SVENSKA SPEL

Spelregler

Matchen, Bomben
Powerplay och Challenge

Ändrades senast 2026-05-01

SVENSKA SPEL

1 Innehållsförteckning

1 Inledning 3
1.1 Tillämpliga villkor 3
1.2 Allmänt om Spelformerna 3
1.3 Möjliga Spelsätt 3
1.4 Spelreglernas giltighetstid 3
1.5 Begrepp och definitioner 3

2 Gemensamma Spelregler 4
2.1 Speltillfällen 4
2.2 Spelinlämning 5
2.3 Annullering av vad och avbrytande av Vadomgång 5
2.4 Insatser 5
2.5 Fastställande av spelresultat 5
2.6 Beräkning av vinst 7
2.7 Vinstutbetalning 8
2.8 Fonder 8

3 Specifika Spelregler per Spelform 8
3.1 Spelregler MATCHEN 8
3.2 Spelregler BOMBEN 10
3.3 Spelregler POWERPLAY 12
3.4 Spelregler CHALLENGE 14

SVENSKA SPEL

1 Inledning

Dessa Spelregler omfattar de olika Spelformerna MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE, vilka anordnas av Svenska Spel Sport & Casino AB (”Spelbolaget”), org nr 559128-4731, Norra Hansegatan 17, 621 39 Visby, under licens från Spelinspektionen. Spelbolaget står under Spelinspektionens tillsyn.

Syftet med dessa Spelregler är att beskriva dels hur dessa Spelformer fungerar och dels vilka rättigheter och skyldigheter som gäller både för Spelbolaget och Kund vid spel på någon av dessa Spelformer.

1.1 Tillämpliga villkor

Spel på någon av nämnda Spelformer regleras av villkoren i såväl dessa Spelregler som i Kundvillkoren.

Dessa Spelregler är uppdelade i ett avsnitt med Spelregler som är gemensamma för alla Spelformerna (avsnitt 2) och ett avsnitt med Spelregler som är specifika för respektive Spelform (avsnitt 3).

Kundvillkoren innehåller bestämmelser som är gemensamma för samtliga Spelformer avseende exempelvis giltighet av spel, reklamation och ansvarsbestämmelser och hur Kundvillkor och Spelregler kan ändras. Kundvillkoren innehåller också särskilda bestämmelser beroende på Spelsätt, avseende exempelvis spelinlämning, vinstutbetalning m.m. Om Kundvillkoren i något avseende skiljer sig från Spelreglerna för en viss Spelform, äger Spelreglerna företräde.

Spelregler och Kundvillkor finns publicerade på spela.svenskaspel.se

1.2 Allmänt om Spelformerna

MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE baseras på resultat i matcher, idrottstävlingar, häst- och hundkapplöpningar samt övriga händelser eller evenemang

MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE spelas till Löpande Odds, som bestäms beroende av hur insatserna för inlämnande vad fördelar sig på de olika vadalternativen

Vadhållning på MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE kan ske antingen som Enkelspel eller Systemspel. Varje Enkelspel som ingår i ett Systemspel är ett fristående spel.

1.3 Möjliga Spelsätt

Spel kan inlämnas antingen via Ombud som utsetts av Spelbolaget, på Spelbolagets webbplats spela.svenskaspel.se eller via mobiltelefon. På grund av variationer i versionsstöd och övriga tekniska förutsättningar kan vid spel på Internet och mobiltelefon vissa avvikelser i funktionalitet förekomma.

1.4 Spelreglernas giltighetstid

Dessa Spelregler gäller fr.o.m. 1 maj 2026.

1.5 Begrepp och definitioner

Nedan följer en lista med begrepp och definitioner som används i dessa Spelregler.

Externa systemspel	En tjänst för att på ett förenklat sätt inlämna Systemspel via Internet. Spelformen BOMBEN och POWERPLAY kan inlämnas med Externa systemspel.
Enkelspel	Enkelspel är Spel av ett enskilt spelfält.
Grundspelform	Spelform som kan spelas fristående från andra Spelformer. I dessa Spelregler avses med Grundspelformer: MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE.
Kund	Den person som spelar på någon av Spelbolagets Spelformer.
Kundvillkor	Kundvillkor som omfattar alla Spelbolagets Spelformer och Spelsätt.
Löpande Odds	Odds som bestäms beroende av hur insatserna för inlämnade vad fördelar sig på de olika vadalternativen.
Ombud	Butik eller annat fysiskt försäljningsställe där vissa av Spelbolagets Spelformer

	tillhandahålls.
Ombudsterminal	Den kupongläsande dataterminal som Ombuden är utrustade med. Ombudsterminalen är ansluten till Spelsystemet.
PIX! (fd Xperten)	En sammanfattande beteckning på en funktion som hjälper Kunden att lägga ett Spel. Spel baseras på en automatiserad kombination av slump och expertbedömningar.
Spel	Enskilt spel på någon av Spelformerna.
Spelform	Samtliga spel och lotterier som Spelbolaget tillhandahåller, till exempel casinospel online, Stryktipset, Oddset, Poker m.fl.
Spelkonto	Ett konto hos Spelbolaget för insatser och utbetalningar vid spel samt registrering av spel.
Spelkvitto	Kvitto som Kunden erhåller vid spel hos Ombud som bevis för sitt spel.
Spelobjekt	En idrottstävling eller motsvarande som vadhållning avser.
Spelperiod	För att ett vad ska vara giltigt måste det Spelobjekt som vadet gäller avgöras helt inom en bestämd tidsperiod kallad Spelperiod. Spelperiod för respektive Spelform framgår nedan.
Spelregler	Spelspecifika regler som i detalj reglerar respektive Spelform och som innehåller bestämmelser om hur Spelformen går till, hur vinstfördelningen ser ut, m.m. Varje Spelform har egna Spelregler.
Spelstopp	Den sista tidpunkt då Spel kan inlämnas avseende den ifrågavarande Vadomgången enligt Spelbolagets bestämmande, varvid spelmottagningen för den ifrågavarande Vadomgången centralt stängs av Spelbolaget.
Spelsystem	Spelbolagets spelsystem där bland annat spel registreras och eventuell vinst beräknas.
Spelsätt	Ett sätt på vilket en Kund kan spela på Spelbolagets olika Spelformer, t.ex. spel på Internet eller spel hos Ombud.
Systemspel	Systemspel är en metod för Spel av flera rader eller spelfält med ett förkortat skrivsätt.
Vadomgång	En Vadomgång innehåller en eller flera namngivna spelobjekt, vars spelstopp infaller innan första match/tävlingsstart av de spelobjekt som ingår i Vadomgången. Aktuella Vadomgångar för respektive Spelform framgår av Spelbolagets hemsida (spela.svenskaspel.se)

2 Gemensamma Spelregler

Utöver dessa gemensamma Spelregler gäller även de specifika Spelreglerna för respektive Spelform i avsnitt 3 nedan samt Kundvillkoren.

2.1 Speltillfällen

Aktuella Vadomgångar för respektive Spelform framgår av Spelbolagets hemsida (spela.svenskaspel.se)

2.2 Spelinlämning

Spelinlämning på MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY eller CHALLENGE hos Ombud, på Internet eller mobiltelefon kan göras via kupong. Hos Ombud kan Spelinlämning även göras muntligen. För MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE kan PIX! användas, både vid Spelinlämning via kupong eller muntligen.

Spel kan inlämnas under den tid som Spelbolaget bestämmer för varje vadhållning och Spelobjekt.

Insatsen ska till fullo betalas vid vadets inlämnande.

Spelbolaget äger även rätt att helt eller tillfälligt stänga Spelinlämning hos visst Ombud.

Är Spelobjektet en match mellan två lag ska det först nämnda laget räknas som hemmalag oavsett var matchen spelas och oavsett vilket lag som av arrangerande förbund eller motsvarande anges som hemmalag.

Stöd och anvisningar om hur Kund fyller i sitt spel finns tillgängligt på spela.svenskaspel.se samt på baksidan av respektive kupong. Skulle på kupong angivna anvisningar avvika från vad som sägs i dessa Spelregler äger Spelreglerna företräde.

2.3 Annullering av vad och avbrytande av Vadomgång

Vill Kunden annullera sitt vad, måste detta ske via Kundens Spelkonto eller hos det Ombud där vadet lämnades in, inom nedan föreskriven tid för annullering och, vad avser annullering hos Ombud, under Ombudets öppethållande för vadmottagning. Annullering kan dock aldrig göras senare än 1 minut efter Spelstopp. Vid annullering hos Ombud ska Spelkvittot på det annullerade vadet återlämnas till Ombudet.

Om vad annulleras gäller annulleringen samtliga vad på samma spelkvitto. För annullerat vad återbetalas erlagd insats.

Kan Spelkvittot inte på ett entydigt sätt identifieras, t ex på grund av att det är sönderrivet eller dess kontrollnummer inte är fullt läsbart, kan vadet endast annulleras via Kundens Spelkonto.

Vad på MATCHEN, BOMBEN och CHALLENGE kan ej annulleras senare än 30 minuter efter att vadet registrerats i Spelsystemet.

Vad på POWERPLAY kan ej annulleras senare än samma dag som vadet registrerats i Spelsystemet. Vid spel på Internet kan vad på POWERPLAY annulleras oavsett vilken dag vadet har registrerats i Spelsystemet, dock aldrig senare än 1 minut efter Spelstopp.

Spelbolaget har rätt att avbryta/ställa in viss Vadomgång förutsatt att: i) ny information uppdagats i anslutning till öppnandet av Vadomgången (ex uppskjuten match) vilket medfört att Vadomgången blivit inaktuell, samt ii) att Spelbolaget därefter öppnar en ny och mer aktuell Vadomgång. Vad som lagts på avbruten/inställd Vadomgång upphör och Kundernas insatser för sådana vad återbetalas.

2.4 Insatser

För samtliga Grundspelsformer gäller de insatsbegränsningar som framgår av de specifika Spelreglerna för respektive Spelform i avsnitt 3.

2.5 Fastställande av spelresultat

Spelbolaget har rätt att ogiltigförklara vad som på grund av tekniskt fel eller annan omständighet är uppenbart felaktiga

För att ett vad ska vara giltigt måste det Spelobjekt som vadet gäller avgöras helt inom en bestämd tidsperiod kallad Spelperioden.

Eventuella ändringar av eller tillägg till reglerna för viss Spelform, Vadomgång och speltyp anges på Spelbolagets hemsida (spela.svenskaspel.se)

Spelbolaget reserverar sig för tryckfel och uppenbara felskrivningar.

2.5.1 Matchresultat

För fotbollsmatch eller annan match mellan två lag som spelas med en i förväg bestämd ordinarie matchtid gäller bestämmelserna nedan, om inte annat framgår specifikt för viss sport i respektive avsnitt nedan.

Match, som spelas helt inom Spelperioden, anses ha slutat med det resultat som föreligger vid den ordinarie matchtidens utgång. I den ordinarie matchtiden ska inräknas eventuella tidstillägg som domaren gjort p g a spelavbrott. Resultat som framkommer i samband med förlängning eller efter protest gäller inte, med undantag för sporter där bestämmelserna i respektive avsnitt nedan gäller samt med undantag för vissa speltyper på CHALLENGE där bestämmelserna i avsnitt 3.4.5 gäller.

Avbryts match, som spelas helt inom Spelperioden, före den ordinarie matchtidens utgång och förklaras den av arrangerande förbund eller dylikt för färdigspelad gäller det resultat som förelåg vid matchens slut. Med färdigspelad match avses här match som ej ska spelas till slut eller spelas om vid senare tillfälle.

Har för avbruten match inget besked om resultatet erhållits från arrangerande förbundet eller dylikt senast vid Spelperiodens slut ska matchen ej anses ha spelats i sin helhet inom Spelperioden.

Med undantag från vad som stadgas i ovan avsnitt, gäller följande för vänskapsmatch eller match som av Spelbolaget bedöms vara av vänskapskaraktär. Avbryts match innan 9/10 av ordinarie matchtid passerat, ska sådan avbruten match ej anses ha spelats i sin helhet inom Spelperioden. Avbryts match när 9/10 eller mer av ordinarie matchtid passerat, gäller det resultat som förelåg vid tidpunkten för matchens avbrytande.

Administrativa matchresultat, exempelvis walk-over och andra matchresultat som fastställs som en disciplinär åtgärd, ska inte gälla som spelresultat.

Spelbolaget har rätt att tillgodoräkna sig resultat för redan avgjorda speltyper även om matchen inte avgjorts i sin helhet innan den i förväg angivna spelperioden.

2.5.2 Golf

En spelare ska anses ha startat i en golftävling om spelaren gjort ett första utslag i tävlingen. En spelare ska anses ha startat i en golfrunda om spelaren gjort ett första utslag på rundan.

För tävling som av arrangören förklaras avslutad efter färre antal hål än som ursprungligen angivits gäller det av arrangören meddelade officiella resultatet som resultat i tävlingen. Föreligger vid Spelperiodens slut inget officiellt resultat ska tävlingen ej anses ha avgjorts i sin helhet inom Spelperioden.

För speltypen 1X2 gäller vadhållningen den golfrunda som enligt arrangörens officiella och ursprungliga spelprogram ska börja i anslutning till det Spelstopp för vadhållningen som anges på spela.svenskaspel.se. Detta gäller även om golfrundan p g a dåligt väder eller av andra orsaker flyttas till en senare tid eller dag.

För speltyperna HEAD-TO-HEAD och 1X2 gäller resultatet efter ordinarie antal hål, såtillvida det inte blir särspel. Spelare som inte klarar kvalgränsen för fortsatt spel ska anses ha nått en sämre placering än spelare som klarar kvalgränsen.

2.5.3 Formel 1

En förare ska anses ha startat i ett lopp i Formel 1 om föraren efter uppvärmningsvarvet intar startposition för att fortsätta loppet.

För speltypen HEAD-TO-HEAD ska förare som bryter loppet anses ha nått en sämre placering än förare som fullföljer loppet. Skulle ingen av de förare som vadhållningen gäller, fullfölja loppet ska den som fullföljt flest hela varv anses ha nått den bästa placeringen. Om två eller flera förare bryter loppet på samma varv ska de anses ha uppnått samma placering i loppet.

2.5.4 Basket

Om matchresultatet är oavgjort vid den ordinarie matchtidens utgång, gäller det resultat som föreligger efter den sista förlängningen. Vid oavgjort resultat efter eventuella förlängningar får Kunden tillgodoräkna sig resultatet på den matchen som inte går att fastställa med vinnande utfall.

2.5.5 Amerikansk fotboll

Om matchresultatet är oavgjort vid den ordinarie matchtidens utgång, gäller det resultat som föreligger efter den sista förlängningen. Vid oavgjort resultat efter eventuella förlängningar får Kunden tillgodoräkna sig resultatet på den matchen som inte går att fastställa med vinnande utfall.

2.5.6 Baseboll

Om matchresultatet är oavgjort vid den ordinarie matchtidens utgång, gäller det resultat som föreligger efter den sista förlängningen. Vid oavgjort resultat efter eventuella förlängningar får Kunden tillgodoräkna sig resultatet på den matchen som inte går att fastställa med vinnande utfall. Officiellt resultat måste föreligga senast 12 timmar efter ordinarie matchstart, annars får Kunden tillgodoräkna sig resultatet på den matchen.

2.5.7 Bandy

Bandymatch som spelats helt inom Spelperioden, ska anses som färdigspelad även om matchen har delats upp i flera perioder.

2.5.8 Speedway

För tävling som av arrangören förklaras avslutad efter färre antal heat än som ursprungligen angivits gäller det av arrangören meddelade officiella resultatet som resultat i tävlingen. Föreligger vid Spelperiodens slut inget officiellt resultat ska tävlingen ej anses ha avgjorts i sin helhet inom Spelperioden.

2.5.9 Häst- och hundkapplöpning

Gällande tävlingsorganisatörs reglemente gäller. Spel på häst- och hundkapplöpning sker på Challenge. På Challenge sker spel i form av att tippa vinnaren av 5-8 lopp där det finns tre möjliga utfall för varje lopp. I ett lopp sätts en häst/hund upp som alt 1 och en annan häst/hund som alt 2, och alt X representerar alla övriga startande hästar/hundar, s.k. fältet.

Ordningsföljd i tävlingen fastställes av aktuell arrangör och utgör grunden för beräkning av spelresultat.

2.5.10 Turneringar – OS, VM, EM etc.

Vid turneringar (såsom bl.a. OS, VM, EM eller motsvarande, samt golf och tennisturneringar) gäller vad fram till dess att matchen/tävlingen officiellt bekräftas att den inte kommer att genomföras.

2.5.11 Vinnare

Om inte annat sägs under punkterna ovan gäller vid tävling inom Spelformerna, HEAD-TO-HEAD, BÅDA LAG GÖR MÅL, 1X2 OCH ÖVER/UNDER det resultat som föreligger vid midnatt den sista tävlingsdagen. Resultat som därefter framkommer t ex efter protest gäller inte.

2.5.12 Övriga spel

Vid övriga spel som Spelbolaget från tid till annan anordnar framgår tillämpliga regler på Spelbolagets hemsida.

2.6 Beräkning av vinst

Vinst utgår endast på vad som upptar rätt förutsägelse beträffande samtliga resultat eller kombinationer av resultat som vadhållningen gäller.

Vid vinstberäkning räknas varje i ett system ingående Enkelspel som ett fristående vad. Under punkterna nedan används begreppet vad synonymt med Enkelspel.

MATCHEN, BOMBEN, POWERPLAY och CHALLENGE spelas till Löpande Odds.

Skulle vid beräkning av slutligt odds för vadhållning med Löpande Odds erhållas odds lägre än 1,00 ska gälla oddset 1,00.

Slutliga odds anges med heltal och två decimaler.

2.7 Vinstutbetalning

Vinst utbetalas vanligen strax efter att resultaten föreligger för samtliga Spelalternativ som ingår i vadet. Om osäkerhet råder kring utfallet av ett visst match/ tävlingsresultat kan Spelbolaget besluta att avvakta med vinstutbetalning fram tills dess att resultatet fastställts.

Om särskilda omständigheter föreligger beträffande visst i Spelsystemet registrerat vad kan Spelbolaget besluta att eventuell vinst på vadet innehållas under viss tid.

Övriga bestämmelser om vinstutbetalning framgår av Kundvillkoren.

2.8 Fonder

2.8.1 Rullpott

Skulle för viss vadhållning med Löpande Odds inget vinstgivande vad inlämnas, överförs den sammanlagda vinstsumman för vadhållningen till en fond kallad Rullpotten. Medlen i Rullpotten ska återföras till vadhållarna genom att för vissa vadhållningar med Löpande Odds, enligt Spelbolagets beslut, tillskott ur Rullpotten lämnas till vadhållningens totala vinstsumma.

Till Rullpotten tillförs även en del av omsättningen per spelomgång enligt Spelreglerna för respektive Spelform.

Skulle för vadhållning till vilken tillskott lämnats ur Rullpott samtliga vad upphävas ska tillskottet ur Rullpotten återföras till denna.

3 Specifika Spelregler per Spelform

3.1 Spelregler MATCHEN

Utöver dessa specifika Spelregler gäller även för MATCHEN de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.1.1 Beskrivning av Spelformen

MATCHEN är en Spelform där det gäller att förutsäga det exakta målantalet för vardera laget i en av Spelbolaget utvald match.

3.1.2 Speltillfällen

Spelperiod för vad på MATCHEN avser, om inte annat meddelas, tiden från det att vadet registrerats i Spelsystemet till dess att den match som vadhållningen gäller färdigspelats. Spelperioden kan dock inte sluta tidigare än då vadet registrerats i Spelsystemet eller senare än kl.24 dagen efter sista schemalagda match i den aktuella Vadomgången.

3.1.3 Spelinlämning

För MATCHEN visas hos Ombuden och på spela.svenskaspel.se aktuella Löpande Odds för de mest/ minst spelade vadalternativen.

För vad på MATCHEN tillhandahåller Spelbolaget särskild kupong. Kupongen innehåller bl.a. spelfält, insatsfält, PIX!-fält och reduceringsfält.

Kund som vill att PIX! ska välja samtliga resultat ska i PIX!-fältet markera önskad insats för PIX!-systemet.

Vid Systemspel markeras i huvudrad 1 först ett målantal för vardera laget som vid Enkelspel. Därutöver markeras i samma huvudrad för det ena laget eller för båda lagen ytterligare minst ett målantal. Per lag får markeras högst 10 målantal.

Det markerade systemet motsvarar alla de Enkelspel som kan bildas genom kombination av ett markerat målantal för hemmalaget med ett markerat målantal för bortalaget. Antalet Enkelspel som systemet omfattar beräknas genom att antalet markerade målantal för hemmalaget multipliceras med antalet markerade målantal för bortalaget.

Reduceringsfältet innehåller en H-ruta (Hemmavinster), en O-ruta (Oavgjorda) och en B-ruta (Bortavinster) för varje huvudrad. Då reduceringar önskas markerar Kunden de kombinationer som ska tas bort.

3.1.4 Insatser

För Enkelspel på MATCHEN gäller att insatsen ska vara lägst 10 kronor och högst 500 kronor. Endast insatser om jämna 10-tal kronor är tillåtna.

Kunds sammanlagda insats per Vadomgång för spel på MATCHEN får ej överstiga 20 000 kronor.

Den sammanlagda insatsen för ett Systemspel beräknas genom att antalet Enkelspel i systemet multipliceras med insatsen per Enkelspel.

PIX!-fältet innehåller rutor för nio olika system med total systeminsats från 20 till 200 kronor.

3.1.5 Fastställande av spelresultat

Vad som erlagts efter matchstart på MATCHEN men innan Vadomgången stängt upphävs och insatsen återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren.

Har match på MATCHEN inte spelats i sin helhet inom Spelperioden upphävs vadet och insatsen återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren.

Om det finns befogad misstanke om att det i samband med viss match förekommer fusk eller brott som kan påverka resultatet i spelet, t ex manipulation av idrottsresultat, har Spelbolaget rätt att upphäva samtliga vad på matchen och återbetala insatserna i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren. Spelbolaget har också rätt att ogiltigförklara visst vad och spärra vinstutbetalning i enlighet med vad som framgår av Kundvillkoren.

På MATCHEN tillämpas Löpande Odds.

För spelat vadalternativ på MATCHEN är det Löpande Oddset lika med 0,70 x T/V där V är summan av insatserna i kronor för vadalternativet och T den totala insatsen i kronor för vadhållningen vid tidpunkten för beräkningen.

För vadhållning med Löpande Odds fastställer Spelbolaget snarast efter Spelperioden de slutliga odds som ska utgöra grund för beräkning av vinstbelopp. Därvid ska användas den metod som anges ovan med de sammanlagda insatser för giltiga vad som gjorts då vadmottagningen avslutats för den ifrågavarande vadhållningen som ingående värden.

De Löpande Oddsen kan presenteras hos Ombuden samt på spela.svenskaspel.se.

Slutliga odds anges med heltal och två decimaler. Vid beräkning av Löpande Odds på MATCHEN avrundas till närmaste högre andra decimal om tredje decimalen är lägst 5. I annat fall avrundas till närmaste lägre andra decimal.

3.1.6 Beräkning av vinst

Vid beräkning av vinstbelopp på MATCHEN avrundas till närmast lägre hela krontal.

3.1.7 Fonder Rullpott Matchen

Överföringar till Rullpotten sker för MATCHEN enligt följande:

a) Vid vinnande vad utbetalas 70 procent av insatserna till vinnarna och 2,5 procent av insatserna fonderas i Rullpotten för MATCHEN.

b) Finns inget vinnande vad fonderas till Rullpotten för MATCHEN i enlighet med avsnitt 2.8.

Medlen i Rullpotten för MATCHEN ska återföras till vadhållarna i enlighet med punkt 2.8.

3.2 Spelregler BOMBEN

Utöver dessa specifika Spelregler gäller även för Bomben de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.2.1 Beskrivning av Spelformen

BOMBEN är en Spelform där det gäller att förutsäga det exakta resultatet för två, tre eller fyra utvalda Spelobjekt. Spelobjekt på BOMBEN är vanligen hel match men kan även vara del av match såsom period eller motsvarande. Vad som i dessa regler för BOMBEN anges beträffande match gäller även då Spelobjektet är del av match.

3.2.2 Speltillfällen

Spelperioden för vad på BOMBEN avser, om inte annat meddelas, tiden från det att vadet registrerats i Spelsystemet till dess att den sista match som ingår i vadhållningen färdigspelats. Spelperioden kan dock inte sluta tidigare än då vadet registrerats i Spelsystemet eller senare än kl.24 dagen efter sista schemalagda match i den aktuella Vadomgången.

3.2.3 Spelinlämning

För BOMBEN visas hos Ombuden och på spela.svenskaspel.se aktuella Löpande Odds för de mest/minst spelade vadalternativen.

För vad på BOMBEN tillhandahåller Spelbolaget särskild kupong. Kupongen innehåller bl.a. spelfält, insatsfält, PIX!-fält, reduceringsfält och låsningsfält.

Kund som vill att PIX! ska välja samtliga resultat ska i PIX!-fältet markera önskad insats för PIX!-systemet.

Vid Systemspel anger Kunden först ett målantal för varje lag som vid Enkelspel. Därefter ytterligare ett eller flera målantal för ett eller flera lag. Antalet Enkelspel i ett Systemspel beräknas (då reduceringar ej är gjorda) genom att antalet målmarkeringar för varje lag multipliceras med varandra.

PIX!-fältet innehåller rutor för 12 olika system med radantal från 24 till 2000 rader. Kunden ska i PIX!-fältet markera önskat PIX!-system.

I insatsfältet ska Kunden markera önskad insats per Enkelspel. Reduceringsfältet innehåller en H-ruta (Hemmavinster), en O-ruta (Oavgjorda) och en B-ruta (Bortavinster) för varje huvudrad. Då reduceringar önskas markerar Kunden de kombinationer som ska tas bort.

Spelinlämning på BOMBEN kan ske med Externa systemspel.

Vid spelinlämning på BOMBEN får antal inlämnade Spel inte överstiga 20 000 per Vadomgång och Kund. Om Kunden lämnar in fler antal spel än 20 000 för en enskild Vadomgång, kommer endast de första 20 000 spelen att lämnas in.

3.2.4 Insatser

För BOMBEN gäller att insatsen per Enkelspel ska vara lägst 1 krona och högst 500 kronor. Endast insatser om jämna kronor är tillåtna.

Kunds sammanlagda insats per Vadomgång för spel på BOMBEN får ej överstiga 60 000 kronor.

Vid spel med Externa systemspel avseende Bomben får Kunds sammanlagda insats per Vadomgång inte överstiga 20 000 kronor oaktat den insatsbegränsning som anges ovan i detta avsnitt.

Den sammanlagda insatsen för ett Systemspel beräknas genom att antalet Enkelspel i systemet multipliceras med insatsen per Enkelspel.

3.2.5 Fastställande av spelresultat

På BOMBEN tillämpas Löpande Odds.

För spelat vadalternativ på BOMBEN är det Löpande Oddset lika med 0,6 x T/V där V är summan av insatserna i kronor för vadalternativet och T den totala insatsen i kronor för vadhållningen vid tidpunkten för beräkningen.

För vadhållning med Löpande Odds fastställer Spelbolaget snarast efter Spelperioden de slutliga odds som ska utgöra grund för beräkning av vinstbelopp. Därvid ska användas den metod som anges ovan med de sammanlagda insatser för giltiga vad som gjorts då vadmottagningen avslutats för den ifrågavarande vadhållningen som ingående värden.

De Löpande Oddsen kan presenteras hos Ombuden samt på spela.svenskaspel.se.

Slutliga odds anges med heltal och två decimaler. Vid beräkning av Löpande Odds på BOMBEN avrundas till närmaste högre andra decimal om tredje decimalen är lägst 5. I annat fall avrundas till närmaste lägre andra decimal.

Vad som erlagts efter matchstart på Bomben men innan Vadomgången stängt upphävs och insatsen återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren. Match som inte är färdigspelad vid Spelperiodens slut utgår ur vadhållningen.

Om det finns befogad misstanke om att det i samband med viss match förekommer fusk eller brott som kan påverka resultatet i spelet, t ex manipulation av idrottsresultat, har Spelbolaget rätt att bestämma att matchen ska utgå ur vadhållningen. Spelbolaget har också rätt att ogiltigförklara visst vad och spärra vinstutbetalning i enlighet med vad som framgår av Kundvillkoren.

Om Spelbolaget innan vadinlämningen öppnats för viss vadhållning får kännedom om att match kommer att utgå ur vadhållningen upphävs vadhållningen.

Om Spelbolaget under pågående vadinlämning får kännedom om att match kommer att utgå ur vadhållningen spärras vadinlämning på den ifrågavarande vadhållningen. I sådant fall kan Vadomgången ej ge utdelning från Rullpotten eller andra tillförda extrapengar.

För redan inlämnade vad gäller bestämmelserna nedan.

Om en match utgår vid vadhållning omfattande tre eller fyra matcher gäller vadhållningen de två respektive tre återstående matcherna. Vid Systemspel ska som insats per Enkelspel gälla den i insatsfältet markerade insatsen multiplicerad med antalet valda resultat i den match som utgått, vilket är (då reduceringar ej är gjorda) antalet målmarkeringar för hemmalaget multiplicerat med antalet målmarkeringar för bortalaget.

Om två matcher utgår vid vadhållning omfattande tre eller fyra matcher eller en match utgår vid vadhållning omfattande två matcher upphävs vadhållningen och insatserna för inlämnade vad återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren.

3.2.6 Beräkning av vinst

Vid beräkning av vinstbelopp på BOMBEN avrundas till närmast lägre hela krontal.

3.2.7 Fonder Rullpott Bomben

Överföringar till Rullpotten sker för BOMBEN enligt följande:

a) Vid vinnande vad utbetalas 60 procent av insatserna till vinnarna och 5 procent av

insatserna fonderas i Rullpotten för BOMBEN.

b) Finns inget vinnande vad fonderas till Rullpotten för BOMBEN i enlighet med avsnitt 2.8.

Medlen i Rullpotten för BOMBEN ska återföras till vadhållarna i enlighet med punkt 2.8.

3.3 Spelregler POWERPLAY

Utöver dessa specifika Spelregler gäller även för POWERPLAY de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.3.1 Beskrivning av Spelformen

POWERPLAY är en Spelform där det gäller att för var och en av åtta ishockeymatcher förutsäga om matchen slutar med seger för hemma- eller bortalaget eller med oavgjort resultat (1X2), och/eller att förutsäga vilken av två namngivna spelare som gör flest mål i viss match (HEAD-TO-HEAD). Vid HEAD-TO-HEAD spelas 1 om Kunden tror att spelare nummer ett kommer att göra flest mål, X om Kunden tror att spelare nummer ett och två kommer att göra lika många mål, och 2 om Kunden tror att spelare nummer två kommer att göra flest mål i matchen.

3.3.2 Speltillfällen

Spelperioden för POWERPLAY avser, om inte annat meddelas, tiden från det att vadet registrerats i Spelsystemet till dess att den sista match som ingår i vadhållningen färdigspelats. Spelperioden kan dock inte sluta tidigare än då vadet registrerats i Spelsystemet eller senare än kl.24 dagen efter sista schemalagda match i den aktuella Vadomgången.

3.3.3 Spelinlämning

För vad på POWERPLAY tillhandahåller Spelbolaget en särskild kupong. Kupongen innehåller bl.a. spelfält, veckodagsfält, insatsfält och PIX!-fält. På varje kupong kan anges ett Enkelspel eller ett Systemspel.

Kund som vill att PIX! ska välja samtliga resultat, ska i PIX!-fältet markera önskad insats för PIX!-systemet. Kund kan också ange egna val och låta PIX! välja resterande resultat inom de för systemet valda hel- respektive halvgarderingarna.

Spelfältet på kupongen innehåller åtta numrerade matcher. För varje match finns tre rutor. Vid Enkelspel markeras för varje match; hemmaseger i den vänstra rutan, oavgjort resultat i den mellersta rutan eller bortaseger i den högra rutan.

Systemspel (M-system) sker genom spel på kupongens spelfält. M-system kan spelas upp till sju (7) helgarderingar och en (1) halvgardering. Kunden kan välja att själv ange tipstecken för alla matcherna i systemet eller ange tipstecken bara för vissa matcher eller ingen match och markera rutan för PIX!.

Antalet rader som Systemspelet omfattar beräknas genom att antalet tecken för de olika matcherna multipliceras med varandra.

Spelinlämning på POWERPLAY kan ske med Externa systemspel.

3.3.4 Insatser

Radinsats för POWERPLAY är mellan 1-10 kronor beroende på Kundens val.

Kunds sammanlagda insats per Vadomgång för spel på POWERPLAY får ej överstiga 20 000 kr. Denna gräns gäller även vid spel med Externa systemspel avseende POWERPLAY.

Den sammanlagda insatsen för ett Systemspel beräknas genom att antalet Enkelspel i systemet multipliceras med insatsen per Enkelspel.

3.3.5 Fastställande av spelresultat

På POWERPLAY tillämpas Löpande Odds.

För spelat vadalternativ på POWERPLAY är det Löpande Oddset lika med 0,70 x T/V där V är summan av insatserna i kronor för vadalternativet och T den totala insatsen i kronor för vadhållningen vid tidpunkten för beräkningen.

För vadhållning med Löpande Odds fastställer Spelbolaget snarast efter Spelperioden de slutliga odds som ska utgöra grund för beräkning av vinstbelopp. Därvid ska användas den metod som anges ovan med de sammanlagda insatser för giltiga vad som gjorts då vadmottagningen avslutats för den ifrågavarande vadhållningen som ingående värden.

De Löpande Oddsen kan presenteras hos Ombuden samt på spela.svenskaspel.se.

Slutliga odds anges med heltal och två decimaler. Vid beräkning av Löpande Odds på POWERPLAY avrundas till närmaste högre andra decimal om tredje decimalen är lägst 5. I annat fall avrundas till närmaste lägre andra decimal.

Om en match ställs in eller skjuts upp och därför inte kommer att spelas under Spelperioden, eller om en match inte är färdigspelad vid Spelperiodens slut, eller om en match börjar spelas innan Vadomgången stängt, fastställs resultatet av matchen genom lottdragning enligt nedan.

Likaså fastställs resultatet genom lottdragning enligt nedan vid vadhållning inom speltypen HEAD-TO-HEAD om någon av de spelare som vadhållningen gäller inte finns med i den officiella laguppställningen för matchen i något av lagen.

Om det finns befogad misstanke om att det i samband med viss match har förekommit fusk eller brott som kan ha påverkat resultatet i spelet, t ex manipulation av idrottsresultat, har Spelbolaget rätt att bestämma att det resultat som föreligger efter färdigspelad match inte ska gälla som spelresultat i Vadomgången, utan att spelresultatet istället ska fastställas genom särskild lottdragning. Spelbolaget har också rätt att ogiltigförklara visst vad och spärra vinstutbetalning i enlighet med vad som framgår av Kundvillkoren.

Om spelresultatet för POWERPLAY ska fastställas genom lottdragning, sker det med det utfall som en slumpgenerator slumpar fram direkt efter omgångens spelstopp för respektive match. Lottningsunderlaget består av ett viktat underlag representerande hemmaseger, oavgjort respektive bortaseger. Sammanlagt ingår vid dragningen 100 enheter som bestäms efter den tendens för hemmaseger, oavgjort respektive bortaseger som Spelbolaget finner föreligga med ledning av de odds som finns till hands för respektive match den dagen Vadomgången öppnar för spel eller därefter. Varje tecken representeras av minst en enhet. I de fall odds saknas sker fördelningen enligt en med hänsyn till omständigheterna av Spelbolaget fastlagd förutsägelse.

Om fler än två (2) matcher behöver lottas ska Spelbolaget ställa in aktuell Vadomgång för POWERPLAY samt återbetala erlagd insats enligt bestämmelserna i Kundvillkoren.

3.3.6 Beräkning av vinst

Vid beräkning av vinstbelopp på POWERPLAY avrundas till närmast lägre hela krontal.

3.3.7 Fonder Rullpott Powerplay

Överföringar till Rullpotten sker för POWERPLAY enligt följande:

a) Vid vinnande vad utbetalas 70 procent av insatserna till vinnarna och 1,0 procent av insatserna fonderas i Rullpotten för POWERPLAY.

b) Om den beräknade vinsten per vad inte uppgår till minst 10 kronor bortfaller vinsten och vinstsumman överförs till Rullpotten för POWERPLAY.

c) Finns inget vinnande vad fonderas till Rullpotten för POWERPLAY i enlighet med avsnitt 2.8.

Medlen i Rullpotten för POWERPLAY ska återföras till vadhållarna i enlighet med punkt 2.8.

3.4 Spelregler CHALLENGE

Utöver dessa specifika Spelregler gäller även för CHALLENGE de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.4.1 Beskrivning av Spelformen

CHALLENGE är en Spelform där det gäller att för var och en av ett bestämt antal objekt förutsäga om objektet slutar med seger för hemma- eller bortalaget eller med oavgjort resultat (1X2), och/eller att förutsäga vilken av två deltagare som gör flest mål i viss match eller vinner viss match/tävling (HEAD-TO-HEAD), och/eller att förutse hur många mål det blir i en viss match (ANTAL MÅL och/eller ÖVER/UNDER), och/eller att förutse vem av två eller tre namngivna alternativ som placerar sig bäst i en tävling (HEAD-TO-HEAD), och/eller att förutse om en match slutar med seger för den först nämnde deltagaren eller med seger för den sist nämnde deltagaren, antingen på ordinarie tid eller i förlängning (1 2), och/eller att förutse om en halvlek/period slutar med seger för hemma- eller bortalaget eller med oavgjort resultat (1X2 – HALVLEK/PERIOD), och/eller att förutse om båda lagen gör mål i en specifik match (BLGM), och/eller att tippa vinnaren av 5-8 häst- och hundkapplöpning där det finns tre möjliga utfall för varje lopp. I ett lopp sätts en häst/hund upp som alt 1 och en annan häst/hund som alt 2, och alt X representerar alla övriga startande hästar/hundar, s.k. fältet.

Vid HEAD- TO-HEAD spelas 1 om Kunden tror att spelare nummer ett kommer att göra/erhålla flest mål/poäng, X om Kunden tror att spelare nummer ett och två kommer att göra/erhålla lika många mål/poäng och 2 om Kunden tror att spelare nummer två kommer att göra/erhålla flest mål/poäng i matchen.

Spelbolaget har rätt att förtydliga förutsättningen för ett visst Spelobjekt vilket i sådant fall framgår genom en tilläggstext i anslutning till Spelobjektet, exempelvis förutsättningen för vad som gäller för X (oavgjort) för just den matchen/ HEAD-TO-HEAD. I sådant fall har sådan information företräde framför det som anges i dessa Spelregler.

3.4.2 Speltillfällen

Spelperioden för CHALLENGE avser, om inte annat meddelas, tiden från det att vadet registrerats i Spelsystemet till dess att den sista match som ingår i vadhållningen färdigspelats. Spelperioden kan dock inte sluta tidigare än då vadet registrerats i Spelsystemet eller senare än kl.24 dagen efter sista schemalagda match i den aktuella Vadomgången.

3.4.3 Spelinlämning

För vad på CHALLENGE tillhandahåller Spelbolaget en särskild kupong. Kupongen innehåller bl.a. spelfält, veckodagsfält, omgångsfält, insatsfält och PIX!-fält.

Kund som vill att PIX! ska välja samtliga resultat, ska fylla i kupongens PIX!-fält samt välja önskad insats. Kund kan också ange egna val och låta PIX! välja resterande resultat inom de för systemet valda hel- respektive halvgarderingarna.

Spelfältet på kupongen innehåller ett visst antal numrerade objekt. För varje objekt finns två eller tre rutor. Vid Enkelspel markeras för varje objekt något av de två/tre alternativen.

Systemspel (M-system) sker genom spel på kupongens spelfält. Kunden kan välja att själv ange tecken för alla objekten i systemet eller ange tecken bara för vissa objekt eller inget objekt och markera rutan för PIX!.

Antalet rader som Systemspelet omfattar beräknas genom att antalet tecken för de olika matcherna multipliceras med varandra.

3.4.4 Insatser

Radinsats för CHALLENGE är normalt 5 kronor eller 10 kronor. Kunden kan dock själv välja att höja sin radinsats till 10, 20, 30 eller 50 kronor.

Kunds sammanlagda insats per Vadomgång för spel på CHALLENGE får ej överstiga 10 000 kr.

Den sammanlagda insatsen för ett Systemspel beräknas genom att antalet Enkelspel i systemet multipliceras med insatsen per Enkelspel.

3.4.5 Fastställande av spelresultat

På CHALLENGE tillämpas Löpande Odds.

För spelat vadalternativ på CHALLENGE är det Löpande Oddset lika med 0,75 x T/V där V är summan av insatserna i kronor för vadalternativet och T den totala insatsen i kronor för vadhållningen vid tidpunkten för beräkningen.

För vadhållning med Löpande Odds fastställer Spelbolaget snarast efter Spelperioden de slutliga odds som ska utgöra grund för beräkning av vinstbelopp. Därvid ska användas den metod som anges ovan med de sammanlagda insatser för giltiga vad som gjorts då vadmottagningen avslutats för den ifrågavarande vadhållningen som ingående värden.

De Löpande Oddsen kan presenteras hos Ombuden samt på spela.svenskaspel.se.

Slutliga odds anges med heltal och två decimaler. Vid beräkning av Löpande Odds på CHALLENGE avrundas till närmaste högre andra decimal om tredje decimalen är lägst 5. I annat fall avrundas till närmaste lägre andra decimal.

Vad som erlagts efter match/ tävlingsstart på CHALLENGE men innan Vadomgången stängt upphävs och insatsen återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren. Objekt som inte är avgjort vid Spelperiodens slut utgår ur vadhållningen. Då en match/tävling avbryts utgår endast de objekt som inte är avgjorda vid Spelperiodens slut.

Om det finns befogad misstanke om att det i samband med visst objekt förekommer fusk eller brott som kan påverka resultatet i spelet, t ex manipulation av idrottsresultat, har Spelbolaget rätt att bestämma att objektet ska utgå ur vadhållningen. Spelbolaget har också rätt att ogiltigförklara visst vad och spärra vinstutbetalning i enlighet med vad som framgår av Kundvillkoren.

Vid vadhållning inom speltypen HEAD-TO-HEAD utgår Spelobjektet ur vadhållningen om någon av de deltagare som vadhållningen gäller, inte kommer till start i tävlingen eller om samtliga deltagare, som vadhållningen gäller, uppnår samma placering i tävlingen och detta inte är ett vadalternativ.

Vid vadhållning inom speltypen HEAD-TO-HEAD, där Spelobjektet är en match i fotboll, bandy, basketboll, handboll, innebandy eller ishockey och de deltagare som vadhållningen gäller är spelare i denna match, utgår Spelobjektet ur vadhållningen om någon av de deltagare som vadhållningen gäller inte finns med i den officiella laguppställningen för matchen i något av lagen.

Oaktat vad som ovan angivits kan det förekomma undantag från ovan bestämmelse, varvid detta i sådant fall framgår av kupongens speltext. Vanligt förekommande undantag är när spelare tillåts vara en del av Spelobjektet oavsett speltid, dvs oavsett om spelare ingår i den officiella laguppställningen eller ej.

Vid vadhållning inom speltypen HEAD-TO-HEAD, där Spelobjektet är en tävling i golf eller tennis, ska en deltagare som bryter tävlingen eller som blir diskvalificerad räknas som förlorare om minst en annan deltagare fullföljer rundan/tävlingen.

Vid vadhållning på Fantasy inom speltypen HEAD-TO-HEAD ingår/kvarstår deltagaren (t.ex. fotbollsspelaren) i Spelobjektet även om denne inte deltagit i den aktuella matchen. Resultat baseras på sammanställd poäng från en officiellt hänvisad källa. Beträffande Fantasy Premier League baseras resultatet på sammanställd poäng från fantasy.premierleague.com.

För redan inlämnade vad gäller bestämmelserna nedan.

Om ett objekt utgår vid vadhållning omfattande sex eller färre objekt eller om två objekt utgår vid vadhållning omfattande sju eller fler objekt gäller vadhållningen de återstående objekten. Vid Systemspel, vid vadhållning omfattande sex eller färre objekt, ska som insats per Enkelspel gälla den i insatsfältet markerade insatsen multiplicerad med antalet valda alternativ i det objekt som utgått. Vid systemspel, vid vadhållning omfattande sju eller fler objekt där två objekt utgår, ska som insats per Enkelspel gälla den i insatsfältet markerade insatsen multiplicerad med produkten av antalet valda alternativ i de två objekten som utgått.

Om två eller fler objekt utgår vid vadhållning omfattande sex eller färre objekt eller tre eller fler objekt utgår vid vadhållning omfattande sju eller fler objekt upphävs vadhållningen och insatserna för inlämnade vad återbetalas i enlighet med bestämmelserna i Kundvillkoren.

Har två eller flera hästar/hundar enligt det slutliga resultatet placerat sig på samma plats i ett lopp har s.k. dött lopp skett mellan dem. Vid dött lopp om första plats mellan två eller flera hästar/hundar anses var och en av dem som vinnande häst/hund.

3.4.6 Beräkning av vinst

Vid beräkning av vinstbelopp på CHALLENGE avrundas till närmast lägre hela krontal. Vinstsumman delas av de vinnande vaden.

3.4.7 Fonder Rullpott Challenge

Överföringar till Rullpotten sker för CHALLENGE enligt följande:

a) Vid vinnande vad utbetalas 75 procent av insatserna till vinnarna och 5 procent av insatserna fonderas i Rullpotten för CHALLENGE.

b) Finns inget vinnande vad fonderas till Rullpotten för CHALLENGE i enlighet med avsnitt 2.8.

Medlen i Rullpotten för CHALLENGE ska återföras till vadhållarna i enlighet med punkt 2.8.

_____