strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00.

Scorer mål/poeng (uavhengig av om det er første, neste eller siste mål)

Spill på hvilken utøver som scorer mål/poeng i kampen. Er det det ingen mål/poeng eller kun selvmål som scores, refunderes ikke innsatsen. Utøveren må ha deltatt i kampen/konkurransen, hvis ikke strykes spillobjektet/utfallet og oddsen settes til 1,00

Scorecast

Spill på kombinasjonen om en utøver scorer det første målet, det siste målet eller scorer et mål i løpet av kampen, kombinert med riktig resultat i kampen. Utøveren må ha deltatt i kampen/konkurransen, hvis ikke strykes utfallet og oddsen settes til 1,00

Målscorespill

På alle varianter av målscorespill, teller ikke selvmål som scoring, med mindre det er angitt at spilleobjektet omhandler selvmål.

Tidspunkt for første/siste mål

Spill på hvilket tidspunkt det første, neste eller siste målet scores i kampen.

Hvilket lag eller hvilken utøver går videre til neste runde

Spill på hvilket lag eller hvilken utøver som går videre i turneringen. Spillet inkluderer eventuelle ekstraomganger/straffesparkkonkurranse/tie break/etc.

Halvtid/ Fulltid

Spill på korrekt kombinasjon (H, U, B) ved både pause og fulltid.

Korrekt resultat

Spill på korrekt resultat i kampen etter ordinær tid.

Dobbelsjanse

Spill på dobbeltsjanse muliggjør halvgardering av en kamp. Alternative utfall det kan spilles på er HU, UB eller HB.

Hendelse

Spill på om hendelse inntreffer eller ikke i kampen/konkurransen, eksempelvis straffe, kort, utvisning etc. Dette omfatter kun hendelser som skjer på banen i aktivt spill og av aktive utøvere i selve konkurransen (ikke støtteapparat/innbyttere). For spill på om navngitt utøver oppnår angitt resultat, må utøveren delta i konkurransen/kampen på tidspunktet hvor hendelsen skjer.

Hvis utøveren ikke deltar i kampen/konkurransen, strykes spillobjektet og oddsen settes til 1,00.

Fotball, gule/ røde kort:

Spill på antall gule/røde kort: Antall kort telles som følger: Gult kort = 1 kort, rødt kort = 2 kort, et gult og ett rødt til samme spiller = 3 kort, og to gule og dermed ett rødt til samme spiller = 3 kort. Det maksimale antall kort en spiller kan få er 3 kort.

Spill på kort-poeng: Ved spill på kort-poeng telles gult kort 10 poeng og rødt kort 25 poeng. En spiller kan maksimalt få 35 kortpoeng.

Fotball, målgivende pasning (assist):

Spill på utøver som gir målgivende pasning (= assist). Målgivende pasning krediteres den angripende spiller som spiller ballen til målscoreren uten at ballen i mellomtiden tapes til motstanderen eller ballbanen får en vesentlig retningsforandring på stolper, tverrligger eller motspiller slik at pasningen når annen medspiller enn intensjonen for pasningen. Det er ikke målgivende pasning (assist) ved selvmål, straffespark eller direkte frispark. Dersom det er uklarheter i krediteringen av målgivende pasning (assist) etter at regelen over er hensyntatt, benyttes etterprøvbare kilder, som turneringskilde, for å fastsette hvem som krediteres målgivende pasning (assist).

Fotball, hjørnespark

Spill på antallet hjørnespark som er tatt i løpet av kampen. Hjørnespark som blir tildelt, men ikke tatt, teller ikke med i spillet.

Omgang/periode/quarter/sett med flest mål/poeng

Spill på hvilken omgang/periode/quarter/sett som inneholder flest mål/poeng.

Uavgjort tilbakebetales

Spill på hvilket lag som vinner kampen. For uavgjort resultat settes oddsen til 1,00.

Vinner lagidrett

Spill på hvilket lag eller hvilken utøver som vinner kampen/turneringen/konkurransen. Spillet inkluderer eventuelle ekstraomganger/straffesparkkonkurransen/tie break/etc. Dette gjelder også for individuelle konkurranser i lagidrett, eksempelvis toppscorer.

Spill på hvem som vinner en konkurranse (individuell idrett)

Spill på hvilken utøver som vinner turneringen/konkurransen. Denne regelen gjelder også

for lagkonkurranser/stafetter.

Ved spill på lag/utøvere som ikke har deltatt i turneringen/konkurransen refunderes ikke innsatsen. I vinnerspill hvor det er én klar favoritt må vedkommende starte i konkurransen. Hvis ikke strykes spillet og oddsen settes til 1,00 for alle utfall. Norsk Tipping avgjør til enhver tid hvilken utøver eller hvilket lag som er klar favoritt i konkurransen.

Plassering

Spill på hvilket lag eller hvilken utøver som oppnår angitt plassering. Spillet inkluderer eventuelle ekstraomganger/straffesparkkonkurranse/tie break/etc.

Forspranget

I dette spillet gis lagene – med unntak av favoritten(e)– ulike forsprang i poeng. Ved sesongslutt legges reelle poeng og forsprang i poeng sammen for samtlige lag. Laget med høyest total poengsum er vinner av spillet. Ved poenglikhet i forspranget, vil det laget med flest reelle poeng være vinner av forspranget. Står fortsatt to eller flere lag likt, skilles de på best målforskjell.

Tennis

Hvis en av deltagerne ikke stiller til start, eller hvis spillobjektet ikke avsluttes med et resultat etter regelen om best av tre eller fem sett, settes oddsen til 1,00 for begge utfall i spillobjektet.



Utfyllende bestemmelser for Fantasy

Premiegaranti

Selskapet kan tilby garanterte premier, uavhengig av antall deltakere og innsats. Premienes størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte.

Eksempel på bruk av premiegaranti:

Norgesmesterskap i Eliteserien Fantasy. Garantert premiepott på 500 000 kr. Dersom innsatsen er satt til 500 kr, må minimum 1000 deltakere være påmeldt for å dekke premiegarantien. Dersom færre enn 1000 deltakere, vil selskapet benytte markedsmidler for å finansiere premiegarantien.

Premiefordeling

Premiestruktur og pris for deltakelse i fantasy-spill avhenger av spillvariant, og kan variere ut ifra idrett / liga / arrangement og antall deltakere i turneringen.

Premiefordeling tar normalt utgangspunkt i at det er de 15-20 prosent beste spillerne som mottar premie. Hver enkelt turnering har regler for premieplan, som vil oppdateres løpende i henhold til antall påmeldte deltakere og innsats for deltakelse.

Eksempel på premiefordeling:

Under er et eksempel på premiefordeling på en fantasy-turnering med inntil 100 deltakere. Antall deltakere fremgår av hver enkelt turnering og oppdateres løpende helt fram til turneringsstart. Noen turneringer kan være begrenset til 2 deltakere, mens andre kan være begrenset til eksempelvis 1000 deltakere. Det kan også tilbys turneringer med ubegrenset antall deltakere.

PROSENTVIS FORDELING AV PREMIEPOTT									
Antall lag/ deltakere	1. premie	2. premie	3. premie	4. premie	5. premie	6. premie	7-10. premie	11-15. premie	16-20. premie
2-5	100,00 %								
6-8	65,00 %	35,00 %							
9-12	50,00 %	30,00 %	20,00 %						
13-18	40,00 %	30,00 %	20,00 %	10,00 %					
19-27	37,04 %	26,67 %	17,78 %	10,37 %	8,14 %				
28-36	37,00 %	25,00 %	15,00 %	10,00 %	7,50 %	5,50 %			
37-50	28,08 %	16,88 %	12,08 %	9,41 %	7,72 %	6,54 %	19,29 %*		
51-75	24,15 %	14,52 %	10,40 %	8,10 %	6,65 %	5,64 %	16,62 %*	13,92 %*	
76-100	21,89 %	13,16 %	9,43 %	7,35 %	6,03 %	5,11 %	15,09 %*	12,65 %*	9,30 %*

* Prosentstørrelsen fordelt suksessivt lavere på de angitte plasseringene.

Fotball

Varianter av Fantasy fotball

Norsk Tipping kan tilby følgende varianter av fantasy fotballspill:

- (1) **Normal** – 11 utøvere (målvakt er standardvalg)
Tillatte formasjoner: 5-4-1, 5-3-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 3-5-2, 3-4-3, 5-2-3
- (2) **Jaktstart** – 5-7 utøvere

I jaktstart tildeles de samme fantasypoengene som vanlig, men utøverne starter med et handicap i form av tildelte bonuspoeng. Du velger altså om laget ditt skal starte i front med høy bonuscore, eller om laget ditt skal jakte bakfra med lav bonuscore.

Kjøp og salg av utøvere i Fantasy fotball

Kjøp og salg av utøvere kan være tillatt underveis i spillet. Antallet gratis overganger kan variere. Ytterligere overganger utover grensen for det enkelte spill vil føre til at deltakeren får poeng trukket per overgang.

Stablestraff (gjelder ikke sesongspill)

Stablestraff inntreffer når man benytter mer enn én defensiv utøver (inkl. keeper) fra samme klubb. Poeng mottatt for "ingen baklengsmål" reduseres i økende takt for hver defensive utøver fra samme klubb. Mao. utøver #2 mottar -1 poeng, utøver #3 mottar -2 poeng, utøver #4,5,6 mottar -3 poeng (maks straff er -3 poeng per utøver).

Se etter ikonet for stablestraff under turneringsnavnet i turneringslobbyen for å se hvilke turneringer som har denne regelen.

Sikkerhetsnett (gjelder ikke sesongspill)

Hvis en utøver ikke starter kampen, vil han/hun om mulig automatisk erstattes av en innbytter. Systemet vil velge en innbytter som

- 1) er fra samme klubb som den opprinnelige utøveren,
- 2) spiller i samme posisjon som den opprinnelige utøveren og
- 3) koster det samme eller mindre som den opprinnelige utøveren

Alle tre vilkår må være oppfylt. Systemet velger den innbytteren med den høyeste prisen. Hvis det ikke er noen innbyttere som oppfyller alle tre betingelser, vil deltakeren ikke få noen innbyttere og deltakerens valgte utøver forblir en del av Fantasy-laget. Det er ingen grense

for hvor mange innbyttere et lag kan få automatisk erstattet.

Uavgjortregelen avgjør når to eller flere innbyttere koster det samme:

- Systemet vil velge innbytteren med flest fantasypoeng i de siste kampene (form)
- Hvis innbytterne er like på dette punktet (form), vil systemet velge den med flest fantasypoeng så langt i sesongen
- Hvis det fortsatt er likt, vil systemet velge alfabetisk

Hvis en deltaker har valgt en utøver som ikke starter kampen, og systemet har erstattet utøveren med en innbytter, vil deltakeren ikke motta poeng for den valgte utøveren dersom utøveren likevel deltar i løpet av kampen.

En utøver som starter kampen og blir byttet ut, vil ikke bli erstattet.

Ekstraomganger / Straffekonkurranse

Alle kamper avsluttes etter ordinær tid (som inkluderer overtid). Hendelser som skjer i ekstraomganger eller under straffesparkkonkurranse vil ikke bli inkludert.

Kaptein og visekaptein

Deltakeren vil bli bedt om å velge én av utøverne som kaptein i de fleste fantasy-spill. Som regel må det også velges en visekaptein. Poeng blir doblet for kapteinen. Hvis den valgte kapteinen ikke spiller i det hele tatt, vil poengene til visekapteinen bli doblet.

I jaktstart må det velges både kaptein og visekaptein, og det gis bonuspoeng for begge.

Poengtabell i Fantasy fotball

Utøver har spilt opp til 60 minutter	1 poeng
Utøver har spilt minst 60 minutter	1 poeng
Keeper scorer mål	6 poeng
Forsvarer scorer mål	6 poeng
Midtbanespiller scorer mål	5 poeng
Angriper scorer mål	4 poeng
Keeper eller forsvarer: ingen baklengsmål	4 poeng
Midtbanespiller: ingen baklengsmål*	1 poeng
Keeper eller forsvarer slipper inn to mål	-1 poeng
Målgivende eller Fantasy målgivende**	3 poeng
Selvmål	-2 poeng
Straffebom***	-2 poeng
Keeper: hver tredje redning	1 poeng
Keeper redder straffespark****	5 poeng
Gult kort*****	-1 poeng
Rødt kort*****	-3 poeng
Skudd på mål	0,5 poeng

* For å motta poeng for ingen baklengsmål, må utøveren ha spilt minst 60 minutter (og ikke sluppet inn baklengsmål mens utøveren har vært på banen)

** Målgivende er offisielle målgivende pasninger fra fotballforbundet. Fantasy målgivende gis i flere tilfeller, for eksempel;

- Utøveren får frispark eller straffe, og lagkameraten scorer direkte fra dødball.
- Utøveren treffer stolpen/tverrliggeren, målvakten eller en motstander, og lagkameraten scorer på returen.
- Utøveren provoserer et selvmål for motstanderen.

*** En straffebom er enhver straffe som ikke resulterer direkte i mål fra straffemerket.

**** Keeper redder straffespark betyr at straffen faktisk reddes. Hvis motstanderen bommer på målet, treffer stolpen eller tverrliggeren uten at keeperen berører ballen, klassifiseres den ikke som en redning.

***** Det tildeles poeng for gule/røde kort uavhengig av om utøveren er på banen eller benken når hendelsen inntreffer, ettersom dette kan påvirke kampresultatet. Hvis hendelsen inntreffer etter kampslutt (inkl. tilleggsminutter), vil det ikke bli tildelt poeng for kort, ettersom hendelsen ikke kan påvirke kampresultatet. Hvis dommeren blåser i fløyta for å signalisere kampslutt, vil det ikke bli tildelt flere poeng for kort.

Ishockey

Fantasy Ishockey varianter

Det finnes tre varianter for fantasy ishockey:

- (1) **Six-A-Side** – 6 utøvere (1 målvakt, 2 forsvarere og 3 angrepsspillere)
- (2) **Eight-A-Side** – 8 utøvere (1 målvakt, 3 forsvarere og 4 angrepsspillere)
- (3) **Heroes** – 3 utøvere (1 målvakt, 1 forsvarer, 1 angrepsspiller)

Spillerkjøp og -salg i Fantasy ishockey

For konkurranser som går over flere spillerunder kan det tillates spilleroverganger underveis i konkurransen. Antallet gratis overganger kan variere. Ytterligere overganger utover turneringsgrensen vil føre til at deltakeren får poeng trukket per overgang.

Endring i kampprogram

I tilfelle en kamp blir endret til et tidspunkt utenfor de angitte turneringsdatoene, vil alle spillere merkes som utilgjengelige (røde) og kampen blir fjernet. Normale overgangsregler vil fortsatt gjelde, og deltakere vil få 4 poeng trukket for hvert spillerbytte som gjøres etter å ha brukt eventuelle gratis overganger.

Utsettelse av kamper

Dersom en kamp ikke avvikles som forutsatt, jf spillereglene punkt 2.3.4.2, vil alle utøvere merkes som utilgjengelige og kampen blir fjernet. I en turnering over én spillerunde vil deltakere ha frist til kampstart for å fjerne berørte utøvere. I en turnering over flere spillerunder vil deltakere få 4 poeng trukket for hvert spillerbytte som gjøres etter å ha brukt eventuelle gratis overganger.

Poengsystem i Fantasy ishockey

Kapteinen mottar alltid doble poeng. Hvis kapteinen ikke spiller, mottar visekapteinen de doble poengene.

Poengtabell i Fantasy ishockey

Målvakt scorer mål	6,5 poeng
Forsvarsspiller scorer mål	6,5 poeng
Angriper scorer mål	5 poeng
Målgivende fra målvakt	4,5 poeng
Målgivende fra forsvarsspiller	4,5 poeng
Målgivende fra angriper	3 poeng
Mål eller målgivende i undertall	+1 tilleggs poeng
Målvakt redder	0,2 poeng per redning
Rent bur, målvakt*	4 poeng
Sluppet inn mål, målvakt	-1 poeng per mål
Seier, målvakt	3 poeng
Seier, målvakt (OT el straffekonk.)	2 poeng
Fått spilletid	0,75 poeng
Skudd på mål	0,25 poeng
2 min utvisning**	-0,50 poeng
Matchstraff	-2 poeng
Forårsaket straffe	-0,50 poeng
Mål fra lagspiller mens angriper er på isen	0,25 poeng
Mål fra lagspiller mens forsvarer er på isen	0,25 poeng
Baklengs mål mens angriper er på isen	-0,25 poeng
Baklengs mål mens forsvarer er på isen	-0,25 poeng
Mål i straffekonkurranse	2 poeng
Blokking***	0,50 poeng

Tilleggs poeng for avgjørende scoring	1 poeng
4 min utvisning	-1 poeng
Treff***	0,25 poeng

- * «Rent bur» tildeles en målvakt som lykkes med å hindre at motstanderen scorer mål under hele kampen (uten å bli byttet ut i løpet av kampen)
- ** I finsk hockeyliga (Liiga) tildeles lagstraff til én spiller, derfor vil den spilleren få minuspoeng.
- *** Skudd på mål og blokkeringer er kun gyldig for de ligaene / konkurransene som registrerer skudd som en offisiell statistikk. Finske Liiga, for eksempel, teller ikke skudd og blokkeringer, og det gis ingen poeng i disse turneringene.

Håndball

Varianter av Fantasy håndball

Norsk Tipping kan tilby følgende varianter av fantasy håndballspill:

- (1) **Normal** – 7 utøvere fordelt på fire posisjoner: målvakt, bakspiller, kantspiller og linjespiller

Kjøp og salg av utøvere i Fantasy håndball

Kjøp og salg av utøvere er ofte tillatt i turneringer som går over flere spilleomganger. Antallet gratis overganger kan variere. Ytterligere overganger utover grensen for det enkelte spill vil føre til at deltakeren får poeng trukket per overgang.

Ekstraomganger / Straffekonkurranse

Alle kamper avsluttes etter ordinær tid. Hendelser som skjer i ekstraomganger eller under straffesparkkonkurranse vil ikke bli inkludert.

Poengtabell i Fantasy håndball

Målvakt scorer mål	10 poeng
Bakspiller scorer mål	6 poeng
Kantspiller eller linjespiller scorer mål	4 poeng
Bomskudd fra bakspiller	-1,5 poeng
Bomskudd fra kantspiller eller linjespiller	-1 poeng
Målgivende pasning*	3 poeng
Keeper redder	1,5 poeng
Keeper slipper inn mål	-0,25 poeng
Personlige feil	-1 poeng
Gule kort	-1 poeng
Røde kort	-3 poeng
2 min utvisning	-0,5 poeng
Laget taper	-2 poeng
Laget vinner	2 poeng

- * Målgivende pasning er direkte pasning til den som scorer et mål. I tillegg kan fantasy-målgivende gis ved:
- Utøver stoppes på ulovlig vis, og en lagkamerat scorer direkte på frispark.
 - Utøver stoppes på ulovlig vis, og en lagkamerat scorer direkte på straffe.
 - Utøver skyter ballen i stanga, tverrliggeren eller en motspiller, og en lagkamerat setter returen i mål.
 - Utøver skyter ballen i en motspiller og ballen - som ellers ikke ville ha gått i mål - går i mål etter å ha skiftet retning.
- Merk at en utøver kan ikke både få fantasypoeng og poeng for scoring for det samme målet. Hvis en utøver fremprovoserer en straffe, og selv scorer på straffen, vil utøveren kun få poeng for målscoring.



Utfyllende bestemmelser for Lotto

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premienes størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte. Det er flere typer kampanjetrekninger og selskapet fastsetter for den enkelte kampanjetrekning hvilket alternativ som benyttes:

Kampanjetype 1:

Et tall trekkes blant de 34 Lottotalle. Det trekkes ut vinnere fra de rekker som er registrert i selskapets sentralsystem og som inneholder det uttrukne tallet.

Kampanjetype 2:

Som kampanjetype 1, men i stedet for å trekke et tall, trekkes det basert på et eller flere andre av selskapets forhandsfastsatte kriterier, og der vinnerne trekkes blant de spillerne som oppfyller dette kriteriet/ disse kriteriene.

Premie kan bestå av gavepremie eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningene kan bli offentliggjort.



Vikinglotto arrangeres av Norsk Tipping AS (jfr. pkt. 4.1) i samarbeid med Danske Spill AS (Danmark), Svenska Spel AB (Sverige), Islensk Getspá (Island), OY Veikkaus Ab (Finland), Esti Loto AS (Estland), LatLotto (Latvia), Olifeja (Litauen), Loterija Slovenije (Slovenia) og Loterie Nationale (Belgia).

Premieandel:

51 % av innsatsbeløpet skal gå til premier.

Avsetning til internasjonale premiegrupper:

Av premieandelen av innsatsbeløpet, jfr. pkt. 4.8.1, skal følgende gå til internasjonale premiegrupper:

- a) Seks + ett vinnertall: € 0,130 per spilte rekke.
- b) Seks vinnertall: € 0,013 per spilte rekke.
- c) Premiegaranti for premiegruppe 1: € 0,042 per spilte rekke inntil premiefondet når det avtalte maksimumsbeløpet på 7,5 millioner euro. Etter dette tilføres denne premieandelen til

premiegruppe 1.

Maksimal premieutbetaling for premiegruppe 1 er 25 millioner euro.

d) Maksimal premieutbetaling for premiegruppe 2 er 25 millioner euro.

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premiens størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte. Det er flere typer kampanjetrekninger og selskapet fastsetter for den enkelte kampanjetrekning hvilken kampanjetype som benyttes.

Kampanjetype 1:

Ett tall trekkes blant de 48 Viking Lotto tallene. Det trekkes ut vinnere fra de rekker som er registrert i Norsk Tippings sentrale dataanlegg og som inneholder det uttrukne tallet.

Kampanjetype 2:

Som kampanjetype 1, men i stedet for å trekke ett tall, trekkes det basert på ett eller flere andre av selskapets forhandsfastsatte kriterier, og der vinnerne trekkes blant de spillerne som oppfyller dette kriteriet / disse kriteriene.

Premien kan bestå av gavepremier eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningen kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser for Joker

Jokerkandidaten, jfr. spillereglens pkt. 7.6.1, gjøres kjent med en tallrekke med fem tilfeldige tall. I tillegg trekkes en tallrekke med fem tilfeldige tall som holdes skjult. Ett av de skjulte tallene kan være en Joker. Spillet går ut på at Joker kandidaten skal gjette om ett og ett av de tilfeldige, skjulte tallene er høyere eller lavere enn tall med samme plassering i den tildelte tallrekken. Det gjettes i en styrt rekkefølge. Dersom spilleren gjetter riktig, øker premien ett trinn på premiestigen. Er svaret feil, faller premien med ett trinn.

Spilleren kan velge å gå videre i spillet, eller stoppe og heve den oppnådde premien. Hvis Jokeren kommer opp får vinneren automatisk toppremien.

Inndeling av premiestigen til førstepremien

Premie	% av førstepremien
Trinn 6 (topp)	100 %
Trinn 5	72 %
Trinn 4	44 %
Trinn 3	33 %
Trinn 2	25 %
Trinn 1 (start)	20 %

Overføring av premier med gjentatte utbetalinger

Joker kan i perioder ha egne kampanjer hvor premiegruppen utbetales i månedlige rater Over et visst antall predefinerte år.

Ved overføring av premier som skal utbetales over et visst antall måneder eller år, blir premiebeløpet automatisk utbetalt til angitt frist.

Norsk Tipping har rett til når som helst å overdra betalingsforpliktelsene til en norsk finansinstitusjon etter eget valg. I så fall overføres vinnerens opplysningsplikt overfor Norsk Tipping til vedkommende finansinstitusjon, se neste avsnitt.

Det er vinnerens ansvar å påse at Norsk Tippings opplysninger om navn, adresse og bankkonto til enhver tid er korrekte. Norsk Tipping er ikke ansvarlig for feilutbetalinger som skyldes uriktige opplysninger som nevnt ovenfor. Norsk Tipping er heller ikke ansvarlig for eventuelle forsinkelser av premieoverføringer som følge av adresseendring, endret kontonummer eller lignende.

En vinner av premie som utbetales over et visst antall måneder eller år, har ikke rett til å kreve beregnet nåverdi av alle premieoverføringer utbetalt som et engangsbeløp. Hvert år i januar reguleres premiebeløpet med økningen i Statistisk sentralbyrås konsumprisindeks for foregående år.

Det beregnes ikke renter av premiebeløpet. Dette gjelder også dersom premieutbetalingen, uansett årsak, blir forsinket.

Dersom vinneren dør i løpet av den perioden premieutbetalingen foregår, utbetales et engangsbeløp tilsvarende de gjenstående utbetalingene til dødsboet.

Premie utbetales kun til en enkeltperson, dvs. til vedkommende som er registrert som vinner i Norsk Tippings sentrale dataanlegg.

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premiers størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte.

Kampanjetype 1:

Et antall vinnere trekkes ut blant alle spillere som er registrert i Norsk Tippings sentrale dataanlegg.

De enkelte kampanjene kan også inneholde ytterligere kriterier for uttrekning.

Disse kriteriene skal da bekjentgjøres på hensiktsmessig måte.

Kampanjetrekninger kan gjennomføres både for Joker på onsdag og Joker på lørdag.

Premiene kan bestå av gavepremier eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningene kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser for Keno

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premienes størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte. Det er flere typer kampanjetrekninger og selskapet fastsetter for den enkelte kampanjetrekning hvilket alternativ som benyttes:

Kampanjetype 1:

Et tall trekkes blant de 70 Kenotallene. Det trekkes ut vinnere fra de rekker som er registrert i selskapets sentralsystem og som inneholder det uttrukne tallet.

Kampanjetype 2:

Som kampanjetype 1, men i stedet for å trekke et tall, trekkes det basert på et eller flere andre av selskapets forhandsfastsatte kriterier, og der vinnerne trekkes blant de spillerne som oppfyller dette kriteriet/ disse kriteriene.

Premie kan bestå av gavepremie eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningene kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser Eurojackpot

1) Deltakerland

Eurojackpot arrangeres av Norsk Tipping AS i samarbeid med europeiske spillselskaper. For tiden omfatter dette samarbeidet The German Lotto Block, 16 medlemsstater ¹ (Tyskland), DanskeLoteri Spil (Danmark), Oy Veikkaus Ab (Finland), AS Eesti Loto (Estland), De Lotto (Nederland), Loterija Slovenije (Slovenia), Islensk getsþá (Island), Olifeija (Litauen), Svenska Spel (Sverige), Latvijas Loto (Latvia), Hrvatska Lutrija (Kroatia), Sisal (Italia), Once (Spania), Tipos (Slovakia), Sazka (Tsjekkia) og Szerencsejáték Zrt (Ungarn).

2) Nasjonal premiegruppe A

Alle (norske) spillere i Eurojackpot vil få muligheten til å delta i trekningen om nasjonal premiegruppe A, der man kan vinne 1 million kroner. Hver innlevert rekke tilsvarer en deltakelse i trekningen. Størrelsen på premien er fast.

3) Nasjonal premiegruppe B

Etter oppbygging av premiefond vil overskytende midler (nasjonalt premiebeløp) benyttes til å forsterke premiegruppe 2 ved norsk vinner av denne premiegruppen. Dersom ingen rekke oppfyller vinnerkriteriene for nasjonal premiegruppe B, overføres det nasjonale premiebeløpet for denne premiegruppen til premiepotten for tilsvarende premiegruppe i påfølgende spilleomgang. Størrelsen på premien kan variere. Opplysninger om premiestørrelsen er til enhver tid tilgjengelig på www.norsk-tipping.no.



Utfyllende bestemmelser for Nabolaget

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder.

Et antall vinnere trekkes ut blant alle spillere som er registrert i Norsk Tippings sentrale dataanlegg.

Vinnere trekkes basert på ett eller flere av selskapets forhandsfastsatte kriterier. Kriteriene for trekningen, kampanjens varighet, antall premier og premiers størrelse bestemmes av Norsk Tipping og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte i forkant av kampanjen.

Premiene kan bestå av gavepremier eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningene kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser for Extra

Kampanjetrekninger

Selskapet vil gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premienes størrelse bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte. Det er flere typer kampanjetrekninger og selskapet fastsetter for den enkelte kampanjetrekning hvilket alternativ som benyttes:

Kampanjetype I:

Det trekkes ut et av selskapet fastsatt antall vinnerbrett blant alle brett som er registrert i selskapets sentralanlegg.

Kampanjetype II:

Det trekkes ut ett tall i hver kolonne (totalt fem tall). Videre trekkes et av selskapet fastsatt antall brett blant alle brettene som er registrert i selskapets sentralanlegg og som har det uttrukne tallet i hver av de aktuelle kolonnene.

Premiene kan bestå av gavepremier eller penger.

Navnet på vinner(ene) i kampanjetrekningen kan bli offentliggjort.



Utfyllende bestemmelser for Flax

Kampanjetrekninger

Selskapet kan gjennomføre kampanjetrekninger i utvalgte perioder. De utvalgte periodenes antall, varighet, antall premier og premienes størrelser bestemmes av selskapet og bekjentgjøres på hensiktsmessig måte.

Vinner av kampanjetrekningen trekkes blant de spillerne(deltakerne) som oppfyller kriterier fastsatt av selskapet på forhånd.

Premiene kan bestå av gavepremier eller penger.

Navnet på vinner(e) i kampanjetrekningen kan bli offentliggjort.