

Pyramidipeli

Tämä artikkeli on lainattu suurelta osin Wikipediassa olevista artikkeleista, jotka allekirjoittanut on pääosin muokannut 4. toukokuuta 2007 mennessä. Verkostomarkkinoinnista poikkeava pyramidipeli ”8-pallo” on käännetty englanninkielestä suomenkielelle tätä julkaisua varten. Linkit johtavat Wikipedian artikkeleihin.

Pyramidipeli on käsite, mitä Suomen rahankeräyslaissa [\[1\]](#) käytetään [pyramidihuijauksista](#).



Pyramidipeli voidaan toteuttaa [ketjukirjeenä](#), [Ponzi-huijauksena](#) tai [monitasomarkkinoinnin](#) tapaan järjestettynä, jolloin se muistuttaa tavanomaista kaupankäyntiä ja on tavattoman vaikea paljastaa, määritellä ja pysäyttää lain suomin keinoin. Kuluttajavalistus on tässä kohden osoittautunut tehokkaimmaksi keinoksi kuluttajien suojan parantamiseksi kaupankäynniksi naamioituja pyramidipelejä vastaan.

Pyramidihuijaus

Pyramidihuijaus on laitonta rahankeräystä, joka toteutetaan [ketjukirjeeseen](#) tai [verkostomarkkinointiin](#) verrattavalla tavalla. Kolmas nimitys tai muoto pyramidihuijauksesta ovat [Ponzi-huijaukset](#) eli Ponzi-järjestelmät. Suomen rahankeräyslaissa [\[1\]](#) mainitaan *pyramidipeli*, mikä tarkoittaa samaa asiaa.

Pyramidihuijauksen tarkoitus on kerätä rahaa myöhemmin verkostoon liittyviltä keräyksen alkuunpanijoille ja aiemmin verkostoon liittyneille. Tämä on mahdollista harhaanjohtavan markkinoinnin ja henkilökohtaisen luottamuksen kautta, jota osallistuja tuntee idean hänelle esittänyttä henkilöä kohtaan. Pyramidihuijaukset leviävät yleensä tuttavien välityksellä, kun joku kaveripiirissä tai suvussa on lähtenyt mukaan toimintaan. Tämän vuoksi pyramidipelin seuraukset voivat olla vahingollisia ihmissuhteille, jos peliin osallistuneet jäävät pelissä häviölle.



Pyramidipelit leviävät nykyisin nopeasti internetin ja sähköpostin välityksellä. Silloin uhrin värvänyt ei välttämättä tunne uhriaan hyvin eivätkä ihmissuhteet ole yhtä suuressa vaarassa.

Ponzi-huijaukset

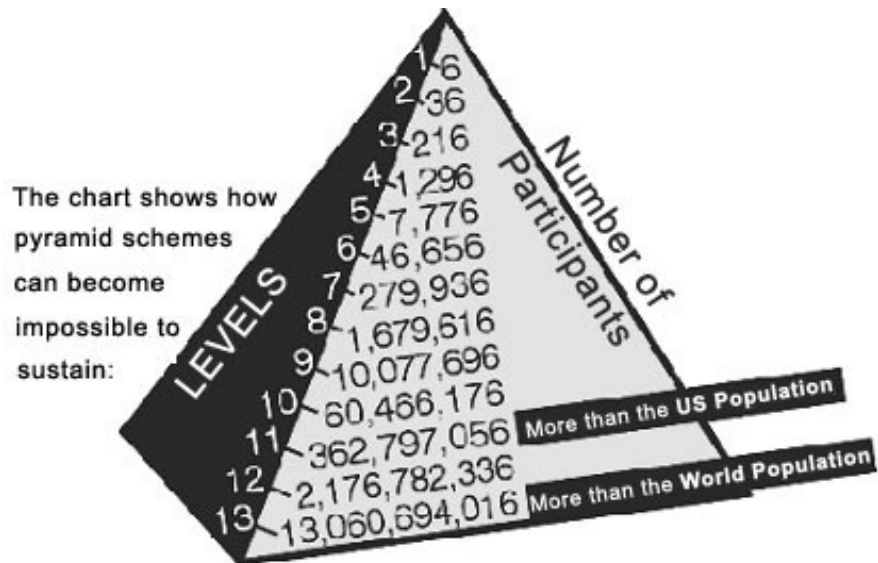
Pääartikkeli: [Ponzi-huijaus](#)

Ponzi-huijaus on pyramidipelin muoto, jossa joku keksii kuvitellun tai olemassa olevan sijoituskohteen, johon hän kerää rahaa markkinoimalla uskottavasti ideaa muille. Sijoituskohde voi olla mitä tahansa: kaivos, öljyesiintymä, kaukainen lomakohde, arvopapereita pörssissä, kultavaranto jne. Kohteen tärkein ominaisuus on se, ettei sen todellista arvoa tai olemassaoloa voida aivan varmasti tarkistaa. Kohteen todellinen arvo on vain murto-osa väitetystä tai sitten kohde on keksitty eikä sitä ole edes olemassa.

Monitasomarkkinointi ja pyramidipelit

Monitasomarkkinoinnin tarkempi kuvaus on Wikipedian artikkelissa [Verkostomarkkinointi](#). Tässä artikkelissa puututaan vain monitasomarkkinoinnin tavoin toteutettuihin [pyramidipeleihin](#), jotka ovat Suomessa ja yleensä myös maailmalla lainvastaisia.

Monitasomarkkinointi on lähtökohtaisesti laillinen tapa markkinoida tuotteita ja palveluita sekä värvätä uusia värvääjiä tekemään samoin, mutta lain suomia porsaanreikiä on mahdollista käyttää hyväksi niin, että laitton rahankeräys naamioidaan tavanomaiseksi kaupankäynniksi, jota harjoitetaan monitasomarkkinoinnin tapaan.



Kuva 1 Pyramidipelin osallistujista valtaosa on alimmilla tasoilla

Markkinointirikosten (harhaanjohtava ja totuudenvastainen markkinointi), Kuluttajansuojalain rikkomusten, petosten ja epärehellisen elinkeinotominnan (unfair trade practices) lisäksi nämä tavanomaiseksi kaupankäynniksi naamioidut pyramidipelit rikkovat eri maiden pyramidimyyntiä ja rahankeräystä koskevia lakeja (pyramid selling ja front loading). Tohtori Jon Taylorin tutkimusten [2] mukaan monitasomarkkinoinnin tavoin toteutettu laitton pyramidipeli muuttuu [Ponzi-huijaukseksi](#), kun yhtiö levittää toimintansa uusille maantieteellisille alueille. [3]

Laillisen verkostomarkkinoinnin ja pyramidipelin välinen ero on lähinnä siinä, tuleeko järjestelmässä liikkuva raha ensisijaisesti osallistujilta itseltään (laitton pyramidipeli) vai tuotteiden ja palveluiden myymisestä verkoston ulkopuolisille asiakkaille (laillinen verkostomarkkinointiyrittäjä).

Pyramidipelejä koskeva Suomen lainsäädäntö

Uusi rahankeräyslaki [1] astui voimaan 1.7.2006. Siinä puhutaan myös ketjukirjeistä ja niiden tavoin toimeenpannuista pyramidipeleistä, jotka voidaan naamioida muistuttamaan tavanomaista kaupankäyntiä.

Rahankeräyslain 4. luku, 4) ja 5)

"Tässä laissa tarkoitetaan:

4) ketjukirjeellä toimintaa, jossa toimintaan osallistuvilla luvataan taloudellinen etu sitä vastaan, että hän lähettää ketjukirjeen edelleen; ketjukirjeeseen rinnastetaan myös sähköisessä tai muussa muodossa lähetetty viesti, jossa kehoitetaan lähettämään rahaa toimintaan aiemmin liittyneille;

5) pyramidipelillä toimintaa, jossa mukaan liittyvän henkilön ansainta- tai voittomahdollisuudet osaksi tai kokonaan muodostuvat vastikkeetta niistä maksuista, joita

toimintaan myöhemmin mukaan liittyvät maksavat osallistumismaksuina tai muina kerta- tai toistuvaissuorituksina."

Lain tulkinnan kannalta on keskeistä se, mikä on vastikkeetonta myyntiä niissä tapauksissa, kun toimintaan liittyy kaupankäyntiä ja tuotteiden tai palveluiden ostaminen on ehtona peliin osallistumiselle. Käytännössä peliin osallistuminen ja ostot sen ehtona tarkoittavat sitä, että ostamalla selvästi ylihintaisia tuotteita saadaan oikeus provisioihin sen verkoston osan liikevaihdosta, joka on värvätty osallistujan alalinjaan. Tuotteiden ja palveluiden sisältämä selvä ylihinta voidaan katsoa vastikkeettomaksi myynniksi ja laittomaksi rahankeräykseksi, jolloin toiminta on kaupankäynnistä huolimatta lainvastaista pyramidipeliä.

Hallituksen esitys uudesta rahankeräyslaista ([4]) puhuu monitasomarkkinoinnista ja sen tapaan toimeenpannusta pyramidipelistä. Mietinnön mukaan ratkaisevaa lain tulkinnan kannalta on se, maksetaanko osallistujille palkkioita uusien osallistujien värvämisestä jakelutavalle luonnostaan kuuluvasta kustannushyödyistä vai maksavatko sen osallistujat itse. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jos toimintaan osallistumisen ehtona pitää ostaa ylihintaisia tuotteita, niin tämä ylihinta voidaan katsoa vastikkeettomaksi myynniksi, mikä pitää sisällään laitonta rahankeräystä. Kaikki verkostomarkkinointi ei kuitenkaan ole laitonta rahankeräystä, joten lainvalvojilla ja oikeuslaitoksella on vaikea tehtävä määritellä se, miten paljon tuotteissa saa olla ylihintaa, kun niiden ostaminen on välttämätöntä liiketoiminnan harjoittamiseksi.

Hallituksen esitys rahankeräyslaista HE 102/2005 ja monitasomarkkinointi

Monitasomarkkinoinnin tapaan toteutettuja pyramidihuijauksia sanotaan laissa pyramidipeleiksi. Hallituksen esityksessä ja uudessa rahankeräyslaissa puhutaan näistä pyramidipeleistä, jotka ovat laitonta rahankeräystä, mikä on toimeenpantu ketjukirjeeseen verrattavalla tavalla.

Esityksessä sanotaan: [5]

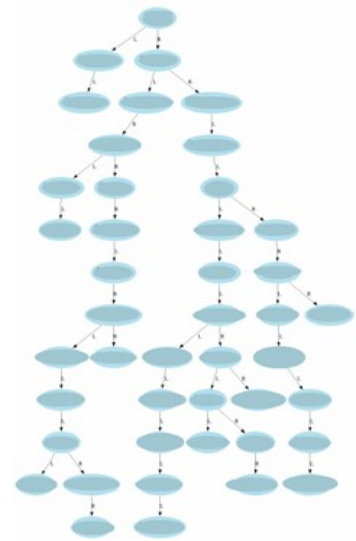
"Monitasomarkkinointi

Monitasomarkkinointi (Multi-Level-Marketing, jatkossa MLM) on levinnyt laajalti erilaisten tuotteiden jakelumuotona erityisesti viimeisen kymmenen vuoden aikana. MLM perustuu tietynlaiseen pyramidirakenteeseen, mutta eroaa kuitenkin pyramidipeleistä varsinkin siinä, että järjestelyyn kuuluu tavaroiden tai palvelujen tosiasiallista kaupankäyntiä. MLM määrittää eri tasoiksi rakennetuiksi jakelujärjestelmiksi, joissa erilaisten tuotteiden myyjä saa taloudellista hyötyä tuotemyynnistä ja alemmalle tasolle sijoittuvien uusien myyjien värväyksestä. Kuluttajansuojanäkökulmasta MLM-järjestelmiin liittyy tällaisten järjestelmien lumipallovaikutus ja mahdollinen pyramidivaikutus. Jakelujärjestelmä on rakennettu voimakkaan kasvun ajatukselle.

Ketjukirjeen tavoin pyramidipeleinä toimeenpannut rahankeräykset voidaan tulkita jo nykyisellään kielletyiksi. Olennaista näissä toimeenpanotavoissa on, vastaako uusien myyjien värvämisestä saatavaa palkkiota jakelutavalle luonnostaan kuuluva kustannushyöty vai maksavatko sen uudet myyjät. Sellainen maksu voi olla suorassa muodossa osanottaja-, ilmoittautumis- tai liittymismaksu tai vastaava."

Pyramidipelin tavoin toimineita monitasomarkkinointiyrityksiä

Pyramidipeli ja laitton rahankeräys voi olla toimeenpantu [verkostomarkkinoinnin](#) tavoin. Moni alan yritys on tuomittu laittomana pyramidina maailmalla [6] ja vuonna 2007 myös Suomessa. [7] [8] Viranomaisten kokonaan sulkemista kansainvälisistä yhtiöistä suurin vuoteen 2007 mennessä on ollut SkyBiz International, joka huijasi kuluttajilta noin 200 miljoonaa USD vuosina 1999–2002. [9] Muita suuria tai Suomessa tunnettuja lakkautettuja yrityksiä ovat olleet mm. Equinox, Bestline Products ja Renaissance eli the Tax People. [6] Rahankeräysrikoksista saatujen tuomioiden lisäksi yhtiöitä on tuomittu uhkasakoihin harhaanjohtavan markkinoinnin ja hyvien liiketapojen vastaisen elinkeinotoiminnan vuoksi. [10]



Kuva 2 Moven binaarinen järjestelmä

Suomessa toimivan verkostomarkkinointiyhtiö Move Networks Oy:n kolme perustajaa tuomittiin 30. maaliskuuta 2007 sakkoihin markkinointirikoksista ja kaksi heistä tämän lisäksi itsenäisinä franchise-edustajina rahankeräysrikoksesta Turun käräjäoikeudessa. Oikeuden mielestä yhtiön harjoittama verkostomarkkinoinnin ja nettikaupan yhdistelmä oli laitonta rahankeräystä, jota myös Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikön [11] johtaja hallitusneuvos Jouni Laiho piti pyramidipelinä sanoen MTV3:n ajankohtaisohjelmassa "45 Minuuttia" oikeudenpäättöstä merkittäväksi ennakkotapaukseksi. [7]

Move Networks Oy:n tuomio tuli vanhaan rahankeräyslakiin perustuen. Uuden rahankeräyslain käyttöönoton jälkeen ei ole vielä nostettu kannetta yhtään monitasomarkkinointiyritystä vastaan. Move Networks Oy:n omistajat ovat valittaneet tuomiosta hovioikeuteen, joten lopullista ratkaisua joudutaan odottamaan. Myös syyttäjä ilmoitti MTV3:n ohjelman "45 Minuuttia" haastattelussa tyytymättömyyttä oikeuden määräämiin menetyseuraamuksiin, mistä on mahdollisesti tulossa valitus hovioikeuteen.

Aiemmin laittomasta rahankeräyksestä on Suomessa tuomittu World Games Inc.:n (WGI) nettipeliorganisaatioon vuosina 2002 - 2003 osallistuneita henkilöitä. [12] Tuomiot lievenivät Kouvolan hovioikeudessa ehdollisesta vankeusrangaistuksesta sakkoihin. [13]

Laillisen verkostomarkkinoinnin ja laittoman pyramidihuijauksen ero

Näillä ei ole kaikkien mielestä selvää eroa, mistä johtuen lainvalvojat, oikeuslaitos, toimintaan osallistuvat verkostomarkkinoijat ja suuri yleisö ovat osittain hämmennyksissä. Lain tulkinnan kannalta on tärkeintä se, sisältääkö kaupankäynti vastikkeetonta myyntiä. Jos sisältää, niin tämä vastikkeeton osuus myynnistä voidaan katsoa laittomaksi rahankeräykseksi ja pyramidipeliksi.

Verkostomarkkinointiyritysten tavoin toimeenpannut pyramidipelit aiheuttavat voimakkaita kannanottoja alan puolesta ja sitä vastaan. Verkostomarkkinoijat ovat itse sitä mieltä, ettei heidän toiminnassaan ole mitään laitonta ja pyramidipelit eivät liity heihin mitenkään. Alan tutkijat, kuluttajaneuvojat ja kriittisesti alaan suhtautuvat ihmiset näkevät kuitenkin monitasomarkkinoinnissa pyramidipeleille ja [ketjukirjeille](#) tyypillisiä ongelmia.

Pyramidipeliin osallistumisesta säädetyt rangaistukset

Pyramidipeliin osallistuja voidaan tuomita *"rahankeräysrikoksesta sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi, jollei teosta muualla laissa säädetä ankarampaa rangaistusta."* [14] *"Jos rahankeräysrikos on kokonaisuutena arvostellen vähäinen, rikosentekijä on tuomittava lievästä rahankeräysrikoksesta sakkoon."*

Sakko- tai vankeusrangaistuksen lisäksi rikoksella saatu hyöty voidaan tuomita valtiolle menetetyksi.

Rahankeräyslaissa (255/2006) sanotaan näin [1]:

"25 §

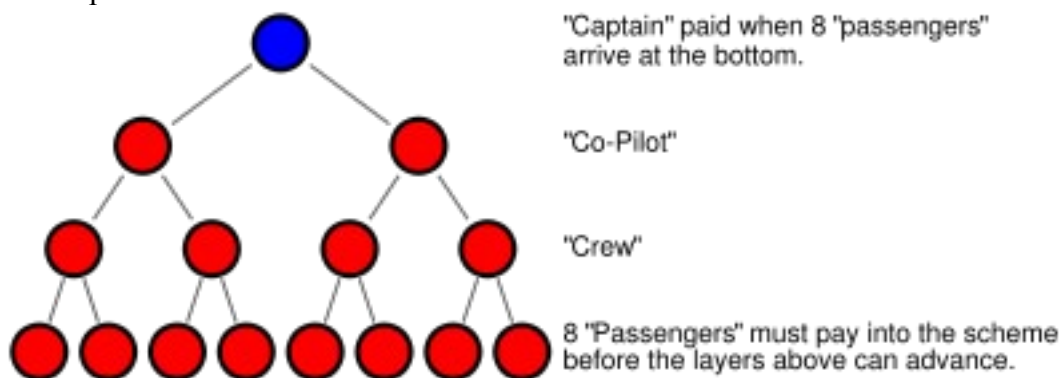
Rangaistus rahankeräysrikoksesta ja lievistä rahankeräysrikoksesta tuomitaan rikoslain (39/1889) 17 luvun 16 b ja 16 c §:n mukaan.

Menettämisseuraamuksen määräämisestä säädetään rikoslain 10 luvussa."

Pyramidipeliin osallistuja ei yleensä tiedä sitä, että osallistuu lainvastaiseen toimintaan. Se ei kuitenkaan estä hänen tuomitsemistaan, jos pelin aloittanut taho haastetaan oikeuteen ja peliin osallistuneet saavat tuomion heidän kanssaan. Käytännössä kanteen saavat vain ne, jotka ovat hyötynneet rikoksesta, mutta rikoksen uhrit selviävät sijoitustensa häviämisellä. Ei silti pidä väheksyä rikoksen uhrien kärsimää mielipahaa ja rikoksen vaikutusta ihmisten välisiin suhteisiin, jos pyramidipeliä on levitetty tutun henkilön kautta.

"8-pallo" – malli

Monet pyramidipelit ovat hienostuneempia kuin tämä yksinkertainen malli. Niissä tiedetään, että suuren osallistujamäärän värvääminen on vaikeaa, joten yksinkertaisempaa mallia käytetään osallistujien hämäämiseksi. Tässä mallissa jokaisen henkilön täytyy värvätä kaksi muuta, mutta siinä onnistuminen on mahdotonta jokaista pelaajaa ajatellen, koska pyramidin tulisi kasvaa syvyyttä loputtomiin: osallistujamäärän tulisi kasvaa eksponentiaalisesti, jotta kaikki saisivat kerättyä voitot pois.



Alimmilla tasoilla olevia pelaajia ei auta se, että kaikki maailman ihmiset liittyvät mukaan järjestelmään. Pyramidin pohjalla on aina valtaosa pelaajista riippumatta siitä, kuinka monta ihmistä pyramidissa on. Tästä syystä valtaosa pelaajista häviää rahansa järjestelmään.

Kuvan 8-pallo -malli pitää sisällään 15 osallistujaa.

Aiempi nimitys tälle pelille ovat olleet "lentokonepeli" ja neljää tasoa on sanottu nimillä "kapteeni, lentoperämies, miehistö ja matkustajat". Nämä nimet kuvaavat pelaajan saavuttamaa hierarkkista

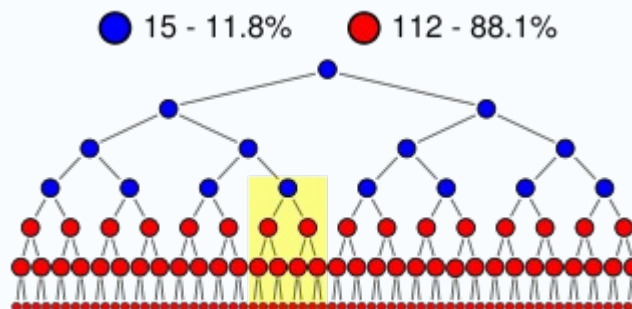
tasoa pelissä. Toinen varhaisempi nimitys pelille oli ”päivälliskutsut”, missä kutsuttiin tasoja nimillä ”jälkiruoka, pääateria, lisäkesalaatti ja alkupalat”. Jälkiruokaa nauttiva henkilö on ”puun latvassa”. Kolmas vaihtoehtoinen nimitys pelille oli ennen ”aartenmetsästäjät”, missä käytettiin jalokivien luokittelun mukaisesti eri tasoilta sellaisia nimityksiä kuin ”rubiinit, safiirit, smaragdit, timantit” jne. Samoja nimityksiä on edelleen käytössä joissakin verkostomarkkinointipyramideissa.

Tällaisissa järjestelmissä koetetaan hämärtää systeemin petollista luontoa kuvaamalla niitä ”lahjoitusketjuiksi”, missä rahaa ”annetaan lahjaksi”. Suositut huijaukset toimivat juuri näin, mistä on esimerkkinä the "Women Empowering Women" Amerikassa. Osallistujille saatetaan sanoa jopa sellaista, että ”lahjoitukset” ovat tapa kiertää verolakeja.

Riippumatta siitä, mitä nimeä pelistä käytetään, niin järjestelmässä on 15 pelaajaa neljällä tasolla ($1 + 2 + 4 + 8 = 15$). Pyramidin huipulla oleva henkilö on ”kapteeni”, kaksi hänen allaan ”lentoperämiehiä”, neljä heidän alapuolellaan ”miehistö” ja pohjan kahdeksan osallistujaa ovat ”matkustajia”.

Jokaisen pohjalla olevan täytyy maksaa (tai ”lahjoittaa”) esimerkiksi 1 000 euroa liittyäkseen mukaan järjestelmään. Tämä 1 000 euroa menee kapteenille, joka lähtee pois järjestelmästä 8 000 euroa rikkaampana, jolloin jäljellejäävät nousevat kukin yhden tason ylöspäin. Näin saadaan kaksi uutta kapteenia eli ryhmä jakaantuu kahtia, joista kumpikin ryhmä tarvitsee kahdeksan uutta matkustajaa. Pelaaja, joka liittyy järjestelmään matkustajana, ei saa palautusta rahoilleen ennen kuin nousee kapteeniksi ja eroaa järjestelmästä sen jälkeen. Tämä edellyttää sitä, että jokaista kapteenia kohti täytyy olla 14 muuta osallistujaa värvätty järjestelmään.

Tämän kaavan mukaan kolme alimmaista tasoa häviävät aina rahansa, kunnes järjestelmä lopulta romahtaa omaan mahdottomuuteensa. Kuvittele pyramidikaaviota, missä on tasoja kohden osallistujia seuraavasti: 1,2,4,8,16,32,64 ja näin loputtomiin. Kuva helpottaa havainnollistamaan asiaa. Korostettu osuus on samanlainen 15 henkilön ryhmä, mitä yllä oleva diagrammi kuvasi.



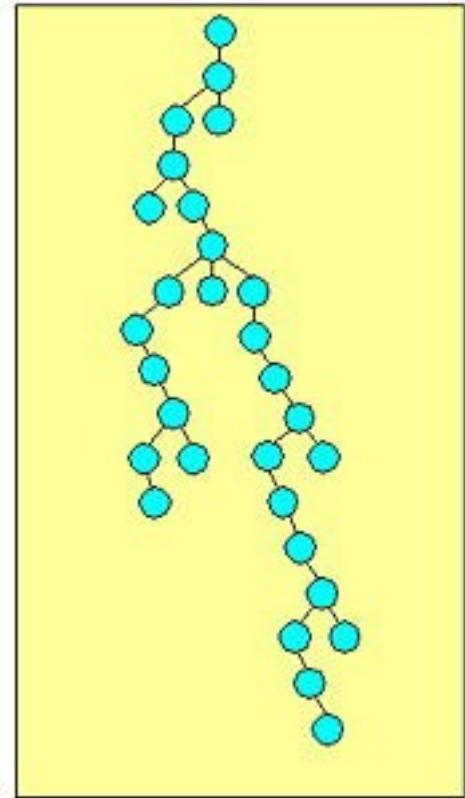
Riippumatta siitä, miten suureksi kaavio tulee ennen romahtamista, noin 88 % kaikista osallistujista häviää rahaa.

Jos järjestelmä romahtaa tässä vaiheessa, niin vain ne saavat järjestelmästä ulos rahaa, jotka ovat ylimmillä neljällä tasolla ($1 + 2 + 4 + 8 = 15$) Loput kolme tasoa eli 112 henkilöä 127:stä häviävät kaiken. ($16 + 32 + 64 = 112$) Se tekee noin 88 %. ($112/127 * 100 \% = 88,18 \%$)

Pyramiditoiminnan aallonhuipun aikana osallistujien määrä kasvaa nopeasti niin kauan kuin merkittävä osa henkilöistä tuntee jonkun, joka on lähtenyt systeemistä ulos kahdeksan kertaa sijoitetun rahan takaisin saaneena. Tämä yllyttää muita osallistumaan peliin helppojen voittojen toivossa.

Tämä malli kertoo yksinkertaistetussa muodossa sen, miten raha tulee järjestelmään uusilta sijoittajilta ja siirtyy pyramidikaaviossa ylöspäin, missä voittajat majoilevat. Tässä perusmallissa 11,8 % pelaajista voittaa, mutta oikea pyramidi ei täyty koskaan optimaalisella tavalla esitetyn kaavion mukaan. Pyramidit kasvavat todellisuudessa ”yksijalkaisia” linjoja pitkin kohti syvyyttä. Jos huipulla olevat eivät poistu järjestelmästä vaan keräävät jatkuvasti uusien liittyjien järjestelmään tuomasta rahasta provisioita ja bonuksia, ei pyramidi romahda koskaan, elleivät viranomaiset lakkautta sitä. Näin toimivat tuotepohjaiset pyramidit eli MLM-värväysjärjestelmät.

Kuvio pitää sisällään myös sen tosiasian, että luottamuksen varastajat saavat leijonan osan rahoista. He tekevät sen siten, että yksi henkilö täyttää ensimmäiset kolme tasoa käyttämällä tekaistuja nimiä kuvitelluista henkilöistä. Yksi henkilö vastaa silloin pyramidin huipulla olevaa seitsemää henkilöä ($1 + 2 + 4 = 7$) ja voi alinjan kasvaessa kuitata kahdeksan sijoittajan rahat seitsemän kertaa ($7 * 8 = 56$). Sillä tavalla hän varmistaa sen, että saa 56 000 euroa seuraaville tasoille (tasot 4,5 ja 6) liittyviltä sijoittamatta itse senttiäkään järjestelmään. ($8 + 16 + 32 = 56$ hlöä) Tämän jälkeen hän aloittaa uuden samanlaisen pyramidin.



Kuva 3 Pyramidin tyypillinen kasvu

Toinen tapa huijata sijoittajia on muodostaa seitsemän hengen kopla, joka ei sijoita mitään pyramidiin vaan alkaa ainoastaan värvätä uusia pelaajia neljännessä tasosta lähtien. Kopla jakaa kaikkien sijoittajien rahat, jotka saadaan liitettyä alinjaan. He väittävät noudattavansa pyramidin jako-ohjeita, mutta koska peli ei etene tasaisesti joka tasolle vaan yksilinjaisia linjoja pitkin, voivat he pitää kaikki sijoitetut rahat itsellään. On erittäin harvinaista, että joku myöhemmin mukaan lähtenyt saa alinjansa kasvamaan 8-pallo -mallin mukaan ensimmäiset neljä tasoa. ($1,2,4$ ja $8 = 8000$ maksu)

Sijoittajat tulevat harvoin ajatelleeksi sitä, että he voisivat aloittaa itse samanlaisen pyramidin maksamatta mitään ylälinjaan. He saavat värvääjältä ohjeet ja mallin siitä, miten peliä pelataan ja voisivat tekaista ensimmäiset seitsemän osallistujaa peliin ja värvätä muita pelaajia systeemiin. Internetin kautta tällaiset huijaukset voivat jopa onnistua, kun sijoittajia ei tarvitse nähdä kasvotusten eivätkä nämä näe koskaan ylälinjansa henkilöitä – eivät ainakaan sitä yhtä huijaria useampaa. Jos huijareita on monta, niin jokainen heistä voi näyttellä sijoittajaa, vaikka kukaan heistä ei ole sijoittanut senttiäkään. He keräävät ainoastaan voitot, mikä on tietysti laitonta, mutta se on pelin idea ja henki niiden suunnittelijoiden kohdalla.

Lähdeviitteet

1. ↑ [1,0 1,1 1,2](#) Suomen hallitus 2006, [Rahankeräyslaki 255/2006, ks. 4 § Muut määritelmät, 4\) ja 5\)](#) 1. heinäkuuta 2007. Finlex Valtion Säädstietopankki. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
2. ↑ Jon M. Taylor, [Research – Truth on MLM or Network Marketing](#) 2006. CAI Consumer Awareness Institute. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)

3. ↑ Jon M. Taylor, suom. P. Haipola, [Viisi Punaista Lippua tunnistamaan ja paljastamaan tuotepohjaiset pyramidit ja MLM-värväysjärjestelmät, ss. 3,10](#) Revised 2006. CAI Consumer Awareness Institute. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
4. ↑ [Hallituksen esitys uudesta rahankeräyslaista](#) HE 102/2005
5. ↑ Suomen hallitus 2005, [Hallituksen esitys Eduskunnalle uudesta rahankeräyslaista HE 102/2005](#) 19. elokuuta 2005. Finlex Valtion Säädöstietopankki. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
6. ↑ [6.0 6.1](#) Jon M. Taylor, [LIST OF MLM'S shut down by law enforcement](#) 2006. CAI Consumer Awareness Institute. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
7. ↑ [7.0 7.1](#) Hanna Ruokangas, [Rikoksia, verkostoja ja vitamiineja TV-ohjelma](#) 4. huhtikuuta 2007. MTV3:n ohjelma 45 Minuuttia, katseluversio. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
8. ↑ Hanna Ruokangas, [Rikoksia, verkostoja ja vitamiineja ohjelman esittelyteksti](#) 4. huhtikuuta 2007. MTV3:n ohjelma 45 Minuuttia, esittelyteksti. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
9. ↑ P. Haipola, [SkyBiz uutiset](#) 2003. P. Haipola. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
10. ↑ Teemu Mäntynen, [Pyramidisivut Lakitupa](#) 1998. Teemu Mäntynen. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
11. ↑ [Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö, kotisivut](#) Sisäasiainministeriö. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
12. ↑ [Kouvolan hovioikeus lievensi nettipelituomioita](#) 26. tammikuuta 2007. Aamulehti. Viitattu 30. huhtikuuta 2007.
13. ↑ STT-MERJA ÅKERLIND-SH, [Kouvolan hovioikeus lievensi nettipelituomioita](#) 26. tammikuuta 2007. Verkkouutiset. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
14. ↑ [Rikoslaki 17 LUKU 16 b. ja 16c](#) Finlex Valtion Säädöstietopankki. Viitattu 2. toukokuuta 2007.

Aiheesta muualla

Linkejä viranomaisten sivuille

- Suomen hallitus ja Eduskunta, lainsäädäntö
 - Suomen hallitus 2005, [Hallituksen esitys Eduskunnalle uudesta rahankeräyslaista HE 102/2005](#) 19. elokuuta 2005. Finlex Valtion Säädöstietopankki. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
 - Suomen hallitus 2006, [Rahankeräyslaki 255/2006, ks. 4 § Muut määritelmät, 4\) ja 5\)](#) 1. heinäkuuta 2007. Finlex Valtion Säädöstietopankki. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
- Kuluttajavirasto
 - Kuluttajavirasto, [Tietoa verkostomarkkinoinnista](#) syyskuu 2002. Kuluttajavirasto. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
- Federal Trade Commission, USA
 - Federal Trade Commission USA,, [Federal Trade Commission, Home – Protecting America's Consumers](#) 1. toukokuuta 2007. Federal Trade Commission. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - James Kohm,, [Getting to the Bottom of Pyramid Schemes](#), syyskuu 2000. Federal Trade Commission USA,. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - [FTC Consumer Alert, The Bottom Line About Multilevel Marketing Plans](#), lokakuu 2000. Federal Trade Commission USA,. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - [FTC Consumer Alert, Multilevel marketing plans](#), marraskuu 1996. Federal Trade Commission USA,. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - [FTC Proposed New Business Opportunity Rule](#) 5. huhtikuuta 2004. Federal Trade Commission USA,. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)

- Canada
 - [Pyramid Schemes](#) 22. helmikuuta 2007. Royal Canadian Mounted Police. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - [Competition Act 55.1 Definition of "multi-level marketing plan", Definition of Scheme of Pyramid Selling](#) 1985 , 1992 , 1999. Department of Justice, Canada. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - [Multi-level Marketing and Pyramid Selling](#), 18. syyskuuta 2006,. Competition Bureau, Canada. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
- Australia
 - [News releases: Pyramid selling schemes](#) 2005,. Australian Competition and Consumer Commission. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)

Kritiikkiä, tutkimuksia ja tilastoja

- [Verkostomarkkinointi – Bisnestä vai huijausta?](#) tammikuu 2005– 12. huhtikuuta 2007. Mursis. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
 - [Verkostomarkkinointi ja pyramidipelit - Osa I](#) tammikuu 2005– 12. huhtikuuta 2007. Mursis. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
 - [Verkostomarkkinointi ja pyramidipelit - Osa II](#) tammikuu 2005– 12. huhtikuuta 2007. Mursis. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
- Teemu Mäntynen, [Pyramidisivut 1998](#) 1998. Teemu Mäntynen. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
- Petteri Haipola, [Verkostomarkkinointi eli monitasomarkkinointi: alan kritiikin hakemisto](#) 3. tammikuuta 2001–2. toukokuuta 2007. Petteri Haipola. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
 - Petteri Haipola, [Miten verkostomarkkinointi toimii? – eli Johdanto verkostomarkkinoinnin ymmärtämiseen \(ks. Lähteet alan tilastoihin, tutkimuksiin, mediajulkaisuihin, oikeudenkäynteihin ja kritiikki-sivuille\)](#) 2006–2. toukokuuta 2007. Petteri Haipola. Viitattu 2. toukokuuta 2007.
- Robert L. Fitzpatrick
 - Robert L. Fitzpatrick, [The Myth of "Income Opportunity" in Multi-Level Marketing \(suomennettavana\)](#) 2005. Robert L. Fitzpatrick. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - Robert L. Fitzpatrick, [Pyramid Scheme Alert Home Page](#) 2. toukokuuta 2007. Pyramid Scheme Alert Org.. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - Robert L. Fitzpatrick, [False Profits, Verkkosivut](#) 2. toukokuuta 2007. Robert L. Fitzpatrick. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
- Jon Taylor (PhD)
 - Jon Taylor (PhD), [Research – Truth on MLM or Network Marketing](#) 2006. CAI Consumer Awareness Institute. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)
 - Jon Taylor, [The Truth on MLM](#) 2. toukokuuta 2007. CAI Consumer Awareness Institute. Viitattu 2. toukokuuta 2007. (englanniksi)

Haettu osoitteesta <http://fi.wikipedia.org/wiki/Pyramidihuijaus>