Sisäministeriö
Inrikesministeriet

Lisäselvitys

Neuvotteleva virkamies Elina Rydman
Neuvotteleva virkamies Jukka Tukia

12.5.2025

Perustuslakivaliokunta

Hallituksen esitys eduskunnalle uutta rahapelijärjestelmää koskevaksi lainsäädännöksi (HE 16/2025 vp)

Perustuslakivaliokunta on pyytänyt sisäministeriöltä seuraavat lisäselvitykset:

Lisäselvitystä 1. lakiehdotuksen 31 §:ään liittyen: pykälän 2 momentin 1 kohdan mukaan valtioneuvoston asetuksella säädettäisiin siitä, kuinka suuri osuus rahapelejä toimeenpantaessa kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina. Mitkä tekijät rajaavat asetuksenantovaltaa ko. tilanteessa? Millä perusteella asia on arvioitu voitavan jättää asetuksella säädettäväksi? Perustuslakivaliokunta pyytää myös lisäselvitystä mahdollisuudesta säännellä palautusprosentteja yhtenäisesti esimerkiksi pelityypeittäin.

Lisäksi perustuslakivaliokunta pyytää vielä lisäselvitystä esityksessä ehdotetuista mainonnan rajoituksista ja siitä, miten ne vertautuvat muissa (vertailukelpoisissa maissa) käytössä oleviin rajoituksiin.

Pelimaksuista pelaajille voittoina maksettava osuus (rahapelilain 31 §)

Palautusprosentista säätäminen valtioneuvoston asetuksella

Yksinoikeustoimiluvanhaltijan eli käytännössä niin sanotun monopoli-Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta säädettäisiin ehdotetussa rahapelilain 31 §:ssä. Pykälän 1 momentissa säädettäisiin yksinoikeustoimiluvanhaltijan velvollisuudesta toimeenpanna rahapelejä siten, että pelaajan oikeusturva taattaisiin, rahapeleihin liittyvät väärinkäytökset ja rikokset voitaisiin estää ja rahapelihaitat olisivat mahdollisimman vähäisiä. Säännös vastaisi voimassa olevan arpajaislain (1047/2001) 13 c §:n 1 momenttia eräin ilmaisullisin tarkennuksin. Ehdotettu 31 § sisältäisi lisäksi tarvittavat asetuksenantovaltuussäännökset pelaajien oikeusturvan takaamiseksi sekä rahapelihaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi tarpeellisten säännösten antamiseksi. Pykälän 2–5 momentissa ehdotetaan annettavaksi valtuudet valtioneuvostolle ja 6 momentissa sisäministeriölle 1 momentissa säädettyjen tavoitteiden saavuttamiseksi tarpeellisten säännösten antamiseen.

Ehdotetun 31 §:n 2 momentin mukaan valtioneuvoston asetuksella säädetään 1) siitä, kuinka suuri osuus rahapelejä toimeenpantaessa kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina, 2) miten voitot on pyöristettävä, 3) pelipisteissä, pelisaleissa ja pelikasinoissa olevien rahapeliautomaattien ja kasinopelien enimmäismääristä, 4) pelisalien enimmäismääristä ja 5) pelikasinoiden lukumäärästä, sijaintipaikoista ja aukioloajoista.

Postiosoite Postadress Postal Address	Käyntiosoite Besöksadress Office	Puhelin Telefon Telephone	Faksi Fax Fax	s-posti, internet e-post, internet e-mail, internet
Sisäministeriö PL 26 00023 Valtioneuvosto	Kirkkokatu 12 Helsinki	0295 480 171 +358 295 480 171	09 160 44635 +358 9 160 44635	kirjaamo.sm@gov.fi www.intermin.fi

Ehdotetut 31 §:n asetuksenantovaltuusäännökset vastaisivat voimassa olevan arpajaislain 13 c §:n mukaisia Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanoa koskevia asetuksenantovaltuussäännöksiä. Arpajaislain 13 c §:n nojalla on annettu valtioneuvoston asetus Veikkaus Oy:n rahapelien toimeenpanosta (1414/2016) ja sisäministeriön asetus Veikkaus Oy:n rahapelien pelisäännöistä (VN/8540/2024). Kyseisen valtioneuvoston asetuksen 2 ja 3 §:ssä säädetään arpajaislain mukaisten rahapelien eri toimeenpanomuotojen osalta niin sanotuista palautusprosenteista eli siitä, kuinka suuri osuus kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina kalenterivuodessa. Teoreettinen palautusprosentti ilmaisee laskennallisesti, kuinka suuri osa pelaajien maksamista pelimaksuista palautuu voittoina pelaajille pitkällä aikavälillä. Teoreettinen palautusprosentti voidaan laskea pelimekaniikan mukaisista yksittäisen kierroksen voittotodennäköisyyksistä. Erittäin suurilla pelikierrosmäärillä todellinen palautusprosentti lähestyy yhtiön näkökulmasta teoreettista palautusprosenttia. Palautusprosentti ei ilmaise pelaajalle yksittäisen pelikierroksen lopputulosta, voiton todennäköisyyttä tai voiton suuruutta. Yksittäisen pelaajan näkökulmasta toteutunut palautusprosentti ei vastaa juuri koskaan teoreettista palautusprosenttia. Siitä, että pelaajat eivät välttämättä ymmärrä palautusprosentin merkitystä, on myös olemassa tutkimustietoa.[1]

Asetuksessa säädetään palautusprosenteista joko pelityypeittäin tai pelikohtaisesti. Osuudet on ilmaistu vaihteluvälinä, jossa Veikkaus Oy:n on kalenterivuosittain voittoja maksaessaan pysyttävä. Pelaajille on pelistä kertyvistä pelimaksuista kalenterivuodessa maksettava voittoina kokonaisvaihdosta esimerkiksi raha-automaateista ja kasinopeleistä 70–99,9 prosenttia, veikkauksissa, jotka liittyvät urheilukilpailujen tulosten arvaamiseen, 60–70 prosenttia, kerran tai useamman kerran päivässä arvottavissa numeroveikkauksissa 50–70 prosentti ja raha-arpajaisissa 40–60 prosenttia. Asetuksessa ei siis säädetä yksittäisestä palautusprosentista, vaan kyse on yhden kalenterivuoden vaihteluvälistä palautusprosenteissa. Kuten mainituista esimerkeistä voi havaita, vaihteluvälit ovat suhteellisen suuret, eli palautusprosenttia ei ole valtioneuvoston asetuksella rajattu tarpeettoman tiukasti, mutta kuitenkin siten, että palautusprosenttisääntely on merkityksellinen tavoitteidensa näkökulmasta.

Arpajaislain 13 c §:n asetuksenantovaltuussäännökset lisättiin lakiin 1.1.2012 voimaan tulleen arpajaislain muutoksen yhteydessä, jolloin siirryttiin silloisesta muodollisesta toimilupajärjestelmästä lakisääteiseen, kolmen rinnakkaisen rahapeliyhteisön yksinoikeuteen (HE 207/2010 vp). Kyseisen hallituksen esityksen mukaan valtioneuvoston asetuksella annettavien säännösten sisältöä koskevat vaatimukset vastasivat sisällöltään silloista arpajaislain 13 §:n 2 ja 3 momenttia tietyin lisäyksin. Muutoksessa oli kyse silloisten valtioneuvoston myöntämissä rahapeliluvissa asettamien lupaehtojen sijasta jatkossa valtioneuvoston asetuksella annettavista säännöksistä. Ennen vuotta 2012 rahapeliluvan tuli arpajaislain 13 §:n 2 momentin mukaisesti sisältää raha-arpajaisten, veikkaus- ja vedonlyöntipelien sekä totopelien osalta kuinka suuri osuus kertyvistä pelimaksuista on maksettava pelaajille voittoina. Vuonna 2012 voimaan tulleen uudistuksen myötä palautusprosenttia säänneltiin myös raha-automaattien ja kasinopelien osalta.

Vuoden 2012 lainmuutoksen perusteluissa (HE 207/2010 vp) todetaan palautusprosentin sääntelytarpeeseen liittyen, että ongelmapelaamis- ja peliriippuvuusriskiin vaikuttavia pelidominaisuuksia ovat muun muassa saatavissa olevien suurimpien voittojen taso, pelipanokset, pelin tahti (mitä tiheämpi panoksen asettamismahdollisuuden tahti, sitä suurempi riski pelihaittoihin) ja pelin palkitsevuus (mitä korkeampi palautusprosentti, sitä vahvempi houkutus yrittää voittaa hävitty raha takaisin). Lisäksi tuolloisessa kolmen rinnakkaisen rahapeliyhteisön yksinoikeudessa palautusprosentti oli perustelujen mukaan merkityksellinen eri rahapeliyhteisöjen toimeenpanemien rahapelien erottamisessa toisistaan. Esityksen säätämisjärjestysperusteluissa todetaan, että valtioneuvoston asetuksella annettaisiin silloiset rahapeliluvan ehdot ja määräykset korvaavat rahapelien jakelua koskevat säännökset ja että perusvaatimukset rahapelien toimeenpanolle määriteltiin arpajaislain 13 c §:ssä. Kyseistä hallituksen esitystä ei käsitelty tuolloin perustuslakivaliokunnassa, mutta voimassa olevan arpajaislain 13 c §:n muutoksia sisältäneitä hallituksen esityksiä (HE 132/2016 vp ja HE 135/2021

[1] Weiss-Cohen ym. (2025), saatavilla osoitteessa https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108363, Behavioural Insights Team (2023), saatavilla osoitteessa https://www.bi.team/blogs/what-are-the-chances-insights-on-gambling-advertising-from-an-accidental-experiment/ ja Beresford & Blaszczynski (2020), saatavilla osoitteessa https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-019-09854-z.

vp) on sittemmin käsitelty valiokunnassa (PeVL 47/2016 vp ja PeVL 46/2021 vp). Valiokunta ei kyseisissä lausunnoissaan kiinnittänyt huomiota asetuksenantovaltuussäännöksiin.

Palautusprosentti on yksi rahapelin haitallisuuteen vaikuttava tekijä. Korkean palautusprosentin on katsottu yleisesti lisäävän rahapelin haittariskiä pelaamisen toistojen ja pelaamiseen käytetyn ajan lisääntymisen kautta. Tavallisesti korkean palautusprosentin pelimuodot ovat haittariskiltään korkeampia. Palautusprosentin vaikutus on kuitenkin erilainen riippuen pelin muista ominaisuuksista ja sen toimeenpanosta, eikä rahapelin palautusprosentin muuttaminen sitä nostamalla ole vaikutukseltaan aina yksiselitteisesti rahapelin haittariskiä lisäävä. Palautusprosentti yksinään ei ole missään pelimuodossa merkittävä riskipotentiaalia määrittävä piirre. Ehdotetussa 31 §:ssä olisi kyse asetuksenantovaltuuskokonaisuudesta ei-kilpaillulla markkinalla toimivan yksinoikeustoimiluvanhaltijan rahapelien toimeenpanon ja sen rahapelien ominaisuuksien sääntelemiseksi rahahaittojen ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi, jonka yksi osa ehdotettu palautusprosenttia koskeva asetuksenantovaltuus olisi.

Nyt perustuslakivaliokunnan käsittelyssä olevassa hallituksen esityksessä on katsottu välttämättömäksi sisällyttää voimassa olevaa arpajaislakia vastaavat asetuksenantovaltuussäännökset Veikkaus Oy:n yksinoikeuteen jäävien rahapelien toimeenpanon osalta. Kyse on erityisesti EU-oikeudessa yksinoikeusjärjestelmille asetettujen vaatimusten huomioon ottamisesta. Ehdotetulla toimilupaperusteista yksinoikeutta koskevalla sääntelyllä tavoiteltaisiin olennaisilta osin vastaavia yleisen edun mukaisia tavoitteita kuin nykyisen arpajaislain mukaisella Veikkaus Oy:n lakisääteistä yksinoikeutta koskevalla sääntelyllä eli rahapelihaittojen torjuntaa, väärinkäytösten estämistä ja pelaajien oikeusturvan takaamista. Yksinoikeustoimiluvanhaltijan toimeenpanemiin rahapeleihin kohdistuisi tiukempaa ja yksityiskohtaisempaa sääntelyä kuin kilpaillulla markkinoilla toimivien rahapelitoimiluvanhaltijoiden rahapeleihin.

Edellä kuvattujen palautusprosenttien sääntelyn tavoitteiden lisäksi sääntelyn voidaan katsoa olevan merkityksellinen myös hintasääntelyn näkökulmasta. Palautusprosentti on käytännössä ikään kuin hinta rahapelimarkkinalla ja yksinoikeudella rahapelitoimintaa harjoittava yhtiö pystyisi nostamaan hinnan yli kilpaillun tason, jos hintaa ei säänneltäisi. Palautusprosenttien sääntelyllä siten ehkäistäisiin myös sitä, että pelaajat joutuisivat maksamaan peleistä ylihintaa ja että Veikkaus Oy tekisi yksinoikeuspeleissä ylisuuria voittoja. Myös muilla yksinoikeusmarkkinoilla on olemassa hintasääntelyä.[2]

Sisäministeriö viittaa hallituksen esityksen jaksoon 5.1.6, jossa todetaan, että esityksen valmistelun aikana on arvioitu voimassa olevan lainsäädännön mukaista sääntelyrakennetta, joka koostuu lain- ja asetuksentasoisesta sääntelystä, ja sen toimivuutta uudessa rahapelijärjestelmässä. Ottaen huomioon, että rahapelien toimeenpanon sääntely on osittain hyvin yksityiskohtaista tai teknisluonteista, on uudessakin rahapelijärjestelmässä tarpeen säännellä toimeenpanoa asetustasolla. Lisäksi rahapelien toimeenpanon osalta on arvioitu olevan tarpeellista, että lailla valtuutettaisiin viranomainen antamaan oikeussääntöjä määrätyistä teknisistä ja vähäisiä yksityiskohtia koskevista asioista, johon liittyy ainoastaan vähäistä harkintavallan käyttöä. Esityksen jaksossa 8 todetaan lisäksi, että asetuksenantovaltaa osoitettaisiin valtioneuvostolle merkityksellisemmissä asioissa ja sisäministeriölle yhteiskunnalliselta ja poliittiselta merkitykseltään vähäisemmissä asioissa, ja selkeästi teknisluonteisissa ja toimeenpanoa koskevissa asioissa.

Palautusprosentteja koskevaan sääntelyyn on viime vuosien aikana tehty jonkin verran muutoksia. Taustalla on ollut joko kokonaan uudenlaiset rahapelit (Naapurit-peli, Virtuaalivedonlyönti) tai palautusprosentin muuttaminen tietyn rahapelin osalta tilanteessa, jossa on pyritty vahvistamaan yksinoikeusjärjestelmän kanavointikykyä arpajaislailla säänneltyyn rahapelitarjontaan (vedonlyöntipelit), rahapelien pelaamisessa on tapahtunut muutoksia (vedonlyöntipelit) tai kysyntää on pyritty ohjaamaan Veikkaus Oy:n oman pelitarjonnan sisällä vähemmän haitallisiin rahapeleihin (sähköiset rahapika-arvat). Näissä säännösmuutoksissa palautusprosentin vaihteluväliä on muutettu sen enimmäisosuutta nostavasti. Säännösmuutosten taustalla on käytännössä ollut Veikkaus Oy:n esitykset sen havaittua muutostarpeita kulloinkin voimassa olleessa lainsäädännössä.

Vaikka ehdotetussa 31 §:n 2 momentin 1 kohtaan ei sisälly nimenomaisia rajoituksia asetuksenantovaltuudelle, kuten ei myöskään sisälly voimassa olevaankaan lakiin, edellä todettu huomioon ottaen valtioneuvoston asetuksella annettavia palautusprosentteja koskevia säännöksiä rajaisi tosiasiassa

[2] Ks. Sähkön ja kaasun jakelun ja siirron hinnoittelu ja Postin yleispalvelut.

erityisesti rahapelien eri toimeenpanomuotojen toisistaan poikkeava luonne, josta johtuen palautusprosenttien suhteellisen suuret vaihteluvälit tulisivat asettumaan käytännössä tietylle tasolle nykysääntelyn tavoin. Kyse on hyvin vakiintuneesta sääntelykäytännöstä. Myös uudessa rahapelijärjestelmässä palautusprosenttien sääntelyssä olisi merkityksellistä myös Veikkaus Oy:n esitykset mahdollisista muutostarpeista.

Edellä todetun perusteella sisäministeriö katsoo, että palautusprosentista voitaisiin säätää hallituksen esityksessä ehdotetun mukaisesti valtioneuvoston asetuksella. Ehdotettuun rahapelilakiin sisältyisi palautusprosentin kannalta perussäännökset ja ehdotetussa sääntelyssä olisi huomioitu perustuslain 80 §:ssä säädetyt edellytykset. Asetuksenantovaltuussäännöksen arvioidaan olevan myös täsmällinen ja tarkkarajainen ottaen myös huomioon ehdotetut muut rahapelien toimeenpanoa koskevat rahapelilain säännökset. Palautusprosentin osalta voidaan myös katsoa olevan kyse yksityiskohtaisesta sääntelystä, joka on edellä todetun mukaisesti myös jossain määrin altis muutoksille, minkä vuoksi voimassa olevan lainsäädäntörakenteen mukaisesti säännökset palautusprosentista olisi tarkoituksenmukaista jatkossakin antaa asetuksen tasolla. Kyse on myös hyvin suppeaan kohderyhmään kohdistuvasta sääntelystä eli käytännössä sääntely kohdistuisi yhteen yksinoikeuden nojalla rahapelejä toimeenpanemaan valtion erityistehtäväyhtiöön, Veikkaus Oy:öön.

Palautusprosenteista säätäminen yhtenäisesti esimerkiksi pelityypeittäin

Edellä on kuvattu palautusprosenttien sääntelyä yksinoikeuteen kuuluvien rahapelien osalta. Seuraavaksi käsitellään palautusprosenttien sääntelyä kilpaillulla markkinalla erityisesti hintasääntelyn tarpeellisuuden ja tarkoituksenmukaisuuden näkökulmasta tuoden myös esille keskeisten verrokkimaiden sääntelyä.

Ehdotetussa rahapelilaissa ei ehdoteta säädettävän asetuksenantovaltuudesta säätää palautusprosentista kilpaillulla toimilupamarkkinalla. Palautusprosentista säätämisen voitaisiin katsoa olevan hintasääntelyn kaltainen toimenpide. Palautusprosentista ei ole suoraan kyse rahapelituotteen hinnasta, vaan edellä kuvatulla tavalla yhdestä pelin ominaisuudesta, mutta palautusprosentin voidaan katsoa kuvaavan rahapelaamisen kustannusta.[3] Mitä matalampi palautusprosentti, sitä enemmän pelaaja keskimäärin häviää eli käytännössä maksaa pelaamisesta. Palautusprosenteista säätäminen vaikuttaisi kilpaillulla markkinalla kilpailua jossain määrin rajoittavasti. Uudessa rahapelimarkkinassa arvioidaan olevan joitakin kymmeniä rahapelitoimiluvanhaltijoita ja sitä myötä runsaasti kilpailua. Tämän kilpailun voidaan arvioida johtavan siihen, että palautusprosenttien osalta saavutetaan niin sanottu oikea hintataso eikä tarvetta hintasääntelyn kaltaiselle toimenpiteelle arvioida ainakaan tässä vaiheessa olevan.

Sisäministeriö viittaa hallituksen esityksen jaksoihin 4.3.1.1, 4.3.2.3 ja 4.3.3.5 sisältyviin vaikutusarviointeihin, joiden mukaan yksinoikeusjärjestelmästä kilpailtuun toimilupajärjestelmään siirtyminen lisää yritysten välistä kilpailua. Kilpailun lisääntyminen puolestaan muuttaa yritysten kannustimia ja sitä kautta kilpailukeinojen käyttöä. Siten järjestelmämuutos voi esimerkiksi parantaa rahapelien palautusprosentteja ja kertoimia, laajentaa pelivalikoimaa ja lisätä yritysten markkinointia. Pelaajien näkökulmasta toimiluvanhaltijoiden keskinäinen kilpailu pelaajista voi esimerkiksi heijastua rahapelien palautusprosentteihin ja voittokertoimiin tehden niistä pelaajille edullisempia.[4] Kilpaillulla markkinalla palautusprosentit vaikuttavat olevan korkeampia kuin valtakunnan rahapelimarkkinalla nykyisin.

Enimmäishintasääntely on tarpeellista yleensä vain silloin, kun markkina ei ole kilpailullinen. Markkina ei ole kilpailullinen silloin, kun markkinatoimijoilla on markkinavoimaa, jonka takia ne pystyvät asettamaan hinnan kilpailullisen markkinahinnan yläpuolelle. Näissä tilanteissa enimmäishintasääntelyä voidaan käyttää korjaamaan markkinavoimasta johtuva hintojen liian korkea taso suhteessa kilpailullisen markkinan hintatasoon. Enimmäishinnan asettaminen oikealle tasolle ei ole kuitenkaan kovinkaan helppoa. Rahapelimarkkinoiden tapauksessa riskinä on, että jos palautusprosentit säännellään liian alhaiselle tasolle, ohjautuu kysyntää järjestelmän ulkopuolelle sellaisten peliyhtiöiden peleihin, jotka voivat tarjota korkeampia palautusprosentteja. Riski on ilmeinen etenkin sähköisissä

[3] Tämä ilmenee myös aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta. Ks. esim. Frontier Economic (2014), saatavilla osoitteessa https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5a7e40a9e5274a2e87db0870/report313.pdf
[4] Ks. Frontier Economic (2014).

rahapeleissä. Hintasääntelyn riskinä voidaan katsoa olevan myös se, että se yhtenäistää hintoja ja nostaa hintatasoa. Enimmäishintasääntely voisi myös edistää kilpailun vastaisia käytäntöjä.[5]

Palautusprosenttien merkityksestä järjestelmän ulkopuolisen pelaamisen kannalta hallituksen esityksessä tuodaan esille myös KKV:n tutkimusraportti vuodelta 2023, jonka mukaan suomalaiset pelaajat ovat kertoneet keskeisimmiksi syiksi järjestelmän ulkopuolisten pelien hyvät kertoimet ja palautusprosentit, suuremmat voitot, laajemman ja kiinnostavamman pelivalikoiman, kokeilunhalun sekä bonukset ja ilmaiskierrokset.[6] Tanskassa keskeisimmät syyt pelata järjestelmän ulkopuolisia pelejä ovat olleet muun muassa pelit, joita toimilupayhtiöt eivät tarjoa sekä paremmat palautusprosentit ja bonukset.[7]

Toisaalta edellä kuvatun seikan, jonka mukaan palautusprosentti on yksi rahapelin haitallisuuteen vaikuttava tekijä, näkökulmasta voitaisiin katsoa mahdollisesti tarpeelliseksi säännellä palautusprosentteja kilpaillulla markkinalla. Kuten edellä todetaan, palautusprosentti ei kuitenkaan yksinään ole missään pelimuodossa merkittävä riskipotentiaalia määrittävä piirre, minkä vuoksi rahapelien ominaisuuksien sääntelytarvetta kilpaillulla markkinalla tulisi tarkastella kokonaisuutena.

Keskeisten verrokkimaiden Ruotsin ja Tanskan lainsäädäntöihin sisältyy valtuudet antaa säännöksiä tai määräyksiä palautusprosenteista. Sisäministeriön käsityksen mukaan valtuuksia ei ole rajoitettu koskemaan ainoastaan yksinoikeuden piiriin kuuluvia rahapelejä, vaan palautusprosenteista voitaisiin säätää tai antaa määräyksiä myös kilpaillulla markkinalla. Ruotsissa rahapelitoimintaa sääntelevän lain (spellqag, 2018:1138) 21 luvun 2 §:n mukaan hallitus tai sen määräämä viranomainen voi antaa määräyksiä muun muassa rahapelin panoksista, voitoista ja voittojen takaisinmaksun tasosta (eli palautusprosentista). Lain perusteluissa (Prop. 2017/18:220) todetaan, että palautusprosenttien sääntely olisi rinnastettavissa hintasääntelyyn ja että panoksia, voittoja ja palautusprosentteja koskevat säännöt ovat rahapelipolitiikan keskeisiä osia. Esityksessä yhdytään esitystä edeltäneen selvityksen (SOU 2017:30) arvioon, jonka mukaan palautusprosenttien enimmäismäärää ei ole syytä säännellä laissa. Esityksen mukaan palautusprosenttien sääntelyllä kilpailulla markkinalla olisi sekä etuja että haittoja ja että useat mahdolliset toimiluvanhakijat ovat voimakkaasti vastustaneet palautusprosenttisääntelyä tältä osin. Esityksessä todetaan painavien syiden puoltavan sitä, että palautusprosentteja säänneltäisiin valtion yksinoikeuteen jäävien rahapelien osalta ja että hallituksen tarkoituksena on säätää näistä asetustasolla. Rahapelejä koskevaan asetukseen (spelförordning, 2018:1475) sisältyy yksinoikeuden alaan kuuluvien rahapelien osalta palautusprosentteja koskevan säännökset. Tanskassa rahapelitoimintaa sääntelevään lakiin (lov om spil) sisältyy valtuussäännös (41 §), jonka mukaan valtiovarainministeri voi antaa sääntöjä rahapeleistä ja niiden toimeenpanosta, mukaan lukien muun muassa säännöt pelipanoksista, voitoista ja palautusprosentista, mutta palautusprosentteja ei ole sen nojalla säännelty kilpaillun markkinan osalta, vaan ainoastaan joidenkin yksinoikeuteen kuuluvien ja eräiden muiden pelityyppien osalta. Kilpaillun markkinan sääntelyä ei ole tältä osin arvioitu Tanskassa tarpeelliseksi.

Edellä todetun perusteella sisäministeriö katsoo, ettei uudessa rahapelijärjestelmässä ainakaan tämänhetkisen arvion perusteella katsota tarpeelliseksi tai tarkoituksenmukaiseksi säätää palautusprosenteista kilpaillulla markkinalla toimeenpantavien rahapelien osalta, vaan ainoastaan koskien yksinoikeuden nojalla toimeenpantavia rahapelejä.

---

[5] Ks. esimerkiksi apteekkimarkkinoista: World Competition, Volume 43, Issue 2 (2020) pp. 283 – 300, saatavilla osoitteessa https://kluwerlawonline.com/journalarticle/World+Competition/43.2/WOCO2020014.

[6] Karjalainen, J., Sieppi, A. & Buri, R. (2023). Internetissä ja yksinoikeusjärjestelmän ulkopuolella tapahtuvan rahapelaamisen nykytila ja kehitys. KKV:n Tutkimusraportteja 3/2023. Saatavilla osoitteessa https://www.kkv.fi/uploads/sites/2/2023-03-tutkimusraportteja-rahapelaaminen.pdf.

[7] Spillemyndigheden (2023). Online gambling in Denmark. Survey of Danes' gambling habits on websites with and without a gambling licence. Julkaistu joulukuussa 2023. Saatavilla osoitteessa https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2024-01/Online%20gambling%20in%20Denmark.pdf.

Rahapelien markkinointi ja sponsorointi (rahapelilain 4 luku) sekä kansainvälinen vertailu

Ehdotetut markkinoinnin rajoitukset

Toimiluvanhaltijan tulisi varmistaa, että sen markkinointi on määrältään, laajuudeltaan, näkyvyydeltään ja toistuvuudeltaan maltillista (51 §). Toimiluvanhaltijat saisivat markkinoida rahapelejä ja yhtiötään tietyin sisällöllisin laissa säädetyin rajoituksin eri kanavissa ja tapahtumissa. Voimassa olevan lain tavoin laki sisältäisi luettelon sellaisista markkinointikeinoista ja -tavoista, joiden voidaan katsoa edistävän rahapelihaittoja aiheuttavaa pelaamista ja jotka eivät siksi olisi sallittua markkinointia (52 §). Kiellettyä markkinointia olisi esimerkiksi rahapelaamisen ihannointi, myönteisen kuvan antaminen runsaasta rahapelaamisesta, rahapelaamisen arkipäiväistäminen, rahapelaamisen esittäminen ratkaisuksi henkilön taloudellisiin ongelmiin tai vaihtoehdoksi työnteolle tai rahapelaamisen kuvaaminen riskittömäksi.

Rahapelejä saisi markkinoida televisio- ja radiotoiminnassa, urheilutapahtumissa ja muissa yleisötapahtumissa, painetussa mediassa ja painettua mediaa vastaavassa sähköisessä julkaisussa sekä pelipisteissä (51 §). Toimiluvanhaltija saisi markkinoida rahapelejä myös omilla verkkosivuilla ja omissa sosiaalisen median kanavissa. Niin sanottu vaikuttajamarkkinointi sekä kumppanuusmarkkinointi (affiliaattimarkkinointi) ei olisi sallittua (51 ja 52 §). Sponsoroitava henkilö tai joukkue saisi kuitenkin tuoda esille sponsoroivan rahapeliyhtiön logon myös omissa kanavissaan. Sponsoroinnissa ei saisi tuoda esiin rahapelejä (56 §).

Ulkomarkkinointi olisi kiellettyä sellaisten rahapelien osalta, joihin liittyy korkea pelihaittariski (51 §). Rahapeliyhtiöiden brändimarkkinointi olisi ulkomarkkinoinnissa sallittua. Rahapelitoimiluvanhaltijan ulkomarkkinointia ei kuitenkaan saisi olla varhaiskasvatuksen järjestämispaikan, esi- tai perusopetuksen järjestämispaikan, toisen asteen oppilaitoksen, apteekin, terveydenhuollon toimintayksikön tai päihdehuollon yksikön läheisyydessä.

Kuten nykyisinkin, Veikkaus Oy ei saisi markkinoida yksinoikeuteen jääviä fyysisiä rahapeliautomaatteja, kasinopelejä ja näiden pelipaikkoja (51 §). Näiden rahapelien markkinointi olisi sallittua ainoastaan valvotuissa pelisaleissa ja pelikasinoissa, joihin kyseiset rahapelit on sijoitettu. Rahapelien pelipaikkojen sijainnista ja aukiolosta olisi kuitenkin sallittua antaa tietoa.

Markkinoinnin kohdistaminen alaikäisille olisi voimassa olevan lain tavoin kiellettyä, eikä rahapelejä saisi markkinoida alaikäisille suunnatuissa ohjelmissa, julkaisuissa tai tapahtumissa (53 §). Rahapeliyhtiöt eivät saisi myöskään tehdä sponsorointisopimuksia alle 18-vuotiaiden kanssa tai koskien alle 18-vuotiaiden tapahtumia tai kilpailuja (56 §). Sponsoroivan rahapeliyhtiön olisi varmistettava, ettei sen logoja eikä pelituotteiden tai - palvelujen nimiä esiinny alle 18-vuotiaiden käyttöön tarkoitetuissa tuotteissa tai palveluissa. Lakiin sisältyisi säännökset myös suoramarkkinointikiellosta (54 §). Suoramarkkinointia saisi kohdistaa ainoastaan nimenomaisen suostumuksen siihen antaneelle henkilölle.

Markkinoinnin tulisi aina sisältää tieto rahapelaamisen ikärajasta sekä siitä, mistä saa tietoa pelaamisen hallinnan välineistä ja rahapeliongelmiin apua tarjoavista palveluntuottajista (55 §). Markkinoinnin tulisi lisäksi sisältää tieto myönnetystä toimiluvasta ja valvontaviranomaisesta lukuun ottamassa radiomainontaa.

Markkinointiin liittyvänä seikkana ehdotettu rahapelien toimeenpanoa koskeva sääntely sisältäisi säännökset bonusten sallimisesta (26 §) ja säännökset muiden hyödykkeiden tarjoamisen sallittavuudesta joko alennetulla hinnalla tai ilmaiseksi (26 §) asiakassuhteen ylläpitämiseksi tietyin säännöksistä ilmenevin reunaehdoin.

Kansainvälinen vertailu

Esitys sisältää ulkomaiden lainsäädäntöä koskevan tarkastelun. Kansainvälinen vertailu perustuu pääosin vuoden 2023 lopussa ja vuoden 2024 alussa kerättyihin tietoihin. Esityksen jaksossa 5.2.4 on kuvattu eri maiden rahapelien markkinointia ja sponsorointia koskevaa sääntelyä. Tässä lisäselvityksessä on selostettu muiden maiden markkinointia koskevaa sääntelyä päivitetyn tiedon mukaisesti lisäselvityspyynnön aikataulun mahdollistamissa rajoissa. Lisäselvitykseen sisältyy kaksi taulukkoa (taulukko 1 ja 2), jotka on laadittu hankkeen valmistelun yhteydessä sidosryhmäyhteistyössä

ja joita on pyritty myös osin täydentämään ajantasaisemmalla tiedolla. Hallituksen esityksen valmisteluaikataulu ja lisäselvityspyynnön määräaika eivät kuitenkaan ole mahdollistaneet yksityiskohtaista tarkastelua muiden maiden sääntelyratkaisujen sisällöistä ja mahdollisista muutoksista, joten taulukoissa voi esiintyä joitakin epätarkkuuksia.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto on julkaissut vuonna 2024 tutkimusraportin, jossa se tarkastelee, millaista rahapelimarkkinoihin liittyvää sääntelyä Ruotsissa, Tanskassa, Norjassa ja Suomessa on käytössä, miten rahapelaaminen on näissä maissa viime vuosina kehittynyt ja millaisia vaikutuksia näissä maissa toteutetuilla sääntelyuudistuksilla on ollut.[8] Raportin alaluvussa 2.3 käsitellään markkinoinnin sääntelyä lainsäätäjän asettamien pakottavien säännösten osalta. Raportissa ei käsitellä itsesääntelyä. Alla kuvataan Ruotsin ja Tanskan markkinoinnin sääntelyä. Näissä maissa on hallituksen esityksessä ehdotettua toimilupajärjestelmää vastaavan kaltainen rahapelijärjestelmä.

Ruotsi

Rahapelien markkinoinnin tulee olla maltillista (måttfulhet). Markkinoinnin kohtuullisuutta arvioidaan kokonaisuutena. Arviointi koskee muun muassa sitä, soveltuuko markkinointi kohderyhmän nähtäväksi, mitä välinettä markkinoinnissa käytetään ja mikä on markkinoinnin sisältö. Markkinointi ei saa olla tunkeilevaa tai omiaan herättämään erityistä huomiota ja sen on annettava tosiasioihin perustuva kuva pelimuodosta ja voittomahdollisuuksista. Oikeuskäytännössä säännöksen vastaisena markkinointina on pidetty esimerkiksi mainontaa, joka kannustaa pelaamaan välittömästi ja jossa annetaan ymmärtää, että pelaajan taidot voivat vaikuttaa pelin lopputulokseen. Myös "voitto tililläsi viidessä minuutissa"-toteamuksen katsottiin rikkovan rahapelien markkinointiin liittyvää maltillisuuden vaatimusta. Myös markkinointia, jossa ei kerrottu selkeästi bonusten ja ilmaiskierrosten rajoituksia, on oikeuskäytännössä pidetty maltillisuusvaatimuksen vastaisena. Markkinointia ei saa kohdentaa alaikäisille tai pelaajille, jotka ovat tällaisen markkinoinnin kieltäneet. Sponsorointisopimuksia tehdessään toimiluvanhaltijan on varmistettava, ettei sen logoja ja rahapelituotteiden tai -palvelujen nimiä esiinny tuotteissa, jotka on tarkoitettu alle 18-vuotiaiden käyttöön.

Ruotsissa ei ole voimassa sääntelyä, joka rajoittaisi rahapelimainosten esittämistä televisiossa tai radiossa. Vuonna 2020 Ruotsin hallituksen virallisessa raportissa suositeltiin, ettei korkeariskisten rahapelien mainoksia saisi esittää televisiossa, radiossa tai suoratoistopalveluissa kello 6:n ja 21:n välisenä aikana. Rajoitusta ei kuitenkaan tullut lainsäädäntöön, sillä kiellon katsottiin voivan vaikuttaa haitallisesti kanavointiin ja vääristävän markkinoiden kilpailua, eikä sen katsottu kohdentuvan kanaviin, joissa lapset ja nuoret viettävät eniten aikaa. Ruotsissa rahapeliyhtiö voi tarjota bonuksen vain ensimmäisellä kerralla, kun asiakas pelaa sen pelejä. Peleihin liittyviä bonuksia ei saa myöskään tarjota pelin aikana. Peliyhtiön on tarjouksen tekemisen yhteydessä ilmoitettava selkeällä ja yksiselitteisellä tavalla tarjoukseen liittyvät ehdot ja säännöt. Tarjoukset eivät saa olla erilaisia eri pelaajille, jotka pelaavat samaa peliä.

Tanska

Tanskan rahapelilainsäädäntö asettaa joitain selkeitä kriteerejä rahapelimarkkinoinnin sisällölle. Sääntelyn mukaan pelien voittomahdollisuus on esitettävä markkinoinnissa totuudenmukaisella tavalla, rahapelaaminen on esitettävä viihteenä, mainontaa ei saa kohdistaa alaikäisiin, eikä mainonnassa saa antaa kuvaa, että rahapelaaminen olisi vaikuttanut julkisuuden henkilöiden menestykseen tai että rahapelaaminen olisi ratkaisu taloudellisiin ongelmiin taikka toisi pelaajalle sosiaalista hyväksyntää. Markkinointia ei myöskään saa kohdentaa pelaajille, jotka ovat estäneet pelaamisensa väliaikaisesti tai lopullisesti. Tällä hetkellä toimiluvan omaavat rahapeliyhtiöt voivat sponsoroida urheilijoita ja urheilutapahtumia. Tanskan verohallinto on kuitenkin esittänyt, ettei mainonnassa saisi hyödyntää ammattiurheilijoita ja muita vastaavia julkisuuden henkilöitä.

Tanskassa ei ole voimassa sääntelyä, joka rajoittaisi sitä, mihin aikaan rahapelimainontaa voi esittää televisiossa tai radiossa. Tanskan verohallinto esitti vuonna 2022 lainsäädännön tiukentamista

[8] Karjalainen, J., Koskinen, A., Kuparinen, S. & Tuorila, H. (2024). Pohjoismaiset rahapelijärjestelmät ja niiden vaikutukset. KKV:n Tutkimusraportteja 3/2024, s. 65. Saatavilla osoitteessa https://www.kkv.fi/tutkimus-ja-vaikuttaminen/julkaisut/tutkimusraportit/pohjoismaiset-rahapelijarjestelmat-ja-niiden-vaikutukset-tutkimusraportteja-3-2024/.

siten, ettei rahapelimainoksia saisi esittää televisioitavissa urheilulähetyksissä taikka niitä edeltävän tai seuraavan 15 minuutin aikana. Tähän liittyviä lainsäädäntömuutoksia ei ole kuitenkaan toteutettu.

Bonuksia markkinoitaessa kaikki ehdot on ilmoitettava samassa yhteydessä selkeästi ja yksiselitteisesti. Bonusten ja vastaavien tarjousten arvo ei saa ylittää tuhatta Tanskan kruunua. Myös sitä säännellään, kuinka usein bonukset voidaan enimmillään edellyttää kierrätettävän ennen voittojen kotiuttamista. Veroministeriö on vuonna 2022 esittänyt bonusten ja vastaavien tarjousten kieltämistä, mutta tällaista muutosta ei ole toteutettu.

Rahapelimainonnan sääntely – esimerkkejä Euroopan maista

Tuoreessa 30 Euroopan maan vertailussa[9] havaittiin, että rahapelimainontaa säädellään Euroopassa eri tavoin. Kahdessa maassa (Italia, Latvia) kaikki tai lähes kaikki rahapelimainonta on kiellettyä. Kuudessa muussa maassa rahapelimainontaa on rajoitettu hyvin merkittävästi. Belgia ja Alankomaat sallivat vain muutamat mainonnan muodot (esim. suoramainonta), Bulgaria, Viro ja Liettua sallivat vain tiettyjen rahapelituotteiden mainonnan. Espanja sallii mainonnan vain hyvin tiukkojen aikarajojen sisällä (klo 1–5 yöllä). Muissa Euroopan maissa sääntelyn taso vaihteli melko kattavasti hyvin vapaaseen.

Lukuun ottamatta täyskieltomaita (Italia, Latvia), merkittävä osa Euroopan maista sääntelee mainonnan sisältöä (25/28), mainonnassa käytettyjä medioita tai kanavia (23/28) sekä mainonnan kohteita (esim. tietyt pelituotteet) (18/28). Osa maista sääntelee myös mainonnan aikoja (12/28), verkko- ja suoramainontaa (12/28) tai sponsorointia muusta mainonnasta erillisenä markkinoinnin muotona (9/28). Suurin osa Euroopan maista (22/28) vaatii joko varoitustekstejä, auttavien palveluiden tietoja tai ikärajoja rahapelimainoksiin.

Suomi sijoittuu nykylainsäädännön valossa eurooppalaisessa vertailussa keskivaiheille rahapelimainonnan sääntelyn kattavuuden suhteen. Mikäli sääntelyä vapautetaan hallituksen esityksessä ehdotetun mukaisesti, tulee Suomi jatkossa sääntelemään mainontaa löyhemmin kuin muut Euroopan maat keskimäärin.

Sekä WHO että kansainväliset asiantuntijat suosittelevat rahapelimainonnan ja markkinoinnin kieltämistä tai merkittävää rajoitusta tutkimustiedon valossa.[10]

Taulukko 1. Markkinoinnin haitallisiin seurauksiin kohdistuvaa sääntelyä: käytössä tai ehdotettuja

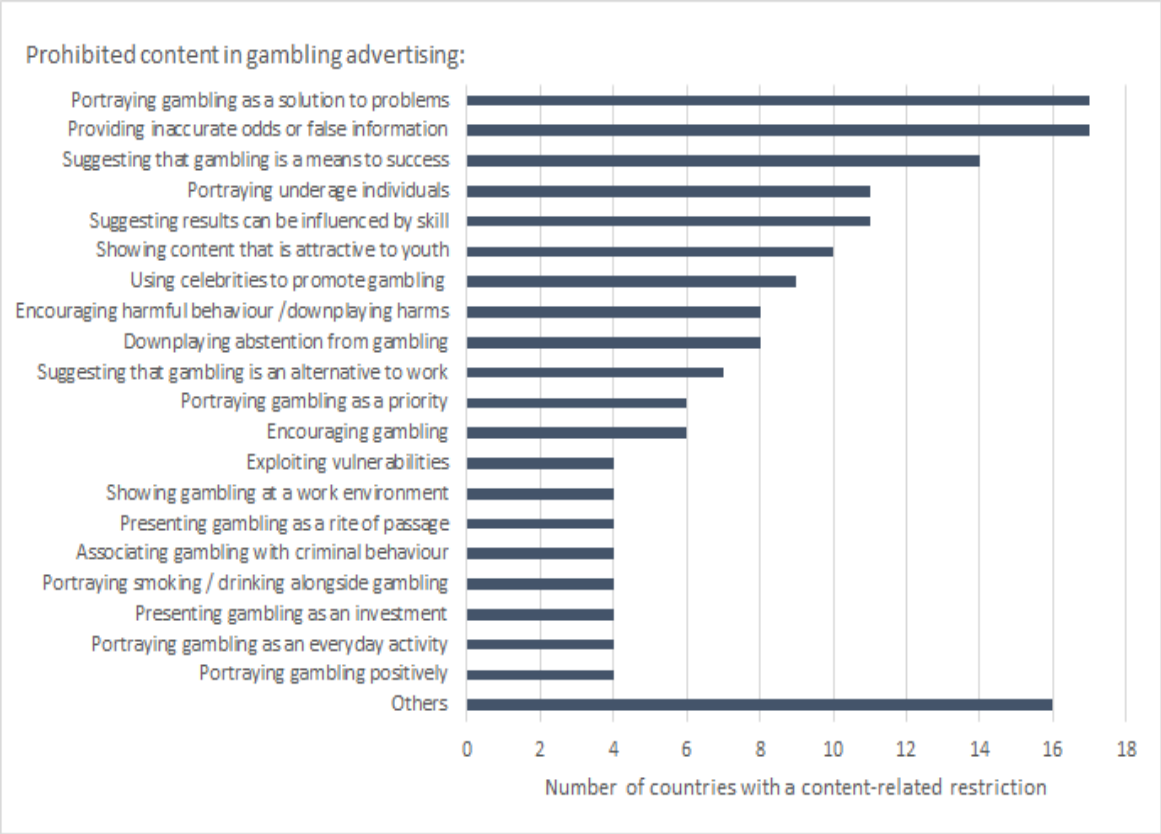
Markkinointia ei saa kohdistaa alaikäisiin.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Portugali, Puola, Espanja, Irlanti, Italia, Ranska, Ruotsi, UK (joissain tuotteissa alle 16-vuotiaat), Norja, Saksa, Itävalta, Bulgaria, Tsekin tasavalta, Tanska, Unkari, Malta, Kroatia, Kypros, Viro, Latvia, Liettua, Malta, Kreikka, Romania, Slovakia, Slovenia, Sveitsi, Belgia (alle 21-vuotiaat), Alankomaat (alle 24-vuotiaat)
Nettikasinoita ei saa mainostaa televisiossa.	Suomi (voimassa olevassa laissa), Belgia, Bulgaria, Viro, Italia, Latvia, Liettua, Alankomaat. Lisäksi aikarajoituksia seuraavissa maissa: Saksa, Irlanti, Malta, Puola, Portugali, Espanja (keskimäärin klo 6–22)
Tiettyjen rahapelien markkinointi on kielletty julkisilla paikoilla.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Espanja, Puola, Saksa, Italia, Latvia, Viro, Alankomaat, Slovakia, Romania
Rajoituksia lastenohjelmien aikaan / ympärillä	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Kypros, Viro, Kreikka, Portugali

[9] Marionneau, V., McGrane, E., Ukhova, D. & Wardle, H. (tulossa). Regulation of gambling advertising in Europe: A comparative policy review. Artikkeli on tällä hetkellä vertaisarvioinnissa.
[10] Marionneau, V., Nikkinen, J., Jääskeläinen, P. & Kivistö, M (2025). Uudessa rahapelijärjestelmässä tarvitaan tiukkaa markkinoinnin sääntelyä. Politiikkasuositus 02/2025. Helsingin yliopisto.

Mainonta kielletty koulujen tms. rakennusten läheisyydessä.	Suomi (HE rahapelitoimiluvanhaltijoiden rahapelit), Portugali, Irlanti, Bulgaria, Ranska, Kreikka
Rahapelejä ja lainoja ei saa yhdistää mainonnassa.	Portugali, Ruotsi, Belgia, Ranska, Saksa, Kreikka, Puola, Espanja, Sveitsi, Suomi (HE)
Vedonlyönnin mainonta suorien urheilulähetysten aikana/yhteydessä kielletty.	Saksa, Kypros
Mainontaa ei saa kohdistaa pelikiellon hakeneisiin tai haavoittuvassa asemassa oleviin.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Irlanti, Ruotsi, Norja, UK, Saksa, Portugali, Belgia, Kypros, Tanska, Viro, Ranska, Unkari, Alankomaat, Romania, Espanja, Sveitsi
Operaattoreiden tarjottava keino estää kohdistettu markkinointi netissä.	Vaaditaan suostumus ennalta: Irlanti, Viro, UK, Kreikka, Norja, Romania, Espanja. Täytyy antaa näkyvä mahdollisuus kieltää markkinointi: Kypros, Irlanti, Alankomaat, Sveitsi
Markkinointikielto kaikelle rahapelaamiselle.	Italia, Belgia (2023, suoramarkkinointi sallittu), Hollanti (2023, koskee kohdistamatonta markkinointia ei netissä), Bulgaria (pl. lotto ja jotkut urheilumainonnan muodot), Latvia, Liettua (pl. lotto ja tuotemerkit)
Markkinointisuunnitelma tulee toimittaa etukäteen valvontaviranomaiselle	Kypros, Ranska, Kreikka, Espanja, Suomi (HE, toimilupahakemuksessa selvitys, missä ja miten rahapelejä aiotaan markkinoida)
Markkinoinnista tulee raportoida jälkikäteen valvontaviranomaiselle	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Sveitsi
Mainonnassa tulee olla varoitusviesti pelihaitoista sekä tukea tarjoavan puhelinpalvelun numero.	Varoitusteksti: Belgia, Bulgaria, Kypros, Tsekki, Viro, Ranska, Kreikka, Unkari, Liettua, Malta, Alankomaat, Norja, Puola, Portugali, Espanja Auttavan palvelun tiedot: Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE, että annettava tietoa pelaamisen hallinnan välineistä ja rahapeliongelmiin apua tarjoavista palveluntuottajista), Ruotsi, Portugali, Norja, Alankomaat, Kreikka, Viro, Tanska
Laissa määritelty, miten varoitusteksti tulee esittää (muussa tapauksessa usein hyvin pieni ja huomaamaton)	Bulgaria, Ranska, Liettua, Portugali, Belgia
Urheilusponsoroinnin rajoituksia: ei kentänlaitamainoksia, ei pelipaitamainoksia. Sponsorointiviestit sallittu eri kanavissa mutta vain hyvin rajoitetusti (esim. juuri ennen pelejä).	Belgia (2025), Espanja (kielto), Kypros, Ranska, Alankomaat (ei nuorille suunnatuissa tilaisuuksissa), Italia (kielto), Latvia (kielto), Malta (kellonajat), Sveitsi (ei saa sponsoroida, jos tarjoaa urheiluvedonlyöntiä ko. kilpailussa)
Mainonta ”telekommunikaation” (puhelimitse) välityksellä kielletty.	Saksa, Sveitsi, Suomi (HE sisältää tekstiviestimarkkinoinnin kieltämisen)
Offshore-mainonnan estäminen tv-kanavilla.	Norja, useimmat Euroopan maat kieltävät offshore-mainonnan – ongelma on toimeenpanossa.
Affiliaatti- / vaikuttajamarkkinoinnin rajoitukset: - Affiliaattimarkkinointi kiellettyä (Italia, Latvia, Viro) - Samoja markkinointisäännöksiä sovelletaan affiliaatti- ja vaikuttajamarkkinointiin, kuin rahapeliyhtiöden markkinointiin (Ranska, Portugali, Kreikka, Alankomaat, Espanja) - Ei urheiluvedonlyöntivinkkejä (Ranska) - Affiliaateille ei saa maksaa liikevaihtoon, panoksiin tai talletuksiin perustuen (Saksa)	

- Rahapeliyhtiöt ovat vastuussa affiliaattien toiminnasta (Malta, Alankomaat, Espanja) - Affiliaattien rekisteriönti ja raportointivelvoite (Tsekki, ehdotettu)
Verkkomainonnan rajoituksia (yleisiä): - Personalisoitu suoramainonta kielletty (Belgia, Alankomaat) - Verkkomainonta sallittu vain, jos operaattori pystyy varmistamaan että 95 % mainoksen näkevistä on yli 24 v. (Alankomaat) - Ristiinmarkkinointi kielletty verkkoympäristöissä (=ei saa mainostaa muita rahapelituotteita toista rahapelituotetta pelanneille) (Saksa, Alankomaat) - Sijaintiin perustuvien push notifications kielto (Sveitsi)

Kuvio 1. Yleisimmät rahapelimainonnan sisältöön liittyvät rajoitukset Euroopan maissa[11]



Taulukko 2. Sisältöön liittyviä rajoituksia: käytössä tai ehdotettuja

Markkinoinnissa ei saa kuvata runsasta pelaamista myönteisesti eikä pelaamattomuutta pelaamista kielteisesti.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Portugali, Italia, UK, Puola, Belgia, Kreikka, Norja, Kypros, Slovenia, Espanja
Rahapelaamista ei saa esittää tienä menestykseen ja sosiaaliseen arvostukseen.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Portugali, Norja, Puola, Belgia, Kypros, Tanska, Viro, Ranska, UK, Kreikka, Irlanti, Malta, Alankomaat, Espanja
Peleistä tarjottava pääasiassa tosiasiatietoa.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Irlanti, Norja, Belgia, Bulgaria, Kypros, Tanska, Ranska,

[11] Marionneau, V., McGrane, E., Ukhova, D. & Wardle, H. (tulossa). Regulation of gambling advertising in Europe: A comparative policy review.

	Saksa, Kreikka, Malta, Alankomaat, Portugali, Romania, Slovenia, Espanja, Sveitsi
Mainonnan on oltava sisällöltään maltillista.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE kielletyt markkinointikeinot ja -tavat), Ruotsi, Norja, Saksa
Pelaamista ei saa esittää tulonhankkimistapana tai taloudellisten ongelmien ratkaisijana.	Norja, Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Saksa, Norja, Puola, Tsekki, UK, Ranska, Portugali, Espanja, Sveitsi,
Taidon ei saa esittää vähentävän häviön mahdollisuutta. Ei saa antaa ymmärtää, että pelien tuloksiin voi merkittävästi vaikuttaa.	UK, Ruotsi, Irlanti, Belgia, Kypros, Saksa, Kreikka, Malta, Puola, Portugali, Slovenia, Espanja, Sveitsi
Ei saa esittää, ettei pelaamiseen liity riskiä	UK, Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Norja, Belgia, Ranska, Irlanti, Malta, Alankomaat, Portugali, Espanja
Yksin pelaamista ei saa esittää yhdessä pelaamista parempana vaihtoehtona.	UK
Ei saa ihannoida esittämällä rahapelaaminen tavoiteltavana tai myönteisenä tai yllyttämällä rahapelaamiseen.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Bulgaria, Kypros, Viro, Kreikka, Portugali, Espanja, Sveitsi
Ei saa arkipäiväistää rahapelaamista rinnastamalla se osaksi arkea tai henkilön arkirutiineja, tavanomaista kulutuskäyttäytymistä.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Norja, Ranska, Kreikka,
(Urheilu) kuuluisuuksien käyttö mainonnassa kielletty.	Espanja, Norja, Belgia, Tanska, Saksa, Kreikka, Malta, Alankomaat, Portugali, Espanja
Ei saa antaa harhaanjohtavaa kuvaa voittomahdollisuuksista.	Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Norja
Rahapelaamisen esittäminen ratkaisuna (taloudellisiin) ongelmiin	Belgia, Bulgaria, Kypros, Tanska, Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Ranska, Saksa, Britannia, Kreikka, Irlanti, Malta, Alankomaat, Norja, Portugali, Espanja, Sveitsi
Alaikäisten esiintyminen rahapelimainoksissa	Belgia, Kypros, Tanska, Suomi (voimassa olevassa laissa ja HE), Ranska, Britannia, Kreikka, Irlanti, Malta, Norja, Portugali