REGLUGERÐ

fyrir Íslenskar getraunir.

I. KAFLI

Um Íslenskar getraunir.

1. gr.

Íslenskar getraunir eru félag sem stofnað er til að afla fjár til stuðnings íþróttaiðkunum á vegum áhugamanna um íþróttir á Íslandi í félögum innan Ungmennafélags Íslands og Íþrótta- og Ólympíusambands Íslands.

Heimili félagsins, aðalskrifstofa og varnarþing er í Reykjavík.

2. gr.

Um starfsemi Íslenskra getrauna, stjórn þeirra, skipulag og rekstur fer samkvæmt lögum um getraunir, nr. 59 29. maí 1972, með síðari breytingum, og nánari ákvæðum í reglugerð þessari.

3. gr.

Í aprílmánuði ár hvert skal stjórn Íslenskra getrauna boða til fundar þar sem hún skýrir frá rekstri og hag félagsins fyrir reikningsárið næsta á undan.

Rétt til setu á fundi þessum hafa, auk stjórnar og framkvæmdastjóra félagsins, formenn eða varamenn þeirra, íþróttanefndar ríkisins, Ungmennafélags Íslands, Íþrótta- og Ólympíusambands Íslands, Knattspyrnusambands Íslands og Íþróttabandalags Reykjavíkur. Einnig skal eftirlitsmaður innanríkisráðuneytisins hafa rétt til að sitja fundinn.

II. KAFLI

Um íþróttagetraunir.

4. gr.

Íslenskar getraunir starfrækja íþróttagetraunir á Íslandi í formi eftirfarandi leikja:

Getraunaleiki í samstarfi við AB Svenska Spel í Svíþjóð og fleiri getraunafyrirtæki.

Getraunaleikinn Lengjan beint.

Getraunaleikinn Lengjuna.

Tímabundna aukagetraunaleiki, eitt sér eða í samráði við erlend getraunafyrirtæki.

"Hópleik" í tengslum við kynningarstarfsemi á vegum félagsins.

5. gr.

Þátttaka í getraunum einskorðast við að geta sér til um úrslit leiks eða atviks. Ekki er unnt að geta sér til um úrslit leiks sem þegar er hafinn eða atvik sem þegar hefur orðið. Hafi Íslenskar getraunir ekki lokað fyrir sölu leiks, af einhverjum orsökum, verður litið svo á að viðburðinum hafi ekki lokið innan umferðar hjá þátttakanda sem tók þátt eftir að keppni hófst. Þátttakandi mun við þessar aðstæður fá þátttökuna endurgreidda með vinningsstuðli 1,00, óháð því hvernig raunveruleg úrslit urðu. Í getraunaleiknum 1X2 fær þátttakandi getraunaseðilinn endurgreiddan. Til grundvallar mati á því hvort keppni hafi verið hafin verður einungis stuðst við tímaskráningu í aðaltölvum Íslenskrar getspár og Íslenskra getrauna.

II. 1. Getraunaleikir í samstarfi við AB Svenska Spel í Svíþjóð.

Leikspjöld, útfylling þeirra og sala.

6. gr.

Íslenskar getraunir gefa út og dreifa leikspjöldum til þátttöku í getraunaleiknum hérlendis.

Á hverju spjaldi skal gert ráð fyrir 13 tölusettum kappleikjum sem geta skal um úrslit á. Á spjaldinu skulu einnig vera fjórir dálkar, merktir bókstöfunum A, B, C og D, hver um sig þrískiptur, þannig að fyrir hvern kappleik eru gefnir þrír möguleikar á úrslitum, sem hér segir: (1) sigur þess liðs sem fyrr er nefnt (heimasigur), (X) jafntefli og (2) sigur þess liðs sem síðar er nefnt (útisigur). Í hverjum leik telst fyrrnefnda liðið heimalið, hvar svo sem leikurinn er háður.

Á leikspjaldi skulu vera leiðbeiningar um þátttöku í leiknum. Þar skal og vera hvatning til þátttakenda að rita nafn sitt á þátttökukvittun í öryggisskyni.

7. gr.

Kappleikir á getraunaseðlinum fara að jafnaði fram einu sinni í viku eftir nánari ákvörðun Íslenskra getrauna og AB Svenska Spel í Svíþjóð.

Getraunavika telst frá mánudagsmorgni þar til fyrsti leikur á getraunaseðlinum hefst. Sé ekki um annað getið nær getraunaumferð yfir tímann frá því fyrsti leikur á getraunaseðlinum hefst þar til síðasta leik á getraunaseðlinum er lokið. Leyfilegir leikdagar í getraunaumferð eru gefnir út af Íslenskum getraunum í hverri getraunaviku.

Íslenskar getraunir skulu gefa út tilgreinda kappleiki hverrar getraunaumferðar og töluröð þeirra á leikspjaldi. Þar skal og koma fram hvenær leikirnir fara fram, hvenær sölu á getraunaröðum lýkur og lok getraunaviku. Ef af einhverjum orsökum er mismunur á leikjum á sænska getraunaseðlinum og auglýstum leikjum á Íslandi, gildir sænski seðillinn.

8. gr.

Leikurinn felst í því að þátttakandi getur sér til um úrslit kappleikja getraunaumferðarinnar með því að setja merki í a.m.k. einn dálk á leikspjaldinu. Merki skal gera með því að strika lárétt með blýanti eða dökkum penna (ekki rauðum lit) í einn reit af þremur fyrir sérhvern kappleik umferðarinnar í viðkomandi dálki. Mynda því 13 merki í einum dálki eina röð. Einnig getur þátttakandi látið tölvukerfið velja fyrir sig tákn. Skal þá þátttakandi merkja í reit sem heitir "tölvuval" og merkja síðan í annan reit sem tilgreinir þann fjölda raða sem hann óskar.

9. gr.

Að loknu vali á röð samkvæmt 8. gr. er leikspjaldið afhent söluaðila sem rennir því í sölukassa sem tengdur er í beinlínutengt tölvukerfi. Þátttakandi getur einnig tilkynnt þátttöku sína með því að skýra söluaðila munnlega frá vali sínu á táknum og sér þá söluaðili um skráningu þeirra tákna í tölvukerfinu. Einnig getur þátttakandi óskað munnlega eftir tölvuvali fyrir ákveðna upphæð eða ákveðinn raðafjölda.

Söluaðili skal síðan afhenda þátttakanda þátttökukvittun ásamt leikspjaldi gegn greiðslu.

10. gr.

Á kvittun skal koma fram bókstafur þess dálks eða þeirra dálka sem þátttaka er bundin við og þau tákn sem þátttakandi hefur valið í hverjum dálki. Þá skal koma fram sú heildarupphæð sem greiða skal, upphafsdagur hverrar getraunaumferðar og gildistími ef tekið er þátt í fleiri en einni leikviku, og öryggisnúmer sem auðkennir viðkomandi afgreiðslu.

Þátttakandi skal ganga úr skugga um að samræmi sé milli kvittunar og tákna á leikspjaldi eða að hún sé í samræmi við munnleg fyrirmæli hans hafi hann gefið tákn sín upp munnlega. Þá ber þátttakanda að ganga úr skugga um að þátttökukvittun greini rétta(r) leikviku(r) eða gildistíma sem þátttaka hans er bundin við.

11. gr.

Leikspjald gildir aldrei sem kvittun en þátttakandi getur notað það aftur ef hann óskar eftir óbreyttum táknum á raðir sínar.

12. gr.

Þátttaka er aðeins gild í því formi og í því umfangi sem skráð er í aðaltölvuna. Sé munur á því sem segir á þátttökukvittun og því sem skráð er í tölvunni, gildir það sem skráð er í tölvunni.

Telji þátttakandi að þátttökukvittun sé ekki í samræmi við leikspjald eða þær munnlegu upplýsingar sem hann gaf skal hann bera fram kvörtun sína þegar í stað. Að öðrum kosti verður litið svo á að hann hafi með móttöku þátttökukvittunar samþykkt þátttöku í samræmi við þau tákn sem að framan greinir. Þátttakandi ber einn ábyrgð á þátttökukvittun sinni og á enga kröfu til vinnings nema gegn framvísun hennar.

Hvorki Íslenskar getraunir né söluaðili eru bótaskyld gagnvart þátttakanda vegna tjóns sem hann verður fyrir ef félagið eða söluaðili láta hjá líða að vekja athygli hans á vitleysu sem hann gerir í tengslum við þátttöku.

Íslenskar getraunir bera ekki ábyrgð á villu í prentun kvittunar og ábyrgð félagsins á rangri kvittun er takmörkuð við ógildingarverðmæti hennar samkvæmt 15. gr. Félagið ber ekki ábyrgð á stolnum eða glötuðum kvittunum.

13. gr.

Þátttökukvittun má ógilda með því að skila henni aftur til sama söluaðila og seldi hana enda sé það gert sama dag og það tímanlega að unnt sé að ljúka ógildingu á innfærslu hennar fyrir lokun tölvukerfisins þann dag.

Sé þátttökukvittun ógilt á greiðandi rétt á sömu fjárhæð og hann greiddi.

14. gr.

Heimilt er að skila röðum á sérstöku tölvutæku formi. Þátttakendur geta útbúið sér getraunaraðir í tölvu og skilað röðunum á tölvutæku formi.

Á þátttökukvittun skal koma fram raðafjöldi ásamt öryggisnúmeri sem er í samræmi við hið beinlínutengda tölvukerfi.

15. gr.

Allri sölu í getraunaleiknum skal hætt minnst 5 mínútum áður en fyrsti leikur getraunaumferðar hefst. Þó skal þátttakendum gefinn kostur á að ógilda þátttöku sína næstu 5 mínútur eftir að sölu hefur verið lokað, en aldrei lengur en þar til fyrsti leikur á getraunaseðlinum er hafinn.

16. gr.

Verð hverrar getraunaraðar skal vera 14 kr.

Kerfisfyrirkomulag.

17. gr.

Á leikspjaldinu eru möguleikar á þrenns konar kerfum eftir mismunandi útfærsluaðferðum: Heil margföldunarkerfi, sparnaðarkerfi og útgangsraðakerfi.

a. Heil margföldunarkerfi.
   Ef þátttakandi ætlar að nota heilt margföldunarkerfi þá merkir hann við reit á seðlinum sem merktur er "opinn seðill". Síðan ræður hann hversu mörg viðbótartákn eru sett við hvern kappleik. Raðafjöldi kerfisins fæst með því að margfalda saman táknafjöldann og þá leiki sem bera fleiri en eitt merki. Leikur með tveimur táknum er sagður vera tvítryggður og leikur með þremur táknum þrítryggður. Kerfi með tveimur tvítryggingum og einni þrítryggingu er þannig 2x2x3 = 12 raðir. Ekki er heimilt að nota heil margföldunarkerfi til að taka þátt í fleiri en 41.472 röðum á leikspjaldi.
b. Sparnaðarkerfi.
   Sparnaðarkerfi eru minnkuð margföldunarkerfi. Á leikspjaldinu eru sparnaðarkerfi merkt "S-kerfi". Við notkun sparnaðarkerfis skal setja aukamerki í samræmi við leiðbeiningar sem Íslenskar getraunir gefa út. Ávallt skal þá nota dálk A. Til hægðarauka fyrir þátttakendur skulu Íslenskar getraunir gefa út töflur sem sýna hvernig þau sparnaðarkerfi sem eru á spjaldinu virka.

c. Útgangsraðakerfi.
Útgangsraðakerfi eru þannig byggð upp að á alla kappleiki sem eru þrítryggðir eru sett aukamerki (Ú-merki). Síðan eru notaðar töflur sem Íslenskar getraunir gefa út til að ákveða hvernig táknin skiptast niður. Útgangsraðakerfin eru merkt "Ú-kerfi". Ávallt skal nota dálk A þegar merkt er í Ú-kerfi en Ú-merkin sjálf færast í dálk B.

Þátttakanda er óheimilt að kaupa raðir fyrir hærri fjárhæð en sem nemur 100.000 sænskum krónum á hverjum getraunaseðli í hverri getraunaumferð.

Áheit.

18. gr.

Þátttakanda er heimilt að heita á íþróttafélag um leið og hann tekur þátt í getrauninni. Stjórn Íslenskra getrauna úthlutar íþróttafélögum númerum sem þátttakendur geta merkt við á þar til gerðum reit á getraunaseðlinum. Úthlutun skal vera bundin aðild að Íþrótta- og Ólympíusambandi Íslands og Ungmennafélagi Íslands. Stjórn Íslenskra getrauna hefur úrslitavald um úthlutun áheitanúmera.

Fjöldi áheita á félag skal vera vísbending til Íþrótta- og Ólympíusambands Íslands og Ungmennafélags Íslands um ráðstöfun á hagnaðarhluta þeirra af getraunastarfseminni.

Úrslit.

19. gr.

Leik, sem er á getraunseðlinum og er allur leikinn innan getraunaumferðar, telst hafa lokið með þeim úrslitum sem lágu fyrir þegar venjulegum leiktíma lauk. Ef leikur er stöðvaður áður en venjulegum leiktíma lýkur og sá aðili sem skipuleggur leikinn lýsir honum lokið, gilda þau úrslit sem fyrir lágu þegar honum lauk. Úrslit sem fást eftir framlengingu eða kæru gilda ekki.

Leik, sem ekki er allur leikinn innan getraunaumferðar, telst hafa lokið með úrslitum sem fást í sérstöku hlutkesti. Þetta á einnig við um leiki sem lið vinnur án leiks. Liggi einhver önnur sérstök ástæða til þess að láta úrslit leiks ekki gilda, t.d. grunur um hagræðingu úrslita, geta Íslenskar getraunir og AB Svenska Spel ákveðið að hlutkesti ráði.

Ef ákvarða þarf með hlutkesti úrslit 7 eða fleiri leikja á getraunaseðli ógildist getraunaseðillinn og skal þátttökugjaldið þá endurgreitt.

Með hlutkesti er átt við að dregið sé um heimasigur (1), jafntefli (x) eða útisigur (2) með sérstökum hlutum eða einingum. Samtals eru 100 einingar með í útdrættinum. Þær ákvarðast af líkum á heimasigri, jafntefli eða útisigri í viðkomandi leik, þann dag sem opnað er fyrir sölu á getraunaseðlinum. Í þeim tilfellum sem líkur liggja ekki fyrir, ákvarðar Svenska Spel líkurnar.

AB Svenska Spel í Svíþjóð sér sjá um framkvæmd þessa að viðstöddum ríkistilnefndum eftirlitsmönnum þar í landi.

Við sérstök tilefni þegar skortur er á kappleikjum á getraunaseðilinn er félaginu heimilt að láta úrslit sérstakra leikja gilda eins og staðan er í hálfleik annars vegar og hins vegar einnig að leik loknum. Þessir leikir skulu vandlega merktir á blaði sem félagið gefur út um leiki getraunaumferðarinnar.

Vinningar.

20. gr.

a. Íslenskar getraunir, AB Svenska Spel og samstarfsaðilar þeirra skulu greiða 0,65 sænskar krónur í sameiginlegan getraunapott fyrir hverja selda röð.

b. Heildarupphæð vinninga á Enska seðlinum (laugardagsseðlinum) skiptist í fjóra vinningsflokka þannig að 40% fara í fyrsta flokk, 15% í annan flokk, 12% í þriðja flokk og 25% í fjórða flokk. Auk þess fara 8% í tryggingasjóð sem tryggir að þátttakandi sem er einn með 13 rétta fái aldrei lægri vinningsfjárhæð en sem svarar 10 milljónum sænskra króna. Heildarupphæð vinninga á Evrópuseðlinum (miðvikudags- og sunnudagsseðlinum) skiptist í fjóra vinningsflokka þannig að 39% fara í fyrsta flokk, 22% í annan flokk, 12% í þriðja flokk og 25% í fjórða flokk. Auk þess fara 2% í sjóð sem notaður verður til að hækka vinningsfjárhæð í fyrsta flokki í sérstökum tilvikum. Í fyrsta flokk fara þær raðir sem eru með 13 rétta, í annan flokk þær sem eru með 12 rétta, í þriðja flokk þær sem eru með 11 rétta og í fjórða flokk þær sem eru með 10 rétta. Bætist nýir vinningsflokkar við getraunaformið skulu þeir vera í réttri röð fyrir raðir með 9 rétta, 8 rétta o.s.frv. Vinningsupphæð fyrir röð í hverjum vinningsflokki fæst með því að leggja saman fram komnar vinningsraðir í hverjum vinningsflokki og deila þeim síðan í heildarvinningsupphæð vinningsflokksins. Þó gildir hámarksupphæð vinnings á röð og að vinningsflokkur geti fallið niður skv. eftirfarandi:
c. Vinningur fyrir röð í lægri vinningsflokki má ekki vera hærri en vinningur fyrir röð í hærri vinningsflokki. Umframupphæðinni er skipt jafnt milli vinningsraða í viðkomandi vinningsflokkum.
d. Ef væntanlegur vinningur fyrir röð í vinningsflokki nær ekki 15 sænskum krónum fellur vinningsflokkurinn niður og er þá vinningsupphæð flutt á fyrsta vinningsflokk í næstu getraunaumferð.
e. Endanlegar vinningsupphæðir skulu staðfestar eins fljótt og auðið er eftir að úrslit leikja og útdráttar liggja fyrir og yfirferð er lokið.
f. Finnist engin vinningsröð í einhverjum öðrum vinningsflokki en þeim fyrsta fellur vinningsflokkurinn niður og vinningsupphæðin skiptist jafnt milli annarra vinningsflokka sömu getraunaumferðar.
g. Finnist engin vinningsröð í fyrsta vinningsflokki, í síðasta lagi þegar staðfesta á endanlegar vinningsupphæðir, fellur vinningsflokkurinn niður og vinningsupphæðin færist yfir á fyrsta vinningsflokk næstu getraunaumferðar.
h. Skipta skal vinningsupphæðum skv. liðum c og f áður en vinningsupphæð er flutt milli getraunaumferða skv. liðum d og g.
i. Finnist vinningsraðir síðar í vinningsflokki sem féll niður vegna tilvika skv. lið f og g, en áður en kærufrestur rennur út, skal um þá gilda sama vinningsupphæð og hefðu þeir fundist áður en endanlegar vinningsupphæðir voru staðfestar. Vinningsraðir sem finnast síðar meir skv. ofansögðu hafa engin áhrif á vinningsupphæðir annarra vinningsflokka sömu getraunaumferðar.
j. Finnist engin vinningsröð í fyrsta vinningsflokki í síðasta lagi þegar staðfesta á endanlegar vinningsupphæðir, og sé ekki hægt að færa vinningsupphæðir yfir til næstu getraunaumferðar skv. lið g vegna þess að verið sé að leggja getraunaformið niður, fellur vinningsflokkurinn niður og vinningsupphæðin bætist við aðra vinningsflokka í sömu getraunaumferð.
k. Sé ekki unnt að skipta allri vinningsupphæðinni samkvæmt ofansögðu skal færa afgang vinningsupphæðar yfir til næstu getraunaumferðar og bætist hann þá við fyrsta vinningsflokk. Sé þetta ekki unnt vegna þess að verið er að leggja getraunaformið niður eða að hlé er gert á getraunaforminu færist vinningur yfir á aðra vinningsflokka.

21. gr.

Áður en vinningur er greiddur út á Íslandi er vinningsupphæðin fyrir hverja vinningsröð lækkuð um 1% og í kjölfarið lækkuð í næsta jafna tug. Mismunur sem þannig myndast leggst í sprengipott á Íslandi. Sprengipott geta Íslenskar getraunir ákveðið að nota til að hækka vinningsupphæðir eða veita annars konar verðlaun.

22. gr.

Þegar félög hafa lokið sölu í getraunaviku skulu þau undirrita skjal sem tilgreinir heildarsölu raða í getraunavikunni og senda það á milli félaganna. Ríkistilnefndur eftirlitsmaður skal eigi sjaldnar en mánaðarlega yfirfara ofangreind skjöl og staðfesta þau. Samanlagður fjöldi raða margfaldaður með 0,65 sænskum krónum, mynda heildarvinningspottinn sem síðan deilist skv. 20. gr., lið b.

23. gr.

Þegar úrslit liggja fyrir munu félögin senda á milli rétt tákn fyrir alla 13 leikina áður en endanleg vinningsröð er slegin inn í tölvukerfið.

Tölvukerfið mun þá sýna fjölda vinningshafa í hverjum vinningsflokki. Vinningsupphæðir fyrir hvern vinningsflokk eru síðan reiknaðar út hjá AB Svenska Spel og sendar til Íslenskra getrauna þar sem Íslenskar getraunir yfirfara útreikningana skv. 20. gr.

Fulltrúi Íslenskra getrauna skal vera viðstaddur þegar innsláttur vinningsraðar fer fram. Úrslit getraunaumferðar og vinningsupphæðir skulu birt almenningi.

Vinningar á Íslandi eru greiddir út af Íslenskum getraunum.

II. 2. Getraunaleikurinn Lengjan.
Leikspjöld, útfylling þeirra, sala og vinningsstuðlar.

24. gr.

Lengjan er getraunaleikur sem Íslenskar getraunir starfrækja og tekur til úrslita í íþróttakappleikjum.

25. gr.

Íslenskar getraunir tilgreina íþróttakappleiki sem hægt er að giska á og hvenær sölu lýkur fyrir hvern og einn þeirra, þ.e. dagur og tími. Hægt er að tilkynna á heimasíðu Íslenskra getrauna um viðbætur og breytingar frá þessum spilareglum sem gilda um ákveðna leiki. Félagið er hvorki ábyrgt gagnvart prentvillum né tölfræðiupplýsingum sem birtast á heimasíðu eða öðrum miðlum félagsins.

Ef mismunur er á því sem skráð er á heimasíðu Íslenskra getrauna, á kvittun þátttakanda eða því sem skráð er í aðaltölvu Íslenskrar getspár, ræður skráningin sem er í aðaltölvunni.

Komi í ljós augljós mistök, innsláttarvilla við tilgreiningu vinningsstuðla eða vinningsstuðlar á viðburði hafa víxlast, þannig að í ljós hefur komið að vinningsstuðlar á viðburði fela í sér innbyrðis ósamræmi og veita almennt ekki líkur á að úrslit ráðist á þann veg sem stuðlarnir gefa til kynna, sbr. 1. mgr. 28. gr., er félaginu heimilt að loka fyrirvaralaust sölu á viðburðinn og/eða leiðrétta umræddan vinningsstuðul.

Komi í ljós að þátttakendur hafa giskað á viðburð þar sem augljós mistök, innsláttarvilla við tilgreiningu stuðla eða vinningsstuðlar hafa víxlast, sbr. 3. mgr., er félaginu engu að síður heimilt í þeim tilvikum að færa stuðul niður í 1,00 á umræddum viðburði, enda sé það gert áður en viðburðurinn hefst og tilkynning um það efni birt á heimasíðu félagsins.

26. gr.

Þátttakandi getur valið einn til tíu kappleiki og giskað á hvort þeim ljúki með sigri fyrrnefnda liðsins, jafntefli eða að síðarnefnda liðið sigri. Íslenskar getraunir hafa heimild til að bjóða upp á kerfi á Lengjunni.

27. gr.

Félagið gefur út sérstakt leikspjald fyrir Lengjuna. Á leikspjaldinu er röð númera. Einungis er hægt að merkja við eitt getraunatákn fyrir hvert númer sem stendur fyrir hvern kappleik.

Þátttakandi ákveður hvaða verð hann greiðir fyrir þátttökuna, en lágmarksfjárhæð er 100 kr. og hámarksfjárhæð 12.000 kr. á sölustöðum en lágmarksfjárhæð er 200 kr. og hámarksfjárhæð 20.000 kr. á vef Íslenskra getrauna, nema þegar um kerfisseðil er að ræða en þar getur hámarksfjárhæð orðið 420.000 kr. Á leikspjaldi skulu einnig vera dálkar þar sem merkja skal við þá upphæð sem þátttakandinn velur.

28. gr.

Félagið ákveður fyrirfram ákveðna vinningsstuðla fyrir mismunandi úrslit, þó alltaf þannig að 1 tákni sigur fyrrgreinda liðs/einstaklings, X tákni jafntefli og 2 tákni sigur þess liðs/einstaklings sem seinna er tilgreint. Vinningsstuðlar skulu almennt endurspegla líkur á því hvernig úrslit munu ráðast í viðkomandi viðureign. Eftir því sem vinningsstuðullinn er lægri veitir það almennt vísbendingar um að úrslit munu ráðast á þann veg heldur en að úrslit munu ráðast á þann veg sem vinningsstuðull er ákveðinn hærri.

Vinningsstuðlar þessir eru birtir í sölukerfum Íslenskra getrauna. Þátttakandi getur jafnframt fengið uppgefna vinningsstuðla hjá söluaðila þegar opnað hefur verið fyrir sölu þeirra leikja.

Heildarstuðull er margfeldi vinningsstuðlanna að baki þeim úrslitum sem þátttakandinn hefur giskað á. Bæði vinningsstuðull og heildarstuðull er heil tala með tveimur aukastöfum.

Félagið hefur alltaf rétt til þess að breyta vinningsstuðlum fyrirvaralaust en þó aldrei hjá þeim sem þegar hafa fengið löglega þátttökukvittun. Einnig getur félagið lokað fyrirvaralaust fyrir sölu ákveðins leiks eða leikja og einnig samsetningu ákveðinna leikja, hvort heldur hjá einstökum eða öllum söluaðilum.

29. gr.

Félagið hefur heimild til að setja ákveðnar öryggisreglur, svo sem um hámarksvinning, um hámarksþátttöku á hvern leik eða samsetningu leikja, um endurtekna þátttöku stórtækra aðila á leik eða samsetningar leikja o.s.frv. Reglur þessar geta breyst fyrirvaralaust en þær skal birta á heimasíðu félagsins.

30. gr.

Þegar þátttakandi hefur lokið við útfyllingu seðils er hann afhentur söluaðila sem rennir honum í sölukassa sem er beinlínutengdur við aðaltölvu Íslenskrar getspár. Sölukassinn skrifar síðan út þátttökukvittun þar sem ágiskun þátttakanda kemur fram, upphæð þátttöku og heildarstuðull. Einnig er á kvittuninni öryggisnúmer með 14 tölustöfum sem er sérstakt fyrir hverja kvittun.

Hafi þátttakandi fengið í hendurnar þátttökukvittun skv. 1. mgr. sem uppfyllir að öðru leyti skilyrði reglugerðarinnar er um að ræða löglega þátttökukvittun í skilningi getraunaleiksins.

Hafi þátttakandi fengið í hendurnar þátttökukvittun skv. 1. mgr. sem uppfyllir ekki að hluta eða öllu leyti skilyrði reglugerðarinnar, t.d. varðandi tilgreiningu vinningsstuðla, sbr. 25. og 28. gr., er ekki um að ræða löglega þátttökukvittun í skilningi getraunaleiksins. Þátttakandi kann því undir vissum kringumstæðum að þurfa að sæta því að félagið leiðrétti vinningsstuðul í samræmi við ákvæði 4. mgr. 25. gr.

Úrslit leikja.

31. gr.

Leik í Lengjunni telst hafa lokið með þeim úrslitum sem fyrir lágu við lok venjulegs leiktíma. Ef leikur er stöðvaður áður en venjulegum leiktíma lýkur, og sá aðili sem skipuleggur hann lýsir honum lokið, gilda þau úrslit sem fyrir lágu þegar honum lauk. Hafi engin tilkynning borist um úrslitin frá þeim aðila sem skipulagði leikinn innan 24 klukkustunda frá því leik lauk, telst honum ekki hafa lokið og getur þátttakandi talið ágiskun sína rétta með vinningsstuðli 1,00. Úrslit sem fást eftir framlengingu eða kæru gilda ekki.

32. gr.

Ef ágiskun í Lengjunni tekur til leiks sem er frestað vegna veðurs eða annarra orsaka, getur þátttakandi talið ágiskun sína rétta með vinningsstuðli 1,00. Ef giskað er á tvo eða fleiri leiki í samsetningu og einum þeirra er frestað, gilda úrslit þeirra leikja sem eftir standa. Ef öllum leikjum í Lengjunni, sem ágiskunin tekur til, er frestað, fellur getraunin niður og þátttökugjald er endurgreitt.

Íslenskar getraunir hafa heimild til að bíða með að setja úrslit á leik ef fyrirsjáanlegt er að hann verði leikinn innan 48 klukkustunda frá upphaflegum leiktíma. Í þeim tilfellum gildir ágiskun þátttakanda á leikinn.

33. gr.

Ef leik hefur af einhverjum orsökum verið flýtt og upplýsingar þar að lútandi hafa ekki borist Íslenskum getraunum í tæka tíð til að loka fyrir sölu leiksins, telst leiknum ekki hafa lokið innan umferðar hjá þeim sem spiluðu eftir að leikur hófst. Þeir munu þá fá leikinn endurgreiddan með vinningstuðli 1,00, óháð því hvernig raunveruleg úrslit leiksins urðu. Til grundvallar verður einungis stuðst við tímaskráningu í aðaltölvum Íslenskrar getspár og Íslenskra getrauna.

Forgjöf.

34. gr.

Íslenskar getraunir hafa heimild til að bjóða upp á hliðarveðmál á Lengjunni sem tengjast íþróttakappleik, svo sem forgjöf, yfir/undir, fjöldi skoraðra marka, markaskorari o.fl. Ekki skal boðið upp á neikvæð veðmál svo sem fjöldi gulra eða rauðra spjalda, sjálfsmörk eða annað þess háttar.

Vinningar.

35. gr.

Vinningur er aðeins greiddur ef allir leikir ágiskunar á löglegri þátttökukvittun, sbr. 30. gr., eru réttir og öll skilyrði sem koma fram í 31.-33. gr. um úrslit leikja eru uppfyllt.

Vinningsupphæð er upphæð þátttöku margfölduð með heildarstuðli þátttakanda skv. 3. mgr. 28. gr.

Að öllu jöfnu er vinningur greiddur út fljótlega eftir að seinasti leikur ágiskunar hefur farið fram. Ef vafi leikur á um úrslit leiks eða úrslit berast seint hefur félagið heimild til að fresta útborgun vinninga.

Ógilding kvittana.

36. gr.

Þátttökukvittun má ógilda með því að skila henni aftur til sama söluaðila og seldi hana enda sé það gert sama dag og áður en fyrsti leikur hefst og það tímanlega að unnt sé að ljúka ógildingu á innfærslu hennar fyrir lokun tölvukerfisins þann dag.

Sé þátttökukvittun ógilt á greiðandi rétt á sömu fjárhæð og hann greiddi.

37 gr.

Félaginu er heimilt að starfrækja leik sem nefnist "Lengjan beint". Leikurinn felur það í sér að hægt er að geta sér til um úrslit íþróttakappleikja á meðan viðkomandi íþróttakappleikur stendur yfir. Í þessari tegund leiksins eru stuðlar síbreytilegir eftir framgangi kappleiksins hverju sinni og ráðast af atvikum, svo sem skoruðum mörkum, gengi liðs o.s.frv. Sá stuðull sem skráður er í aðaltölvu Íslenskrar getspár á því tímamarki sem ágiskun fer fram gildir um leik þátttakanda.

Félagið hefur heimild til þess að stöðva getraunaleikinn tímabundið á hvaða tímamarki sem er meðan á kappleik stendur, t.d. ef svo virðist sem atvik geti orðið er áhrif getur haft að mati félagsins á útreikning stuðuls viðkomandi íþróttakappleiks, svo sem skorað mark, rautt spjald gefið, vítaspyrna tekin o.s.frv.

Í Lengjan beint gilda að öðru leyti sömu reglur og gilda um Lengjuna með þeirri undantekningu sem leiðir af eðli leiksins að heimilt sé að geta sér til um úrslit viðkomandi íþróttakappleiks meðan á honum stendur.

Eftir að giskað hefur verið á viðburðinn "Lengjan beint" getur þátttakandi ekki ógilt viðkomandi leik/ ágiskun.

Allt að 30 sekúndur geta liðið frá því að giskað er á viðburð sem boðið er upp á í "Lengjan beint" þar til aðgerðin er staðfest af félaginu. Ef stuðlar breytast eða ef lokað hefur verið fyrir viðburðinn á þessum 30 sekúndum mun aðgerðin ekki fást samþykkt.

Ef úrslit eru kunn í leik sem ágiskun tekur til fellur getraunin niður og þátttökugjald er endurgreitt.

Félaginu er heimilt að loka viðburði í "Lengjan beint" komi í ljós augljós mistök, innsláttarvillur eða að stuðlar hafi víxlast í uppsetningu á viðburðinum. Þátttakendur fá þá upphæð sem þeir hafa sett á viðburðinn endurgreidda.

II. 3. Aukaleikir og hópleikir.

38. gr.

Íslenskum getraunum er heimilt að starfrækja tímabundinn aukaleik eitt sér eða í samvinnu við erlend getraunafyrirtæki. Stjórn Íslenskra getrauna skal þá ákvarða fjölda kappleika sem þátttakendur geta sér til um úrslit á.

Ákvörðun um skiptingu vinninga, fjölda vinningsflokka skal einnig ákvarðast af stjórn félagsins en þó þannig að a.m.k. 40% heildarsölu skuli varið til vinninga.

Félagið skal tilkynna dómsmálaráðuneytinu um slíka aukaleiki. Auglýsa skal verð, vinningshlutfall, fjölda vinningsflokka og skiptingu milli vinningsflokka í blaði sem félagið gefur út og/eða á heimasíðu félagsins og segir til um kappleiki umferðarinnar.

38. gr. a

Íslenskum getraunum er heimilt að starfrækja viðbótarleik við getraunir sem nefnist "XG". Sé annað ekki tekið fram gildir reglugerð um Íslenskar getraunir fyrir leikinn XG. Leikurinn fer fram einu sinni í viku eða oftar nema annað sé ákveðið.

Leikurinn felst í því að þátttakandi getur sér til um lokamarkatölu 13 leikja sem valdir eru á getraunaseðli. Giskað er á hvort leikur endar með 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 eða 7 eða fleiri mörkum.

Þátttakandi hefur val um að merkja sjálfur við fjölda marka, velja þekkingarstýrt sjálfval (Albert) eða láta tölvukerfið velja fyrir sig með því að merkja í reit sem heitir "tölvuval". Þátttakanda er óheimilt að kaupa fleiri en 20.000 raðir á hvern getraunaseðil og mega samanlögð kaup hvers þátttakanda í hverri umferð ekki fara yfir 30.000 raðir.

Verð á röð í XG skal vera það sama og verð hverrar getraunaraðar í getraunum, sbr. 16. gr.

Úrslit hvers leiks af þeim 13 leikjum sem eru í boði ákvarðast af því hvort honum lauk með engu marki, 1, 2, 3, 4, 5, 6 eða 7 eða fleiri mörkum.

Ef ákvarða þarf úrslit leiks með hlutkesti er átt við að dregið er um eina tölu af 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 eða 7 eða fleiri með sérstökum hlutum eða einingum. Samtals eru 100 einingar með í útdrættinum. Þær ákvarðast af líkum á 0 mörkum, 1 marki, 2, 3, 4, 5, 6 eða 7 eða fleiri mörkum þann dag sem opnað er fyrir sölu á seðlinum. Í þeim tilfellum sem líkur liggja ekki fyrir ákvarðar Svenska Spel líkurnar. Ef ákvarða þarf með hlutkesti úrslit 7 eða fleiri leikja á getraunaseðli ógildist getraunaseðillinn og skal þátttökugjald þá endurgreitt.

Fyrsti vinningur fyrir 13 rétta er að lágmarki 50 milljónir sænskra króna auk þriggja vinningsflokka með breytilegum fjölda réttra leikja.

Íslenskar getraunir, Svenska Spel og aðrir samstarfsaðilar greiða 0,75 sænskar krónur í vinninga fyrir hverja selda röð.

Vinningsfjárhæðin skiptist þannig að annar vinningsflokkur fær 30%, þriðji vinningsflokkur fær 18% og fjórði vinningsflokkur fær 22%. 30% af vinningsfjárhæðinni rennur til fyrsta vinningsflokks og deilist milli tveggja sjóða, grunnsjóðs og vaxtarsjóðs, sbr. síðustu mgr.

Í fyrsta vinningsflokk fara raðir sem eru með 13 rétta, í annan vinningsflokk fara raðir sem eru með flestar raðir réttar, í þriðja vinningsflokk fara raðir sem eru með næstflestar raðir réttar og í fjórða vinningsflokk fara raðir sem eru með þriðju flestar raðir réttar. Ein röð má að hámarki vera með í einum vinningsflokki í einni og sömu umferðinni. Ef einhver eða einhverjir eru með 13 rétta fara næstflestu raðirnar í annan vinningsflokk, þriðju flestu raðirnar fara í þriðja vinningsflokk og fjórðu flestu raðirnar í fjórða vinningsflokk.

Vinningsupphæð fyrir röð í lægri vinningsflokki má ekki vera hærri en vinningsupphæð fyrir röð í hærri vinningsflokki. Umframupphæðinni er skipt jafnt milli vinningsraða í viðkomandi vinningsflokkum.

Ef væntanlegur vinningur fyrir röð í vinningsflokki nær ekki 15 sænskum krónum fellur vinningsflokkurinn niður og flyst vinningsupphæðin yfir á vinningsflokk númer tvö í næstu umferð.

Sjóðir:

a. *Grunnsjóður:* 16% af vinningsfjárhæðinni rennur í svokallaðan grunnsjóð sem nýttur er til að greiða vinningsfjárhæð að upphæð 50 milljónir sænskra króna ef einhver eða einhverjir fá 13 rétta. Svenska Spel og samstarfsaðilar tryggja að tilskilin fjárhæð sé til staðar í sjóðnum. Ef fjárhæðin í sjóðnum fer yfir 250 milljónir sænskra króna skiptist umframfjárhæðin jafnt á milli næstu þriggja vinningsflokka.
b. *Vaxtarsjóður:* 14% af vinningsfjárhæðinni rennur í svokallaðan vaxtarsjóð. Þeir sem fá 13 rétta skipta með sér vaxtarsjóðnum eftir því hversu margar 13 réttar raðir hver viðskiptavinur hefur. Ef fjárhæðin í sjóðnum fer yfir 250 milljónir sænskra króna skiptist umframfjárhæðin jafnt á milli næstu þriggja vinningsflokka.

39. gr.

Íslenskum getraunum er heimilt að starfrækja "hópleik" jafnhliða hefðbundinni starfsemi sinni í tengslum við kynningarstarfsemi á vegum félagsins.

Stjórn félagsins setur reglur um starfrækslu hópleiksins.

II. 4. Almennar reglur.
Greiðsla vinninga.

40. gr.

Þátttökukvittunum sem veita vinning ber að framvísa hjá söluaðila. Þar til nafnritun á sér stað aftan á þátttökukvittun skal líta á handhafa hennar sem eiganda. Þegar nafnritun hefur átt sér stað skal litið á þann er ritað hefur nafn sitt sem réttan eiganda og rétthafa til vinnings. Hafi fleiri en einn skráð nafn sitt sem eigandi á bakhlið þátttökukvittunar þurfa þeir að kvitta fyrir vinningi eða gefa umboð til móttöku hans.

41. gr.

Vinningar sem nema 25.000 kr. eða lægri upphæð skulu greiddir út á sölustöðum. Heimilt er að draga greiðslu vinninga sem nema 50.000 kr. eða hærri upphæð til þess tíma að kærufrestur samkvæmt 44. gr. er liðinn eða kærur hafa verið úrskurðaðar hafi kæra borist.

Þegar um er að ræða vinning sem nemur hærri upphæð en 25.000 kr. skal vinningshafi framvísa þátttökukvittun sinni ásamt útfylltu útborgunareyðublaði sem söluaðili lætur honum í té til einhvers söluaðila eða aðalskrifstofu. Skal hann fá í hendur kvittað eintak útborgunareyðublaðsins til staðfestingar á afhendingu þátttökukvittunarinnar. Aðalskrifstofan sér síðan um greiðslu vinninga um leið og gengið hefur verið úr skugga um að leikreglum hafi verið fylgt. Vextir reiknast ekki á vinninga.

42. gr.

Vinnings skal vitja innan eins árs frá lokum síðasta leiks ágiskunar, ella fellur niður réttur vinningshafa.

43. gr.

Þátttökukvittun er því aðeins gild að notað sé þar til gert eyðublað sem gefið er út af Íslenskum getraunum og að hún hafi verið gefin út af söluaðila viðurkenndum af stjórn félagsins með áritun úr sölukassa sem er beinlínutengdur við aðaltölvu Íslenskrar getspár. Þátttökukvittun má ekki vera árituð á framhlið, brotin eða skemmd með einhverjum hætti, þannig að hætta sé á að hún verði ekki læsileg fyrir sölukerfið eða fullnægi ekki kröfum þess á annan hátt. Þegar þannig er ástatt getur félagið hafnað þátttökukvittuninni.

Kærur.

44. gr.

Rísi ágreiningur varðandi framkvæmd íþróttagetrauna Íslenskra getrauna skal viðkomandi senda skriflega kæru sem skal hafa borist aðalskrifstofu Íslenskra getrauna fyrir kl. 17 á mánudegi að fjórum vikum liðnum frá lokum getraunaumferðar eða næsta virkum degi ef mánudag ber upp á helgidag eða annan frídag.

Kærur sem koma fram á Íslandi skulu úrskurðaðar af íslenskum eftirlitsmanni en kærur sem koma fram í Svíþjóð skulu úrskurðaðar af sænskum eftirlitsmanni.

Eftirlitsmaður dómsmálaráðuneytisins skal almennt kveða upp úrskurði um íslenskar kærur innan 15 daga frá því að gagnaöflun lauk.

45. gr.

Dómsmálaráðuneytið skipar eftirlitsmann til þriggja ára í senn og skal hann gæta hagsmuna þátttakenda. Hlutverk eftirlitsmannsins er að hafa eftirlit með framkvæmd íþróttagetraunanna og að fara að öðru leyti með þau störf sem honum eru falin með reglugerð þessari. Þá skipar ráðuneytið varamenn eftirlitsmanns til sama tíma.

Kostnaður við eftirlit þetta greiðist af Íslenskum getraunum samkvæmt ákvörðun dómsmálaráðuneytisins.

Eftirlitsmaður skal halda sérstaka gerðabók þar sem m.a. skal skrá allar kærur og úrskurði.

Gildistaka.

46. gr.

Reglugerð þessi sem sett er samkvæmt lögum um getraunir, nr. 59 29. maí 1972, öðlast þegar gildi. Jafnframt fellur úr gildi reglugerð um Íslenskar getraunir nr. 543 13. október 1995 með síðari breytingum.

Fyrirvari
Reglugerðir eru birtar í B-deild Stjórnartíðinda skv. 3. gr. laga um Stjórnartíðindi og Lögbirtingablað, nr. 15/2005, sbr. reglugerð um útgáfu Stjórnartíðinda nr. 958/2005.
Sé misræmi milli þess texta sem birtist hér í safninu og þess sem birtur er í útgáfu B-deildar Stjórnartíðinda skal sá síðarnefndi ráða.