

SPELREGLER HÄST

SEPTEMBER 2026

GÄLLER FÖR SPELPRODUKTERNA

VINNARE

PLATS

TVILLING

KOMB

TRIO

DAGENS DUBBEL

V3

V4

V5

V65

V64

V85

V86

GRAND SLAM 75

TOP 7

BOOST

SPELREGLER HÄST

För spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GRAND SLAM 75, TOP 7 och Boost.

Dessa Spelregler träder i kraft den 1 september 2026 och ersätter tidigare gällande spelregler.

Innehållsförteckning

1 ALLMÄNNA REGLER 4

2 ODDSSPEL 14

2.1 VINNARE 14

2.2 PLATS 14

2.3 TVILLING 15

2.4 KOMB 16

2.5 TRIO 16

2.6 DAGENS DUBBEL (DD, LD) 17

2.7 SAMMANSLAGEN POOL 18

3 V-SPEL 22

3.1 V3 24

3.2 V4 24

3.3 V5 25

3.4 V65 25

3.5 V64 26

3.6 V85 27

3.7 V86 29

3.8 GRAND SLAM 75 (GS75) 29

4 ANDRA GRUNDSPEL 32

4.1 TOP 7 32

5 TILLÄGGSSPEL 36

5.1 BOOST 35

6 UTBETALNING 39

7 INTERNATIONELLT SPEL 40

1 ALLMÄNNA REGLER

§ 1 INLEDANDE REGLER

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

I dessa Spelregler regleras totalisatorspel på spelprodukterna: Vinnare, Plats, Tvilling (kombination första och andra häst oavsett ordning), Komb (kombination första och andra häst), Trio (kombination första, andra och tredje häst), Dagens Dubbel (DD), V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, Grand Slam 75 (GS75), TOP 7 och Boost om hästtävlingen genomförs i Sverige eller då hästtävling anordnas i utlandet men av ATG anordnat spel endast kan ske genom egen ATG-pool.

Vid var tid gällande Spelregler hålls kostnadsfritt tillgängliga på www.atg.se och hos ombud.

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

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

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

§ 2 ORDFÖRKLARINGAR

I dessa Spelregler förstås med:

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

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

Grundspel: Spel som kan spelas fristående från andra spel.

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

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

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

Program: Anordnarens officiella program för hästtävlingen.

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

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

Spelkvitto: Kvittering på gjort spel.

Spelregler: Dessa Spelregler häst för spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GRAND SLAM 75, TOP 7 och Boost.

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

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

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

V-spel: Samlingsnamn på spelprodukterna V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86 och GS75.

§ 3 VADHÅLLARES VILLKOR

Vadhållare som spelar gör det enligt villkoren i dessa Spelregler.

§ 4 SPELREGLERNA FÖRE TÄVLINGSREGLERNA

Vid hästtävlingar med spel tillämpas Tävlingsreglerna.

Om regel i Tävlingsreglerna strider mot Spelreglerna gäller Spelreglerna.

§ 5 SPELREGLERNAS TILLÄMPNING

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

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

§ 6 PROGRAM

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

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

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

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

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

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

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

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

Förekommer skiljaktigheter mellan information i olika Program gäller informationen i Program som publicerats på www.atg.se.

§ 7 TÄVLINGSOMGÅNG FLYTTAS

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

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

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

Arrangörens beslut ska offentliggöras snarast möjligt.

§ 8 STRYKNING

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

§ 9 GENOMFÖRANDE AV SPEL

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

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

ATG beslutar om minsta insats per kupong för respektive spelprodukt.

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

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

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

Uppgifter enligt ovan publiceras på www.atg.se.

§ 10 ANSVARSBEGRÄNSNING

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

§ 11 BINDANDE SPEL

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

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

För övriga spelprodukter (V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GS75 och TOP 7) gäller att spelet är bindande när 10 minuter gått från att spelet registrerats om Vadhållaren ej anmält att Spelkvittot är felaktigt och begärt att spelet makuleras.

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

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

§ 12 HÄSTNAMN PÅ SPELKVITTO

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

§ 13 INLÄMNINGSTIDPUNKT

Spel får inte göras efter giltig start, eller när det gäller spelprodukterna Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86 och GS75, efter giltig start av första lopp som spelet gäller.

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

§ 14 FÖRBUD ATT DELTA I SPEL

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

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

§ 15 HÄSTÄGARES SPEL

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

Spel på Vinnare och Plats:

Spelet får endast avse egen häst.

Spel på Komb, Trio och TOP 7:

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

Spel på Tvilling, Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86 och GS75:

Egen häst ska ingå i spelet.

Spel med Harry Boy:

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

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

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

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

§ 16 FEL I TOTALISATORANLÄGGNING

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

§ 17 STRUKEN HÄST

Insats återbetalas om spel gjorts på struken häst i spelprodukterna Vinnare, Plats, Tvilling, Komb, Trio och Dagens Dubbel. En förutsättning för att en häst ska betraktas som struken är att loppet genomförs.

§ 18 VADHÅLLARES RÄTT ATT ÅTERFÅ INSATS

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

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

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

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

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

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

För spel på Dagens Dubbel, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GS75 och TOP 7 gäller dessutom särskilda regler.

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

§ 20 SPELETS UTGÅNG

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

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

§ 21 DÖTT LOPP

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

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

§ 22 NETTOSUMMA OCH VINSTAVDRAG

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

Vinstavdrag och nettosumma avrundas nedåt till närmast helt krontal.

Uppgifter enligt ovan publiceras på www.atg.se.

§ 23 VINSTUTRÄKNING

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

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

Vinstuträkning sker genom att tillämpligt odds multipliceras med vinnande Vadhållares insats. Om odds understiger 1,00 återfår vinnande Vadhållare insatsen. Vid spelprodukterna V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GS75 och TOP 7 framräknas vinstbelopp per vinnande vinstgrupp. Samtliga vinstbelopp avrundas nedåt till närmast helt krontal.

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

§ 24 STATISTISKT ELLER AUTOMATISKT GENERERADE SPEL

Det är inte tillåtet att – helt eller delvis – spela statistiskt genererade system och/eller system som är automatiskt genererade.

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

§ 25 BEGRÄNSNING AV SYSTEMANTAL

ATG förbehåller sig rätten att begränsa antalet system som en Vadhållare får spela. Denna begränsning är generell och gäller per spelomgång och spelprodukt. För vid var tid gällande generella begränsningar se www.atg.se. ATG kan besluta om avvikande begränsningar. Avvikande begränsningar informeras på lämpligt sätt till de som berörs.

§ 26 BEGRÄNSNING AV ANTAL VINNANDE SYSTEM

ATG förbehåller sig rätten att begränsa antalet system med alla rätt en Vadhållare har rätt att vinna. Denna begränsning är generell och gäller per spelomgång och spelprodukt. För vid var tid gällande begränsningar se www.atg.se. ATG kan besluta om avvikande begränsningar. Avvikande begränsningar informeras på lämpligt sätt till de som berörs.

§ 27 MAXIMAL INSATS

ATG förbehåller sig rätten att begränsa den insats som en Vadhållare får göra. Denna begränsning kan vara generell och gälla per spelomgång och spelprodukt. För vid var tid gällande generella begränsningar se www.atg.se. ATG kan besluta om avvikande begränsningar. Avvikande begränsningar informeras på lämpligt sätt till de som berörs.

§ 28 SAMARBETE MELLAN VADHÅLLARE

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

Vad som sagts i §§ 24, 25, 26 och 27 gäller även om en Vadhållare samarbetar med en eller flera andra Vadhållare vid spelandet, om en Vadhållare upplåter sitt ATG-konto till annan eller om en Vadhållare använder flera egna eller andras ATG-konton, spelbolag eller kombinationer därav för att därigenom spela statistiskt och/eller automatiskt genererade spel, spela fler system än tillåtet eller spela för högre insats än tillåtet.

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

§ 29 NEDLÄGGNING AV SPELPRODUKT

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

§ 30 SPEL PÅ LIKA VILLKOR

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

utgivande av varor eller tjänster i någon form. Undantaget från det ovanstående är att nykundsbonus av ringa belopp är tillåten.

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

§ 31 INSTÄLLT SPEL

ATG kan besluta att ställa in spelet till ett eller flera lopp och/eller en eller flera spelprodukter.

§ 32 FÖRBUD MOT OTILLBÖRLIG PÅVERKAN

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

§ 33 IFRÅGASATT INTEGRITET ELLER MANIPULATION

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

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

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

§ 34 OGILTIGA SPEL, INNEHÅLLANDE AV VINST SAMT FÖRVERKANDE AV INSATS

ATG har rätt att vägra vinstutbetalning samt förverka insatser om:

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

ATG har rätt att återkräva, och Vadhållare är skyldig att betala tillbaka, eventuella vinster som utbetalats i någon av de situationer som anges ovan i denna § 34.

Vadhållare har inte rätt till ersättning för förlust eller direkt eller indirekt skada hänförlig till åtgärder som ATG vidtar med stöd av denna § 34.

§ 35 TVIST

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

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

Mer information om och kontaktuppgifter till Allmänna reklamationsnämnden finns på www.arn.se. Postadress: Box 174, 101 23 Stockholm.

Mer information om EU:s onlineplattform för tvistlösning finns på www.ec.europa.eu/consumers/odr/.

2 ODDSSPEL

2.1 VINNARE

§ 1 SPEL PÅ VINNARE

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

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

§ 2 VINSTUTRÄKNING

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

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

§ 3 VINST UNDERSTIGER INSATS

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

2.2 PLATS

§ 1 SPEL PÅ PLATS

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

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

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

Vadhållare som rätt har angett sådan häst (platshäst) har vunnit spelet. Antalet hästar som spel kan ingås på bestäms av antalet definitivt startanmälda hästar.

§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR

Startar högst tre hästar inom platsspelet ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

§ 3 VINSTUTRÄKNING

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

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

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

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

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

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

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

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

§ 6 VINST UNDERSTIGER INSATS
Vinnande Vadhållare återfår sin insats, men inte eventuell avgift, om vinsten understiger insatsen.

2.3 TVILLING

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

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

§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR
Startar högst tre hästar som spel kan göras på ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

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

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

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

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

§ 5 INGET SPEL MED DE TVÅ FÖRST PLACERADE HÄSTARNA

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

2.4 KOMB

§ 1 SPEL PÅ KOMB

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

Vadhållare som rätt har angett vinnande kombination har vunnit spelet.

§ 2 HÖGST TVÅ STARTANDE HÄSTAR

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING

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

§ 4 DÖTT LOPP

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

§ 5 INGEN VINNANDE KOMBINATION

Har ingen Vadhållare angett vinnande kombination sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

Kommer endast en häst i mål återbetalas insatserna.

2.5 TRIO

§ 1 SPEL PÅ TRIO

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

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

§ 2 HÖGST TRE STARTANDE HÄSTAR

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

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

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

Lägsta utbetalningsbelopp per kupong är en krona.

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

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

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

§ 6 INGEN VINNANDE KOMBINATION
Har ingen Vadhållare angett vinnande kombination sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

Kommer endast en eller två hästar i mål återbetalas insatserna.

2.6 DAGENS DUBBEL (DD, LD)

§ 1 SPEL PÅ DAGENSDUBBEL (DD, LD)
Spel på Dagens Dubbel innebär att Vadhållare ska rätt ange vinnande häst i två lopp (dubbelavdelningarna).

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

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

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

§ 4 INGEN RÄTT DUBBEL

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

§ 5 VINSTUTRÄKNING ENLIGT § 4

Vid vinstuträkning i fall enligt § 4 gäller följande:

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

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

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

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

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

§ 7 EN INSTÄLLD DD-AVDELNING

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

§ 8 ÅTERBETALNING

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

2.7 SAMMANSLAGEN POOL

§ 1 SAMMANSLAGEN POOL

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

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

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

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

§ 2 SPEL PÅ VINNARE SAMMANSLAGEN POOL

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

Vadhållare som rätt har angett vinnande häst har vunnit spelet.

§ 3 SPEL PÅ PLATS SAMMANSLAGEN POOL

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

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

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

Startar högst tre hästar inom platsspelet ska spelet avbrytas och insatserna återbetalas.

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

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

§ 4 SPEL PÅ TVILLING SAMMANSLAGEN POOL

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

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

Kommer endast en häst i mål återbetalas insatserna på Tvilling.

§ 5 SPEL PÅ KOMB SAMMANSLAGEN POOL

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

Vadhållare som rätt har angett vinnande kombination har vunnit spelet.

Kommer endast en häst i mål återbetalas insatserna på Komb.

§ 6 SPEL PÅ TRIO SAMMANSLAGEN POOL

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

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

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

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

Lägsta utbetalningsbelopp per kupong är en krona.

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

§ 7 FÖR FÅ STARTANDE HÄSTAR SAMMANSLAGEN POOL

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

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

§ 8 VINSTUTRÄKNING SAMMANSLAGEN POOL

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

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

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

§ 9 VINSTUTRÄKNING SAMMANSLAGEN POOL DÖTT LOPP

Dött lopp om en eller flera av de tre första platserna kan ge ett utfall med flera vinnande baskombinationer. Vid sådana tillfällen delas insatsernas nettosumma i lika många delar som det finns vinnande baskombinationer. De erhållna vinstdelarna delas med bruttosumman av de totala insatserna på respektive rätta baskombination, kvoterna utgör odds för Trio eller Komb, vilka är basen för övriga spelprodukters odds.

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

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

§ 10 VINST UNDERSTIGER INSATS

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

3 V-SPEL

§ 1 SPEL PÅ V-SPEL

Spel på V-spel innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i 3 – 8 löpningar eller Klasser, beroende på spelprodukt, under samma tävlingsomgång.

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

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

§ 2 KUPONGIFYLLNAD

Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

§ 3 INSATSBERÄKNING

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

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

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

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

§ 4 RESERVMARKERING

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

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

§ 5 INTRÄDE AV RESERVMARKERING OCH TURORDNING

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

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

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

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

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

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

Saknas turordning eller har fler än hälften av hästarna bortfallit ur turordningen ska Anordnaren fastställa och snarast presentera turordningen på www.atg.se.

Felaktigheter i andra publikationer lämnas utan avseende.

§ 6 FÖR HÖGT NUMMER, EN RESERV, INGEN ORDNINGSFÖLJD

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

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

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

§ 7 HÖGSTA VINSTPOOL

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

§ 8 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO

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

§ 9 FÖR HÖG INSATS

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

§ 10 VINSTUTRÄKNING VID DÖTT LOPP

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

§ 11 OMLÖPNING ELLER SENARELÄGGNING AV LOPP
Sker omlöpning eller senareläggning av lopp ska resultatet av loppet ingå i spelet.

§ 12 AVDELNING STÄLLS IN, FÖRKLARAS OGILTIG ELLER AVBRYTS
Om avdelning ställs in, förklaras ogiltig eller avbryts och senareläggning av loppet inte sker är resultaten i de övriga loppen avgörande för spelets utgång.

Detsamma gäller om lopp förklaras ogiltigt eller om ingen häst når målet som vinnare. Vinnande Vadhållare, som i sådan avdelning har gjort två eller flera ordinarie markeringar, får det antal vinstdelar som motsvarar produkten av ett och det eller de tal, som anger av Vadhållaren gjorda giltiga ordinarie markeringar i sådan avdelning.

Om vinnande hästar har inkommit i alla i spelet ingående avdelningar men vinnande Vadhållare har angett vinnande hästar i färre antal avdelningar, får vinnande Vadhållare det antal vinstdelar som motsvarar produkten av ett och det eller de tal, som anger av Vadhållaren gjorda giltiga ordinarie markeringar i avdelning, där Vadhållaren inte har angett vinnande häst.

§ 13 EN ELLER FLERA AVDELNINGAR HAR BORTFALLIT
Om för V3 eller V4 fler än en avdelning har bortfallit eller för övriga V-spel fler än två avdelningar har bortfallit under tävlingsdag eller tävlingsomgång och omlöpning eller senareläggning av loppen, enligt 1 kap. § 7, inte kan ske, avbryts spelet och insatserna återbetalas.

3.1 V3

§ 1 SPEL PÅ V3
Spel på V3 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i tre löpningar eller Klasser under samma tävlingsomgång.

På V3 betecknas löpningarna avdelning 1–3.

§ 2 VINST
Vid spel på V3 utfaller vinst på rad som upptar de vinnande hästarna i största antalet avdelningar.

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING
Vid spel på V3 sker vinstuträkning genom att nettosumman delas i lika delar (vinstdelar) mellan antalet vinnande rader.

3.2 V4

§ 1 SPEL PÅ V4
Spel på V4 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i fyra löpningar eller Klasser under samma tävlingsomgång.

På V4 betecknas löpningarna avdelning 1–4.

§ 2 VINST

Vid spel på V4 utfaller vinst på rad som upptar de vinnande hästarna i största antalet avdelningar.

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING

Vid spel på V4 sker vinstuträkning genom att nettosumman delas i lika delar (vinstdelar) mellan antalet vinnande rader.

3.3 V5

§ 1 SPEL PÅ V5

Spel på V5 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i fem löpningar eller Klasser under samma tävlingsomgång.

På V5 betecknas löpningarna avdelning 1–5.

§ 2 VINST

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

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

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING

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

3.4 V65

§ 1 SPEL PÅ V65

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

På V65 betecknas löpningarna avdelning 1–6.

§ 2 VINST

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

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

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

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

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

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

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

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

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgruppen 5 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 6 eller 5 rätt sker ingen utbetalning.

Medel som enligt ovan nämnda bestämmelser inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

3.5 V64

§ 1 SPEL PÅ V64

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

På V64 betecknas löpningarna avdelning 1–6.

§ 2 VINST

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

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

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

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

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

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

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

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgruppen 5 och 4 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 6, 5 eller 4 rätt sker ingen utbetalning.

Medel som enligt ovan nämnda bestämmelser inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

3.6 V85

§ 1 SPEL PÅ V85

Spel på V85 innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i åtta löpningar under samma tävlingsomgång.

På V85 betecknas löpningarna avdelning 1–8.

§ 2 VINST

Vid spel på V85 utfaller vinst på de rader som upptar de vinnande hästarna i 8, 7, 6 eller 5 avdelningar. Dessa utgör vardera en vinstgrupp om inte annat sägs i § 3.

§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

Vinstuträkning sker enligt följande. Vid spel på V85 delas insatsernas nettosumma i fyra delar. De olika vinstgruppernas andel av insatsernas nettosumma fördelar sig enligt tabell.

Vinstgrupp	Andel av nettosumman
8 rätt	30 %
7 rätt	20 %
6 rätt	15 %
5 rätt	35 %

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

Antalet rader med 8, 7, 6 eller 5 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 8, 7, 6 eller 5 rätt som systemet omfattar.

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

När beräknat vinstbelopp per rad i alla vinstgrupperna 7, 6 och 5 rätt understiger de av ATG fastställda beloppen sker ingen utbetalning.

När beräknat vinstbelopp per rad i båda vinstgrupperna 6 och 5 rätt understiger de av ATG fastställda beloppen sker ingen utbetalning.

När beräknat vinstbelopp per rad i endast vinstgruppen 5 rätt understiger det av ATG fastställda beloppet flyttas insatserna från vinstgruppen 5 rätt upp och adderas till insatserna i vinstgruppen 6 rätt. Nytt vinstbelopp för vinstgruppen 6 rätt beräknas baserat på de adderade insatserna.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 8, 7, 6 eller 5 rätt sker ingen utbetalning.

Medel som enligt ovan nämnda bestämmelser inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

§ 4 SÄNKT INSATS

Vid varje tävlingsomgång har vadhållare möjlighet att välja att spela med sänkt insats enligt fasta procentsatser av den normala insatsen. Detta gäller för tre matematiska system med ett beslutat högsta antal rader. Tillåtet högsta radantal och tillåtna procentsatser enligt ovan publiceras på www.atg.se.

3.7 V86

§ 1 SPEL PÅ V86

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

På V86 betecknas löpningarna avdelning 1–8.

§ 2 VINST

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

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

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

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

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

Antalet rader med 8, 7 eller 6 rätt i ett system bestäms av det antal vinnande enkelrader på ordinarie markeringar med 8, 7 eller 6 rätt som systemet omfattar.

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

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgruppen 7 och 6 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 8, 7 eller 6 rätt sker ingen utbetalning.

Medel som enligt ovan nämnda bestämmelser inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

3.8 GRAND SLAM 75 (GS75)

§ 1 SPEL PÅ GRAND SLAM 75

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

På GS75 betecknas löpningarna avdelning 1–7.

§ 2 VINST

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

§ 3 VINSTUTRÄKNING, JACKPOT, FONDERING

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

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

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

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

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

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

När beräknat vinstbelopp per rad i vinstgruppen 6 och 5 rätt understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

Om ingen vinnare finns i någon eller några av vinstgrupperna 7, 6 eller 5 rätt sker ingen utbetalning.

Medel som enligt ovan nämnda bestämmelser inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

4 ANDRA GRUNDSPEL

4.1 TOP 7

§ 1 SPEL PÅ TOP 7

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

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

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

§ 2 KUPONGIFYLLNAD

Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

§ 3 FASTA SYSTEM

Vadhållare anger de hästar som spel ska göras på genom att för varje placering ett till sju ange en häst, dessa sju hästar utgör spelets ranking. Därefter anger Vadhållare vilken av de fasta systemkombinationerna spelet ska gälla för. Detta sker genom att ange insatsbelopp samt välja grupper av hästar där alla hästar i gruppen alterneras på alla positioner inom gruppen. En grupp kan bestå av 2 till 7 hästar och 1 till 3 grupper kan väljas per spel. Vid kupongspel kan första positionen eller de två första positionerna väljas att vara samma på spelets alla spelade kombinationer.

Antalet kombinationer i spelet bestäms av insatsen.

Alla tillåtna system med vilka placeringar som garderas redovisas på www.atg.se. Spelet omfattar alla möjliga unika kombinationer som kan erhållas för varje givet system.

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

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

§ 4 RESERVMARKERING

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

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

§ 5 INTRÄDE AV RESERVMARKERING OCH TURORDNING

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

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

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

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

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

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

Saknas turordning eller har fler än hälften av hästarna bortfallit ur turordningen ska Anordnaren fastställa och snarast presentera turordningen på www.atg.se.

Felaktigheter i andra publikationer lämnas utan avseende.

§ 6 FÖR HÖGT NUMMER, EN RESERV, INGEN ORDNINGSFÖLJD

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

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

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

§ 7 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO

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

§ 8 VINST

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

Vinstgrupp 1	Första, andra, tredje, fjärde, femte, sjätte och sjunde plats.
Vinstgrupp 2	Första, andra, tredje, fjärde, femte och sjätte plats.
Vinstgrupp 3	Första, andra, tredje, fjärde och femte plats.
Vinstgrupp 4	Första, andra, tredje och fjärde plats.
Vinstgrupp 5	Första, andra och tredje plats.
Vinstgrupp 6	Första och andra plats.

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

§ 9 VINSTUTRÄKNING, INGEN VINNANDE KOMBINATION, OMFÖRDELNING, FONDERING

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

Vinstgrupp 1	28 %
Vinstgrupp 2	12 %
Vinstgrupp 3	6 %
Vinstgrupp 4	9 %
Vinstgrupp 5	17 %
Vinstgrupp 6	28 %

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

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

Om ingen vinnare finns i vinstgrupp 1 sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

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

Om ingen vinnare finns i vinstgrupp 6 sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

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

vinstgrupps utdelning ska efter omfördelning alltid vara minst 1 krona högre än nästa vinstgrupps utdelning.

När beräknat vinstbelopp per kombination i vinstgrupperna 2–6 understiger visst av ATG fastställt belopp sker ingen utbetalning. Medel som enligt denna bestämmelse inte utbetalas i omgången delas ut enligt ATG:s bestämmande i kommande spelomgångar.

För gällande lägsta vinstbelopp se www.atg.se.

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

§ 10 DÖTT LOPP

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

§ 11 FÄRRE ÄN SJU HÄSTAR FULLFÖLJER LOPPET

Om färre än 7 hästar kommer i mål gäller följande:

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

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

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

Kommer färre än fyra hästar i mål återbetalas insatserna.

§ 12 HÖGST SEX STARTANDE HÄSTAR

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

5 TILLÄGGSSPEL

§ 1 TILLÄGGSSPEL
Tilläggsspel är spel som endast kan spelas tillsammans med ett eller flera Grundspel.

5.1 BOOST

§ 1 SPEL PÅ V85 MED BOOST
Spel på V85 med Boost innebär att Vadhållare ska rätt ange de vinnande hästarna i åtta löpningar under samma tävlingsomgång samt ha rätt Boostnummer. Boost kan spelas som tillägg till V85.

Spelet tilldelas ett tresiffrigt Boostnummer vid speltillfället.

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

ATG kan utfärda närmare anvisningar beträffande spel på V85 med Boost. Anvisningarna, som är kostnadsfria, finns att få eller beställa vid de platser där spel kan göras.

§ 2 KUPONGIFYLLNAD
Kupongen fylls i av Vadhållaren enligt de anvisningar som utfärdats.

§ 3 INSATSBERÄKNING
Insatsen för Boost är 10 procent av insatsen för Grundspelet, dock minst 30 kronor som läggs till den totala insatsen för spelet. Vid val av multipla system blir insatsen 10 procent av insatsen för grundspelet, dock minst 30 kronor multiplicerat med den valda multipeln. Vid val av spel med sänkt insats blir insatsen minst 30 kr eller 10% av totalinsatsen.

§ 4 ÅTERTAGANDE AV SPELKVITTO
Boost spel kan inte återtagas separat. Återtages Grundspelet blir även Boost återtaget.

§ 5 VINST OCH VINSTUTRÄKNING
För V85 med Boost anslås 40% av Boost-insatserna till en fond med vinstmedel för Boost, kallad Boostfonden.

Vid V85 med Boost utfaller vinst från Boostfonden på de spel som minst har sista siffran rätt i Boostnumret.

Vinsterna för V85 med Boost är bestämda på förhand och definierade med parametrar och värden enligt nedanstående tabell. Vinstgrupperna 1, 2 ,3 och 4 är beroende av utdelningen på V85 medan vinstgrupperna 5, 6 och 7 har fasta vinster.

	V85 med Boost	
Vinstgrupp	Vinstbeskrivning	Vinst
1	8 rätt på V85 och rätt Boostnummer	10 gånger vinsten på 8 rätt
2	7 rätt på V85 och rätt Boostnummer	100 gånger vinsten på 7 rätt
3	6 rätt på V85 och rätt Boostnummer	100 gånger vinsten på 6 rätt
4	5 rätt på V85 och rätt Boostnummer	100 gånger vinsten på 5 rätt
5	Rätt Boostnummer	500 kr
6	Två sista siffrorna i Boostnumret rätt	150 kr
7	Sista siffran i Boostnumret rätt	50 kr

Ett system kan vinna endast en vinst ur vinstgrupperna 5, 6 eller 7. Vid val av multipla system ehålls lika många vinster som den valda multipeln ur den högst uppnådda vinstgruppen av vinstgrupperna 5, 6 och 7. Vinst ur någon eller några av vinstgrupperna 1, 2, 3 och 4 vinner också ur vinstgrupp 5.

För den sammanlagda vinstsumman för V85 med Boost i första vinstgruppen gäller per spelomgång en övre begränsning om 100 000 000 kr. Skulle den sammanlagda vinstsumman i första vinstgruppen vara så stor att den, beräknad med belopp enligt vinsttabellen ovan, överstiger 100 000 000 kr ska vinstfaktorn (10) reduceras till högsta möjliga faktor med två decimaler som gör att den sammanlagda vinstsumman i vinstgruppen inte överstiger 100 000 000 kr.

För den sammanlagda vinstsumman för V85 med Boost i andra, tredje och fjärde vinstgruppen gäller per spelomgång en övre begränsning om 50 000 000 kr. Skulle den sammanlagda vinstsumman i andra, tredje och fjärde vinstgruppen vara så stor att den, beräknad med belopp enligt vinsttabellen ovan, överstiger 50 000 000 kr ska vinstfaktorn (100) reduceras till högsta möjliga faktor med två decimaler som gör att den sammanlagda vinstsumman i vinstgrupperna inte överstiger 50 000 000 kr.

Utöver de ovan angivna begränsningarna så gäller att ett vinnande grundsystem för V85 med Boost maximalt kan vinna 100 000 000 kr. Ett vinnande grundsystem som enligt ovanstående vinsttabell med hänsyn tagen till eventuella reducerade vinstfaktorer totalt har en sammanlagd vinstsumma som överstiger 100 000 000 kr ska reduceras så att vinsten för grundsystemet blir lika med 100 000 000 kr. Med ett grundsystem i detta stycke avses även t.ex. ett multispel eller ett andelssystem inklusive extraandelar.

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

§ 6 EJ GENOMFÖRD TÄVLING

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

§ 7 DRAGNING AV VINNANDE BOOSTNUMMER

Efter att V85-omgångens samtliga åtta avdelningar är genomförda så ska omgångens vinnande Boostnummer genereras. Det sker genom att anropa en slumptalsgenerator som returnerar ett tresiffrigt tal mellan 000 och 999.

Resultatet av dragningen offentliggörs i samband med det ordinarie V85-resultatet efter att V85-omgångens samtliga åtta avdelningar är genomförda. Vinnande Boostnummer kommer att presenteras i TV-sändningen samt via ATG:s normala informationskanaler.

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

6 UTBETALNING

§ 1 VINSTUTBETALNING

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

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

För spelprodukterna Vinnare, Plats, Dagens Dubbel, Tvilling, Komb, Trio, V3, V4, V5, V65, V64, V85, V86, GS75, TOP 7 och Boost ska vinstutbetalningen avbrytas och ny vinstuträkning göras, under förutsättning att ny vinstuträkning kan påbörjas innan starten av nästkommande lopp eller klass eller om händelsen inträffar i sista loppet eller klassen, 15 minuter efter påbörjad vinstutbetalning.

Överskott som uppstått till följd av felaktig vinstuträkning eller vinstutbetalning och som inte genast kan utdelas till vinnande Vadhållare förs till en regleringsfond för vinnande Vadhållare. Pengarna ska utdelas till spelarna vid lämpligt tillfälle.

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

7 INTERNATIONELLT SPEL

§ 1 SPEL UTANFÖR SVERIGE

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

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

§ 2 GEMENSAMT SPELOBJEKT

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

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

§ 3 INTERNATIONELLT SPEL MED FÖRHINDER

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

ATG ska informera berörd utländsk part vid förhinder.