

**REGOLAMENTO GENERALE CENTRO DI TRASMISSIONE DATI (CTD)
DI STANLEYBET MALTA (SM)
SUL TERRITORIO DELL'UNIONE EUROPEA**

1) Il presente regolamento è valido dal **10.01.2012**, sostituisce ogni altra precedente versione e disciplina tutte le trasmissioni di dati effettuate tra il cliente e Stanleybet Malta (STANLEYBET).

Il presente Regolamento deve essere sempre esposto e reso consultabile all'interno del CTD.

Il cliente, prima di accettare la proposta di scommessa formulata da STANLEYBET, deve aver letto, compreso e accettato il presente Regolamento. L'accettazione delle proposte di scommessa implica l'adeguata conoscenza e accettazione del presente Regolamento Generale STANLEYBET.

2) È proibita l'accettazione di dati da persone fisiche che non abbiano compiuto il 18° anno di età.

3) STANLEYBET effettua le proposte di scommessa attraverso la pubblicazione delle quote, valide come parte dell'offerta al pubblico ai sensi dell'art. 1336 c.c. Il presente Regolamento completa gli estremi essenziali dell'offerta al pubblico.

In particolare, STANLEYBET offre l'evento oggetto del pronostico ed indica il corrispettivo dell'eventuale vincita, la quota, intesa come l'ammontare espresso in percentuale che STANLEYBET corrisponderà a fronte di una puntata unitaria di un Euro.

La conclusione del contratto di scommessa avviene nel momento in cui la notizia dell'accettazione della proposta di STANLEYBET da parte del cliente perviene presso il server centrale di STANLEYBET situato a Malta.

La conoscenza dell'avvenuta conclusione del contratto è comunicata prontamente al cliente. Il CTD provvede a consegnare la ricevuta di scommessa gestita e generata direttamente dal server centrale di STANLEYBET situato a Malta.

La ricevuta di scommessa costituisce prova dell'avvenuta conclusione del contratto stipulato tra il cliente e STANLEYBET.

È fatto divieto al titolare del CTD di proporre, consigliare o comunque interferire in qualsiasi modo nel rapporto contrattuale Stanleybet Malta /cliente.

L'accettazione delle proposte di scommessa da trasmettere a STANLEYBET è ammessa solo con gli strumenti e con le modalità approvate da STANLEYBET. Qualsiasi altra modalità non è ammessa, se non espressamente approvata da STANLEYBET.

Possono essere accettate, per la trasmissione, solo le proposte di offerta formulate da STANLEYBET provenienti dal server centrale a Malta, con esclusione di qualsiasi altra proposta.

Il cliente è tenuto a controllare che i dati stampati sulla ricevuta di scommessa corrispondano fedelmente alla sua richiesta di trasmissione. Se non corrispondono il cliente può richiedere l'annullamento della selezione entro 5 minuti dalla stampa.

Ad ogni modo, se un evento presente nella selezione è già iniziato ed il periodo per l'annullamento della stessa è scaduto, il contratto di scommessa non può essere risolto senza il consenso di STANLEYBET.

4) L'attività del CTD può svolgersi solo durante l'orario di lavoro previsto e comunicato da STANLEYBET. STANLEYBET si riserva il diritto di recedere dal contratto di scommessa qualora l'accettazione della proposta di scommessa venga trasmessa al di fuori di tale orario, e ciò anche nel caso in cui venga generata la relativa ricevuta.

5) Pagamento delle vincite: il pagamento delle vincite può avvenire solo dietro presentazione della ricevuta di scommessa in originale. La ricevuta deve contenere il numero di 6 cifre del WinCode che serve ad autorizzare il pagamento.

6) STANLEYBET si riserva il diritto di recedere da qualunque contratto di scommessa qualora l'accettazione della proposta sia pervenuta al server centrale di STANLEYBET dopo l'inizio, anche se per un solo secondo, del più prossimo tra gli eventi sportivi oggetto della giocata, ad eccezione della specialità del "Live Betting" o "Betting in play".

7) Per inizio di un evento s'intende il momento in cui l'evento effettivamente comincia e non quello riportato dai computer STANLEYBET. Quindi, se il termine ultimo – data e ora – valido per l'accettazione delle proposte di scommessa visualizzato dai computer STANLEYBET, per errore o per qualsiasi altro motivo, è successivo all'effettivo momento d'inizio dell'evento sportivo, STANLEYBET si riserva il diritto di recedere dal contratto e rimborsare la puntata, ad eccezione di quelle relative al Live Betting o al "Betting in play".

8) Se la giocata è composta da diverse selezioni e uno o più degli eventi ha già preso inizio, o si è già concluso nel momento in cui l'accettazione arriva al server centrale di STANLEYBET, la/le selezione/i è/sono valutata/e a quota 1.00. Le rimanenti selezioni sono valide purché nel loro insieme rispettino i requisiti minimi in termini di numero di selezioni per rendere la giocata valida.

Esempio 1

Puntata: € 100,00, selezioni: 5

Anderlecht

Club Bruges

PSV Eindhoven

Man Utd

Ajax.

Se il Man Utd e l'Ajax hanno già giocato nel momento in cui l'accettazione trasmessa dal CTD perviene al server centrale di STANLEYBET, il contratto dovrà intendersi concluso per € 100,00 e sarà considerato sulla base delle rimanenti 3 selezioni, mentre Man Utd e Ajax verranno definite vincenti a quota 1.00.

Esempio 2

Puntata: € 200.00, selezioni: 3

Frankfurt

Pisa

Oviedo.

Se il Frankfurt ha già disputato l'incontro nel momento in cui l'accettazione trasmessa dal CTD perviene al server centrale di STANLEYBET, la puntata verrà interamente rimborsata nel caso in cui almeno una tra Pisa e Oviedo prevedeva, ai fini dell'accettazione della proposta di scommessa, l'abbinamento con un minimo di altri 2 eventi.

9) Ogni accettazione pervenuta a STANLEYBET verrà registrata in un archivio generale e, per ragioni di sicurezza, in un secondo archivio chiamato "security archive". Le vincite vengono calcolate sulla base delle quote in vigore nel momento in cui l'accettazione della proposta di scommessa da parte del cliente perviene al server centrale di STANLEYBET. Nel caso in cui una ricevuta dovesse contenere dati che differiscono dai dati presenti nell'archivio, STANLEYBET si riserva il diritto di considerare come validi i dati contenuti nell'archivio.

10) Il numero minimo di eventi selezionabili per ogni giocata, così come l'importo massimo di puntata ammesso per ogni combinazione, nonché ogni altro elemento ostativo al perfezionamento del contratto, sono stabiliti da STANLEYBET e specificano i requisiti dell'offerta al pubblico.

11) Se le selezioni scelte dovessero superare i limiti di vincita prestabiliti sarà necessario attivare una procedura di autorizzazione per l'accettazione delle selezioni scelte in conformità con le regole e le procedure che STANLEYBET comunicherà di volta in volta.

12) Giocate contenenti connessioni logiche, come per esempio Italia vincente 2-0 e Italia vincente parziale finale, si intendono accettate dal giocatore solo come singole. Se queste, per errore, dovessero risultare accettate nella stessa schedina, allora saranno considerate come singole giocate e la puntata verrà divisa equamente sulle selezioni. Eccezione a questa regola sono le giocate sul Supergol (primo marcatore associato al risultato esatto) per le quali viene offerta una quota creata appositamente.

13) Ogni giocata è soggetta a una vincita massima prestabilita da STANLEYBET. La vincita massima può essere inferiore a quella calcolata dal computer ed è responsabilità del cliente adattare la propria puntata di conseguenza. I limiti massimi assoluti di pagamento, siano essi indicati dal computer o meno, sono:

SUPERGOL € 1.000.000,00

La giocata deve contenere un minimo di due selezioni, appartenenti esclusivamente alla famiglia del Supergol, e almeno una di queste deve essere un cosiddetto “Supergol puro” (vale a dire, Primo Marcatore + risultato esatto oppure Ultimo Marcatore + risultato esatto).

Appartengono alla famiglia del Supergol le seguenti tipologie di selezioni: 1) Primo Marcatore; 2) Ultimo Marcatore; 3) Striker (Marcatore); 4) Doppio Striker; 5) Primo Marcatore + risultato esatto; 6) Ultimo Marcatore + risultato esatto.

Si noti che la vincita massima pari ad € 1.000.000 non verrà applicata ai sistemi di scommessa se non per quella parte di sistema il cui sviluppo includa almeno un “supergol puro” (vale a dire una soluzione che pronostica il primo o l’ultimo marcatore ed il risultato esatto dell’incontro).

CALCIO GENERALE € 100.000,00

1X2

Risultato esatto

Parziale/Finale

Doppia chance

Live Betting 0:0

Antepost che contengano esclusivamente selezioni da Belgio 1, Francia 1, Inghilterra Premiership, Germania 1, Olanda 1, Italia Serie A, Portogallo 1, Spagna 1, Champions League, Europa League, Campionato europeo e Coppa del Mondo.

CALCIO CONTENENTE € 25.000,00

Antepost non elencati nell’elenco precedente:

Handicap betting

Minuto del primo gol

Under e Over

Numero di gol

Primo marcatore/Ultimo marcatore

Striker/Doppio Striker

Solo Primo tempo selezione

Solo Secondo tempo selezione

Segna/non segna

Passaggio di turno

Quale squadra segna per prima?

Risultato esatto del primo tempo

Game run

In quale tempo si è segnato di più?

Calci d’angolo selezione

Cartellino/Cartellino selezione

Totali punti cartellino

Primo/secondo classificato in ordine

Gol Pari e Dispari

Goal No Goal

GIOCATE CONTENENTI SOLO:

Tennis € 25.000,00
Basket € 25.000,00
Golf € 25.000,00
Formula Uno (ad eccezione di Classificato/Non classificato) € 25.000,00
American football € 25.000,00
Hockey sul ghiaccio € 25.000,00
Classificato/Non classificato (Formula 1) € 10.000,00

**GIOCAE CONTENENTI SELEZIONI SU QUALSIASI ALTRO SPORT O
EVENTI NON SPORTIVI:**
€ 15.000,00

Scommesse contenenti previsioni relative a sport differenti, e/o diverse tipologie di gioco per uno stesso sport, ha come possibile vincita massima complessiva il minore tra i limiti di vincita dell'intera della scommessa.

Ad esempio, una giocata con 3 incontri di tennis e uno di Formula 1 Classificato/Non Classificato sarà soggetta al massimale di pagamento di € 10.000,00, cioè il limite previsto per la Formula 1 Classificato/Non Classificato.

I limiti massimi di vincita elencati in questo Regolamento si applicano ad ogni cliente o gruppo di clienti che giocano la stessa o simile selezione o combinazione di selezioni, anche se divisa in diverse giocate, a quote diverse e anche se effettuata in giorni diversi o in luoghi diversi. Nel caso in cui STANLEYBET dovesse avere il sospetto che una o più giocate siano state effettuate seguendo tale procedura, STANLEYBET si riserva il diritto di recedere da tali contratti considerati anomali ed il pagamento totale sarà limitato a una sola volta il limite di vincita massima come sopra elencato.

14) Nel caso di errori di stampa, errori sui coupon, errori nelle ricevute o evidenti errori di inserimento dati nel proprio server centrale, STANLEYBET si riserva il diritto di recedere dai contratti conclusi con i dati errati, anche qualora la scoperta dell'errore e il conseguente recesso avvengano dopo che l'evento si è già concluso, oppure, a proprio giudizio si riserva di considerare le giocate vincenti o perdenti, ma con le quote corrette. La puntata relativa al contratto per il quale STANLEYBET abbia esercitato la facoltà di recesso ai sensi del presente paragrafo è rimborsabile a richiesta del cliente.

15) STANLEYBET si riserva il diritto di recedere dal contratto in relazione a giocate che appaiano ambigue, anche se accettate dal computer del CTD e la ricevuta di scommessa sia stata già consegnata al cliente. La puntata relativa al contratto per il quale STANLEYBET abbia esercitato la facoltà di recesso, ai sensi del presente paragrafo, è rimborsabile su richiesta del cliente.

16) Nel caso vi siano sospetti d'irregolarità di un evento sportivo, STANLEYBET si riserva il diritto di annullare i pagamenti per quell'evento o sospenderli fino al completamento dell'inchiesta effettuata dagli organismi ufficiali preposti. La relativa puntata è rimborsabile a richiesta del cliente.

17) Eventuali reclami, completi di tutti i dettagli necessari a una completa comprensione dello stesso, devono pervenire agli uffici di STANLEYBET entro 30 giorni dalla data dell'effettivo svolgimento dell'evento a cui il reclamo si riferisce.

18) Il cliente ha facoltà di recedere dal contratto dandone espressa comunicazione a STANLEYBET entro 5 minuti dall'emissione della ricevuta di scommessa, sempre che il più prossimo tra gli eventi facenti parte della giocata non sia già iniziato. Tale disposizione non si applica agli eventi "Live Betting".

In casi eccezionali, STANLEYBET, previa richiesta del cliente, potrà acconsentire alla risoluzione del contratto anche qualora siano passati più di cinque minuti dall'emissione della ricevuta di scommessa, ma in tal caso la richiesta deve essere effettuata via mail e non potrà essere successiva al momento in cui il più prossimo tra gli eventi facenti parte della giocata sia già iniziato. Qualsiasi richiesta di recesso, ovvero di risoluzione, formulata a voce telefonicamente verrà ignorata. Richieste di recesso o risoluzione ricevute dopo che un evento sia già iniziato non verranno prese in considerazione.

STANLEYBET si riserva la facoltà di recedere dal contratto di scommessa allorché la puntata, per la tipologia di giocata, risulti superiore ai parametri commerciali tipici di ciascun bookmaker. Ove si verifichi tale eventualità, STANLEYBET ne darà pronta comunicazione al cliente attraverso il CTD.

19) Per tutto quanto non è previsto dal presente Regolamento, vale quanto comunicato e pubblicato di volta in volta da STANLEYBET.

20) Nel caso sorgessero questioni circa l'applicazione del presente Regolamento, STANLEYBET farà quanto opportuno per rendere edotto il cliente in relazione alla corretta interpretazione e applicazione del Regolamento. Qualora la questione non fosse risolta in tal modo, il cliente potrà contattare la Lotteries and Gaming Authority-Malta via E-mail scrivendo a complaints@lga.org.mt.

DISCIPLINA DEL BONUS

L'offerta del Bonus è disciplinata dal Regolamento Generale STANLEYBET. Nei casi non espressamente previsti dalle disposizioni contenute nella presente sezione, trovano applicazione i termini e le condizioni già stabiliti nel Regolamento Generale.

Stanleybet si riserva il diritto di modificare, sospendere o interrompere, in qualsiasi momento e a sua discrezione, l'offerta del Bonus.

E' responsabilità del cliente essere a conoscenza dei termini e delle condizioni dell'offerta di scommessa STANLEYBET.

Qui di seguito è riportata la tabella illustrativa dei criteri utilizzati ai fini del calcolo del Bonus:

Num. Selezioni	Quota minima per singolo evento	% Bonus	Num. Selezioni	Quota minima per singolo evento	% Bonus	Num. Selezioni	Quota minima per singolo evento	% Bonus
1	-	-	11	1.15	40	21	1.05	110
2	-	-	12	1.15	45	22	1.05	120
3	2.50	4	13	1.15	50	23	1.05	130
4	2.00	5	14	1.15	55	24	1.05	140
5	1.20	6	15	1.15	60	25 +	1.05	150
6	1.20	12	16	1.10	65			
7	1.20	17	17	1.10	70			
8	1.20	23	18	1.10	80			
9	1.20	30	19	1.10	90			
10	1.20	35	20	1.05	100			

Se una giocata contiene un evento void (quota pari a 1.00), o un evento che non raggiunge la “quota minima per singolo evento”, il Bonus sarà calcolato soltanto con riferimento al numero di selezioni che si qualificano per il calcolo del Bonus e soltanto con riferimento alla vincita prevista per tali selezioni, sempre che ogni evento raggiunga la “quota minima per singolo evento” prevista.

Per esempio, se un cliente piazza una giocata contenente 11 eventi e uno di questi eventi è void o non raggiunge la “quota minima per singolo evento”, il bonus sarà calcolato soltanto con riferimento alle 10 selezioni corrette e soltanto con riferimento alla vincita prevista per tali selezioni, sempre che ognuno dei singoli eventi presenti una quota pari o maggiore a 1.20.

Per ogni singola giocata, l'importo massimo erogabile a titolo di Bonus è pari ad EURO 10.000, salvo il caso del SUPERGOL, che, tassativamente nei soli casi in cui garantisce una vincita massima pari a 1.000.000, consente l'incremento dell'importo massimo erogabile a titolo di Bonus fino a EURO 100.000.

Gli attuali massimali di vincita previsti per le singole tipologie di scommessa restano invariati e non potranno essere in alcun modo superati dalla presenza di un eventuale Bonus.

Il pagamento del Bonus non sarà applicato alle seguenti tipologie di scommessa:

Live
 Lotterie e altre scommesse con numeri
 Virtual Sport
 Millionaire.

REGOLE SPECIALI **GENERALITÀ**

Parimerito - Dead heat

Se un evento si conclude a pari merito tra più vincitori, ove il gioco prevedeva invece un unico vincitore, si applica la regola del Dead Heat o pari merito. Il pari merito è un risultato nel quale due o più partecipanti si classificano ex aequo.

In un pari merito a due, metà selezione è considerata vincente e metà selezione perdente, per cui la vincita verrà definita a quota intera su metà puntata. In un pari merito con tre partecipanti la selezione verrà definita come vincente per un terzo e perdente per due terzi, per cui la vincita verrà definita vincente per un terzo della puntata a quota intera.

Risultati che vengono cambiati successivamente alla gara

I risultati si intendono sempre acquisiti sul campo o sul podio. Interventi successivi delle Autorità rilevanti saranno considerati solo se avvenuti nello stesso giorno.

Qualsiasi decisione che venga presa il giorno seguente o giorni seguenti non sarà considerata ai fini dei risultati (fanno eccezione le gare di motociclismo e automobilismo).

Per esempio, alla sesta tappa del Tour de France 1999 Steals ha perso il primo posto per irregolarità e quindi Cipollini ha guadagnato la vittoria e pertanto Cipollini è il vincitore. Se la giuria avesse esaminato la cosa e deciso non immediatamente, ma il giorno dopo, Steals sarebbe stato il vincitore e considerato primo.

Pertanto, in riferimento a reclami, le decisioni che hanno impatto sul risultato delle selezioni presenti in una giocata sono solo quelle prese dalle autorità competenti nello stesso giorno in cui l'evento ha avuto luogo e si è concluso.

Cambio di campo

In caso di un cambio di campo di un evento sportivo che non sia stato oggetto di pubblicità o che non sia conosciuto da STANLEYBET al momento in cui vengono offerte le quote per questo evento, ciascun contratto concluso sarà considerato valido, a meno che non venga invertito il campo (e la partita venga giocata nel campo dell'avversario). In quel caso le selezioni riguardanti questa partita verranno annullate e il cliente potrà richiedere il rimborso della puntata nel caso in cui contenga solo quella partita; nel caso in cui la giocata contenga anche altre selezioni, allora la selezione in questione verrà valutata a quota 1.00.

Ritirati: Group betting

Nel group betting, quando un giocatore si ritira dopo la conclusione del contratto, ma prima dell'inizio di un evento, le quote assegnate ai rimanenti giocatori già quotati all'interno di quel gruppo saranno soggette a decurtazione della vincita di tutte quelle giocate secondo le seguenti percentuali:

Quota del ritirato	La vincita è decurtata del
1.11 o inferiore	90%
tra 1.12 e 1.18	85%
tra 1.19 e 1.25	80%
tra 1.26 e 1.30	75%
tra 1.31 e 1.40	70%
tra 1.41 e 1.55	65%
tra 1.56 a 1.60	60%
tra 1.61 e 1.80	55%
tra 1.81 e 1.95	50%
tra 1.96 e 2.20	45%
tra 2.21 e 2.50	40%
tra 2.51 e 2.75	35%
tra 2.76 e 3.30	30%
tra 3.31 e 4.00	25%
tra 4.01 e 5.00	20%
tra 5.01 e 6.50	15%
tra 6.51 e 10.0	10%
tra 10.1 e 15.00	5%
oltre 15.00	nessuna deduzione.

Se due o più partecipanti si ritirano la deduzione totale non eccederà il 90%. Queste deduzioni si applicano anche alle giocate sull'ippica piazzate dopo le 10.00 a.m. del giorno precedente alla prevista corsa fino all'inizio della corsa, se un contratto viene concluso e il cavallo viene ritirato.

Dispute

In caso di controversia sull'esito di un evento, ove applicabile, i dati forniti dal nostro fornitore per il Live Betting saranno utilizzati per la definizione delle giocate, a meno che ci sia una prova inconfutabile che i dati offerti dal fornitore siano incorretti. Ove il fornitore non possa fornire i dati richiesti, saranno utilizzate le prove televisive ai fini della definizione delle giocate. Se per qualsiasi ragione non fossero disponibili prove televisive, saranno utilizzate fonti indipendenti e le giocate saranno definite considerando quelle fonti che hanno il maggior numero di dati concordanti. Se questo non fosse possibile, il sito ufficiale della competizione, quando disponibile, avrà la priorità.

Tabelle

Le quote che sono create automaticamente dal sistema informatico, per esempio risultato esatto o segna/non segna, possono essere modificate manualmente. Le quote che compaiono nel programma di accettazione saranno quelle valide, anche se diverse dalle quote generate automaticamente dal sistema utilizzando parametri standard. A questo fanno eccezione eventuali errori evidenti.

REGOLE SPECIALI PER GLI SPORT

Rientrano nelle regole speciali tutte le giocate riguardanti, anche se solo in parte, eventi sportivi che hanno la tipica struttura di una sfida tra due squadre (nel seguito “squadra 1 e squadra 2”) che da’ luogo ad un risultato finale, definito come il risultato alla fine del tempo regolamentare di gioco, che può essere espresso in due numeri, il primo rappresentante il punteggio della squadra 1 e il secondo il punteggio della squadra 2. La squadra 1 è indicata alla sinistra ed è sempre considerata la squadra di casa, la squadra 2 a destra ed è sempre considerata la squadra ospite. Questo vale anche nel caso di partita disputata in campo neutro, in cui la squadra di sinistra è la squadra di casa e la squadra di destra è considerata la squadra che gioca fuori casa. Se viene offerto il pareggio, questo sarà situato al centro e sarà segnato come X.

Nel caso in cui venga erroneamente offerto da STANLEYBET un incontro in qualsiasi sport che non viene disputato, tutte le giocate saranno considerate nulle e verranno definite vincenti a quota uno (1.00).

Per esempio, un incontro di tennis erroneamente offerto come Hewitt v Federer invece di Roddick v Federer.

Per questo tipo di errori gli incontri sono da considerarsi non validi sia che il giocatore correttamente scelto vinca o perda (in questo caso Federer).

Nel caso di incontri sportivi diversi dal calcio - per esempio Basket o Ice Hockey - i tempi regolamentari devono essere completati compresi di eventuali minuti di recupero necessari per determinare la validità del risultato. Se un incontro dura meno dei tempi regolamentari, il risultato viene considerato come nullo e le giocate verranno definite vincenti a quota uno (1.00).

Per tutti gli sport, ad eccezione del golf e del ciclismo, se un partecipante si ritira o viene escluso prima dell’inizio del torneo, le giocate sul vincente del torneo verranno considerate perdenti. Fanno eccezione eventuali errori evidenti.

Giocate su eventi non sportivi, quali Oscar, Miss World, Eurovision Contest, verranno accettate come massimo una selezione, e non possono essere combinate con nessun altro evento.

Sport diversi possono essere combinati insieme per soddisfare la richiesta di minimo 3:

per esempio, una richiesta 3 formata da due partite di Ice Hockey e uno di calcio (min.3) – TPS & Osters (hockey) e Jokerit (calcio) è accettabile.

FOOTBALL AMERICANO

Il risultato si intende acquisito alla fine dell’incontro, compresi i tempi supplementari, ad eccezione delle selezioni sul Parziale/Finale dove il risultato si intende acquisito con la fine dei tempi regolamentari.

In caso di partite sospese o posticipate le giocate verranno considerate nulle a meno che non vengano giocate entro il giorno successivo, tranne che per quelle parti di giocata il cui risultato era già stato determinato prima della sospensione dell'incontro (ex. Prima meta).

ATLETICA

Se un atleta iscritto alla gara non ve ne prende parte viene considerato perdente. Gli atleti che vincono l'oro, l'argento e il bronzo, ai fini della definizione delle giocate, verranno considerati rispettivamente come primo, secondo e terzo. Nel caso di gara che non preveda l'assegnazione di medaglie, ai fini della definizione vale il risultato ufficiale della I.A.A.F (o organizzazioni ufficiali simili) nel momento immediatamente successivo alla conclusione dell'evento.

BASEBALL

Il risultato valido è quello acquisito alla fine dell'incontro, compresi i tempi supplementari. Se due squadre devono giocare due volte consecutivamente o nella stessa giornata, le quote offerte saranno relative alla prima partita e il risultato della prima partita sarà utilizzato per la definizione delle vincite. Il risultato del secondo incontro non sarà preso in considerazione.

Il risultato di una gara è considerato ufficiale alla conclusione di 5 innings, a meno che la squadra di casa sia in vantaggio dopo 4.5 innings. Se un incontro viene "called" o sospeso, il vincitore viene determinato dal risultato dell'ultimo inning giocato (a meno che la squadra di casa non pareggi o vada in vantaggio nella seconda metà dell'inning. In questo caso il vincitore è determinato dal risultato nel momento in cui l'incontro è stato fermato).

Nel caso di incontri posticipati o cancellati, eventi non giocati o posticipati verranno definiti a quota 1.00 a meno che l'incontro non si disputi il giorno successivo.

Se tutte le selezioni della giocata appartengono allo stesso incontro, la puntata deve essere restituita su richiesta del cliente.

BASKET

Nel caso del basket, per le quote dell'1, X, 2 il risultato si intende alla fine del tempo regolamentare, senza tempi supplementari; per le quote dell'handicap e margini di vittoria e under/over il risultato si intende alla fine dell'incontro compresi i tempi supplementari.

Gara a punti – La giocata consiste nel pronosticare la squadra che raggiungerà per prima il numero di punti previsto.

Sport da combattimento (BOXE & Altre Arti Marziali)

Incontri posticipati: le giocate sono valide per 30 giorni. Se uno dei combattenti viene sostituito con un altro combattente, tutte le giocate relative a quell'incontro saranno nulle e quindi da rimborsare.

Vincente ai round: se uno dei combattenti non riprende l'incontro, l'altro viene considerato vincente al round precedente.

Se per qualsiasi ragione una decisione viene presa ai punti prima che vengano completati tutti i round, le giocate verranno definite al round nel quale il combattimento è stato fermato.

Vincente ai punti: sono vincenti le giocate relative a questo gioco solo se tutti i round previsti vengono conclusi.

Una quota è prevista anche per il pareggio. In questo caso le quote per uno dei due combattenti che vince saranno considerate perdenti.

CRICKET

Match Betting: le giocate verranno definite in base ai risultati ufficiali. Se un incontro viene dichiarato "no result" (nessun risultato), tutte le giocate su quell'incontro verranno considerate void (quota 1.00). Se un incontro viene interrotto a seguito di fattori esterni (per esempio per maltempo), le giocate verranno definite in base al regolamento ufficiale della competizione (questo include incontri che vengono condizionati dal calcolo matematico ottenuto dalla regola Duckworth-Lewis (DL) o dal sistema Jayadevan (VJD)).

Se un Test match finisce in pareggio, (quando finisce con entrambe le squadre che hanno ottenuto lo stesso numero di run), le regole del dead heat (parimerito) verranno applicate, e tutte le giocate fatte sul pareggio verranno considerate perdenti.

Per One day matches (nazionali e internazionali), se la quota per il pareggio non è stata offerta e le regole ufficiali della competizione non dichiarano un vincitore, la regola del dead heat (parimerito) verrà applicata.

Per incontri in tornei ad eliminazione diretta, la squadra che passa il turno verrà considerata la vincitrice, anche se l'incontro si è concluso con un bowl-out. Se un incontro viene abbandonato per interferenze esterne, tutte le selezioni su questo incontro verranno considerate void (quota 1.00).

Top Runscorer: giocate su un gioco particolare si applicano solamente ai primi innings. Se un batsman (battitore) si ritira e non finisce i suoi innings, il suo risultato rimarrà valido. Giocate su giocatori che non fanno parte degli undici iniziali, saranno considerate void (quota 1.00); giocate piazzate su giocatori che fanno parte degli undici iniziali, sono validi se battono o meno. Se due giocatori arrivano a parimerito come top runscorer, si applicherà la regola del dead heat (parimerito).

Tutte le giocate relative a un inning saranno void (quota 1.00) se si sono giocati meno di 20 over (10 over nel caso di 20/20 matches) causa fattori esterni (ad esempio maltempo). Questo si applica a condizione che una delle due squadre sia "out", o se vince l'incontro con meno della metà degli over necessari.

Series betting: se una serie viene posticipata per qualsiasi ragione prima che i games previsti si siano giocati, la squadra che in quel momento è in vantaggio verrà

considerata come la vincitrice per la definizione delle giocate. Questa regola si applica anche per le giocate su “Top Series Runscorer” e “Top Series Wicket taker”.

Se una serie finisce in pareggio e la quota per il pareggio non era stata offerta, si applica la regola del dead heat (parimerito). Giocate sul risultato esatto della serie verranno definite come void (quota 1.00) se i predefiniti numeri di giochi non sono stati completati.

Top Batsman e Top Bowler della serie verranno definiti sulla base del “all in play or not” (tutti validi sia che giochino o meno).

CICLISMO

Outright Betting: se un partecipante non prende parte alla competizione è considerato da rimborsare.

I ciclisti devono aver passato la linea di partenza per essere considerati partecipanti alla competizione / tappa, altrimenti tutte le giocate comprendenti questi ciclisti devono essere considerate da rimborsare.

Le giocate sui Tour/Giri o sulle singole tappe verranno definite in base ai risultati ufficiali al momento della premiazione o sul podio (vedi **Regole Speciali-Generalità**).

FRECCETTE

Match betting: il giocatore che si qualifica al turno successivo verrà definito come il vincitore, a meno che uno dei due giocatori non si presenti, e in questo caso tutte le giocate sull'incontro sono da considerarsi come void (quota 1.00).

Set/risultato esatto: se il numero richiesto di set o giochi necessari per vincere non sono stati disputati, tutte le giocate sul risultato esatto o sul risultato esatto dei set sarà considerato void (quota 1.00).

CALCIO A 5

Tutte le giocate verranno definite al termine dei tempi regolamentari; eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

GOLF

Outright Betting: se il golfista non inizia il torneo la puntata è da rimborsare.

In caso di giocatori ritirati la regola delle deduzioni descritta nelle regole speciali sui ritirati nel golf va applicata. Nel caso di parità il risultato del play off determinerà il vincitore. Una volta che il golfista ha tirato il primo colpo (tee off), questo determina la partecipazione del giocatore al torneo.

Nel caso di cattive condizioni meteorologiche durante il torneo che costringano a ridurre il numero di buche giocate, tutte le giocate piazzate dopo l'ultimo turno completato verranno considerate nulle e quindi da rimborsare.

Group betting/ Top player ecc.: se il giocatore non inizia il torneo la puntata è da rimborsare.

Nell'eventualità di giocatori rimborsati, la regola dei ritirati sul golf verrà applicata. In caso di parimerito sarà valida la regola del dead heat (parimerito) tranne nel caso in cui il vincitore venga determinato dal play off.

Match betting torneo: il giocatore che raggiunge il primo posto alla fine del torneo è il vincitore. Se uno dei due giocatori viene eliminato dopo la prima fase (cut), l'altro giocatore è il vincitore. Se entrambi i giocatori vengono eliminati dopo la prima fase, il punteggio più basso dopo la prima fase (cut) determina il vincitore tra i due.

Se un giocatore viene squalificato o si ritira dopo l'inizio del torneo, sia precedentemente al completamento della prima fase (cut) o posteriormente, l'altro giocatore viene considerato il vincitore. Se un giocatore viene squalificato durante il terzo o quarto turno, se l'altro giocatore non ha superato la prima fase, il giocatore squalificato sarà il vincitore.

Se entrambi i giocatori non completano i primi due turni, il giocatore con il punteggio più basso nel primo turno verrà considerato il vincitore.

Se nessuno dei due giocatori completa un turno, la giocata è da considerarsi nulla. Solamente i turni completati per intero sono validi.

Two, Three and Four Ball Betting: quando un giocatore tira il primo colpo, tutte le giocate sono valide. Se un turno viene abbandonato, tutte le giocate inerenti a quel turno verranno considerate nulle.

PALLAMANO

Il risultato si intende definito al termine dei tempi regolamentari, senza i tempi supplementari.

Handicap: ad una squadra sarà assegnato un handicap che si applicherà al numero totale dei punti conquistati. L'intero incontro deve essere disputato altrimenti la giocata risulterà nulla.

Primo tempo Handicap: ad una squadra sarà assegnato un handicap che si applicherà al numero totale dei punti conquistati nel primo tempo. L'intero incontro deve essere disputato altrimenti la giocata risulterà nulla.

Gara a punti: consiste nel pronosticare la squadra che raggiungerà per prima il numero di punti previsto.

HOCKEY SUL GHIACCIO

Il risultato si intende acquisito alla fine dei tempi regolamentari, senza tempi supplementari.

MOTOCICLISMO

Gara: i partecipanti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti. Il giro di prova rappresenta l'inizio della gara. Le posizioni acquisite sul podio, primo, secondo e terzo, verranno utilizzate ai fini della definizione delle giocate senza prendere in considerazione eventuali successivi reclami.

Pole position: tutti i partecipanti, anche se non prendono parte alle prove di qualifica per la pole position, sono considerati perdenti. Il pilota che stabilisce il giro più veloce durante la pole position è considerato il vincitore. Successive squalifiche o rinunce alla pole position non verranno prese in considerazione.

Giro più veloce: il pilota che durante la gara registra il giro più veloce è il vincitore. Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

Testa a Testa: i risultati verranno definiti in base alla classifica ufficiale; nel caso in cui entrambi i piloti non finiscano la gara, il numero dei giri completati definirà il vincitore tra i due. Se entrambi i piloti completano lo stesso numero di giri senza però finire la gara, la giocata verrà considerata nulla.

Group betting: se il motociclista non inizia la gara, la puntata è da rimborsare.

Nel caso di ritiri, una deduzione verrà applicata come specificato nella sezione delle **“Regole Speciali”**.

Connessione logica: lo stesso pilota non può essere ripetuto più di una volta all'interno della stessa giocata.

Esempio:

V. Rossi vincente la gara, vincente il suo testa a testa, vincente il giro più veloce: questa giocata non è valida in quanto si tratta di connessione logica tra le varie parti della stessa.

Nel caso in cui giocate con connessione logica vengano accettate per errore, verranno definite dividendo in parti uguali la puntata sui vari elementi della stessa definendole come singole (vedi regola 12).

Se un Gran Premio viene sospeso o posticipato e non viene disputato o finito entro 72 ore, tutte le giocate connesse a questi giochi possono essere rimborsate su richiesta del cliente.

GARE AUTOMOBILISTICHE

Risultato della Gara: tutti i partecipanti, se non prendono parte alla gara sono considerati perdenti. Il giro di riscaldamento rappresenta l'inizio della gara. Le posizioni acquisite sul podio, primo, secondo e terzo, verranno utilizzate ai fini della definizione delle giocate senza prendere in considerazione eventuali successivi reclami.

Pole position: i piloti offerti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti. Il pilota che stabilisce il giro più veloce durante la pole position è considerato il vincitore. Successive squalifiche o rinunce alla pole position non verranno prese in considerazione.

Giro più veloce: il pilota che durante la gara registra il giro più veloce è il vincitore. Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

Testa a Testa: i risultati verranno definiti in base alla classifica ufficiale; nel caso in cui entrambi i piloti non finiscano la gara, il numero dei giri completati definirà il vincitore tra i due. Se entrambi i piloti completano lo stesso numero di giri senza però finire la gara, la giocata verrà considerata nulla.

Classificato/Non Classificato: il giro di riscaldamento non è da tenersi in considerazione ai fini della definizione delle giocate.

Se un pilota non inizia la gara vera e propria dopo il giro di riscaldamento verrà considerato a quota uno (1.00).

I risultati ufficiali sono quelli dati dalla FIA ad eccezione di quanto sopra espresso. In quel caso si applica il regolamento STANLEYBET.

Un massimo di 5 selezioni su Classificato/Non Classificato saranno accettate per giocata.

Il limite massimo di vincita per giocate che includono Classificato/Non classificato è **€10.000**.

Primo pilota ritirato: i risultati verranno definiti in base alle classifiche ufficiali FIA. Se più di un pilota viene eliminato nello stesso incidente, si applica la regola del pari merito.

Group betting: se il pilota non inizia la gara la puntata è da rimborsare. Nel caso di ritiri, si applica una deduzione come spiegato nella sezione delle **Regole Speciali**.

Connessione logica: lo stesso pilota non può essere ripetuto più di una volta all'interno della stessa giocata.

Per esempio, L. Hamilton vincente la gara, vincente il suo testa a testa, vincente il giro più veloce: questa giocata non è valida in quanto si tratta di connessione logica tra le varie parti della stessa. Nel caso in cui giocate vengono accettate per errore con connessione logica, queste verranno definite dividendo in parti uguali la puntata sui vari elementi della giocata definendole come singole (vedi regola 12).

Se una gara viene sospesa o posticipata e non viene disputata o conclusa entro 72 ore, tutte le selezioni relative a questi giochi possono essere rimborsate su richiesta del cliente.

RUGBY

Il risultato è quello acquisito alla fine della partita senza i tempi supplementari. Nel caso di partite sospese o posticipate le giocate sono nulle a meno che non vengano disputate il giorno dopo, tranne che per quella parte di giocata il cui risultato è già stato definito prima della sospensione (es. Prima meta).

SNOOKER

Outright Betting: tutti i concorrenti offerti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti.

Match/Frame Betting: nel caso in cui una partita inizia ma non viene completata, tutte le giocate riferite a quell'evento vengono considerate da rimborsare.

SPEEDWAY

Team events: outright e giocate sull'Handicap vengono definiti in base ai regolamenti ufficiali delle competizioni. Un minimo di 12 batterie devono essere completate perché le giocate con l'handicap o under/over siano valide, e se un meeting viene abbandonato prima del completamento delle 12 batterie tutte le selezioni sull'handicap o under/over verranno considerate void (vincenti a quota 1.00).

Grand prix/Gare individuali: per eventi su gare individuali, la premiazione sul podio alla fine del meeting verrà considerata come valida per la definizione delle giocate.

TENNIS

Outright Betting: tutti i concorrenti offerti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti.

Match Betting: nel caso in cui un evento inizi, ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo evento sono considerate nulle e quindi rimborsate. Tuttavia, nelle selezioni relative al FIRST SET BETTING, le giocate verranno considerate valide se il primo set viene completato. Se un incontro di tennis viene ritardato per qualsiasi ragione, per esempio un cambio di programma o per cattive condizioni metereologiche, il risultato ufficiale sarà utilizzato per la definizione della giocate, le quali resteranno valide fino a che l'incontro non sarà concluso.

Under/Over Primo set: consiste nel pronosticare il numero totale di giochi nel primo set. Il set deve essere disputato interamente altrimenti tutte le giocate saranno considerate nulle fatta eccezione per quelle selezioni il cui risultato è già stato definito al momento della sospensione.

Esempio

Se Federer v Nadal è sospesa con il punteggio di 5-5 tutte le puntate sull'over 9,5

game sono vincenti mentre quelle sull'under 9,5 game sono perdenti, tutte le giocate su entrambi under e over 10,5 game sono nulle.

Risultato esatto: consiste nel pronosticare il risultato finale dell'incontro in termini di set. Se l'incontro, previsto per 3 set, è erroneamente offerto per 5, o viceversa, tutte le giocate relative ai risultati esatti sono nulle.

Primo set risultato esatto: consiste nel pronosticare il risultato corretto del primo set. Se il primo set non è completato, tutte le giocate sono nulle.

Numero Totale di Game, Set Nominato: quanti game saranno disputati in un determinato set. Se il set non si conclude tutte le puntate saranno nulle fatta eccezione per quelle selezioni il cui esito è stato definito nel momento in cui l'evento è stato sospeso.

Per esempio Federer v Nadal è interrotta per l'abbandono di uno dei due sul 5-5 nel primo set. Le selezioni sul primo set under 9.5 games sono definite come perdenti, selezioni sul primo set over 9.5 games sono definite come vincenti. Selezioni under e over 10.5 saranno considerate nulle.

Numero totale di set: quanti set saranno giocati nell'incontro. L'intero match deve essere disputato altrimenti tutte le puntate saranno nulle.

Under / Over Match: il numero totale di giochi nell'intera partita. L'incontro deve essere completato per intero o le giocate saranno nulle (void-vincenti a quota 1.00) a eccezione delle scommesse il cui risultato era già stato determinato al momento dell'abbandono dell'incontro.

Per esempio se Federer v Nadal è sospesa con il punteggio di 6-4 4-6 4-6 3-2 tutte le giocate sull'over 32,5 game sono vincenti mentre tutte le giocate sull'under 32,5 game sono perdenti, tutte le giocate su entrambi under e over 36,5 saranno nulle.

Handicap Giocatore: al giocatore o ai giocatori verrà assegnato un handicap che verrà applicato sul numero totale di giochi vinti. L'intero incontro deve essere disputato altrimenti queste selezioni saranno considerate nulle (void).

Ci sarà un Tie Break: consiste nel pronosticare se sarà disputato o meno un tie break. L'intero incontro deve essere disputato altrimenti tutte le selezioni saranno considerate nulle ad eccezione per quelle giocate il cui esito sia già stato determinato al momento dell'abbandono.

PALLAVOLO

Match Betting: il risultato è determinato dal punteggio conseguito alla fine del tempo regolamentare. L'incontro deve concludersi, pena l'annullamento di tutte le scommesse (quota 1.00).

Set Betting: l'incontro deve concludersi pena l'annullamento di tutte le puntate. Fanno eccezione le giocate per le quali sia già stato conseguito il risultato utile a determinarne l'esito, per esempio se un incontro viene interrotto dopo la conclusione

del primo set, tutte le scommesse relative al solo primo set saranno considerate valide. Se il set betting è inavvertitamente offerto sulla base di un errato numero di set, tutte le scommesse saranno nulle (quota 1.00).

Handicap: ad una squadra potrà essere assegnato un handicap che interesserà il numero totale dei set vinti. L'incontro dovrà concludersi interamente, pena l'annullamento di tutte le scommesse (quota 1.00).

Vincente 1° Set: quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo set? Nel caso in cui il set non si concluda, tutte le scommesse saranno nulle (quota 1.00).

Risultato dopo 2 set: quale sarà il risultato esatto alla fine di due set? Nel caso i due set non si concludano, tutte le scommesse saranno nulle (quota 1.00).

Numero totale di punti Match/set: quanti punti saranno totalizzati complessivamente da entrambe le squadre in un singolo match / set? Se il match /set non si conclude, tutte le scommesse saranno nulle (quota 1.00).

Ci sarà il quinto set?: il risultato deve essere in parità alla fine del quarto set affinché venga disputato il quinto set. In questo caso il "sì" sarà vincente. Se l'evento è sospeso prima che il quarto set sia completato, tutte le scommesse saranno void (vincente a quota 1.00). Se questo mercato è inavvertitamente offerto sul migliore dei tre set, tutte le scommesse saranno nulle (quota 1.00).

Nel caso in cui l'arbitro abbia comminato punti di penalizzazione, il risultato ufficiale sarà utilizzato ai fini della definizione, fatta eccezione per quelle scommesse il cui esito è già stato determinato nel momento in cui i punti di penalizzazione sono stati comminati.

SPORT INVERNALI

Outright Betting: se un partecipante non disputa la gara sarà considerato perdente. Si applicano le regole del parimerito in caso di necessità.

Le giocate vengono definite in base ai risultati ufficiali pubblicati dalle federazioni ufficiali dei rispettivi sport (esempio la federazione internazionale del Biatlon). Tuttavia, nel caso di squalifica in un evento, la premiazione sul podio conterà per la definizione delle giocate (Vedi Regole Speciali, Risultati che vengono cambiati successivamente alla gara).

Testa a testa: le giocate verranno definite in base ai risultati forniti dalle classifiche ufficiali.

Discesa libera e Super G: tutti gli sciatori devono partire dal cancelletto di partenza e almeno uno deve completare la gara perché essa sia valida. Se tutti gli sciatori non finiscono la gara, tutte le selezioni sono considerate void (a quota 1.00).

Slalom e Slalom gigante: tutti gli sciatori devono partire dal cancelletto di partenza e almeno uno deve completare entrambe le manches perché la gara sia valida.

Combinata Nordica: sia gli sciatori che i saltatori del trampolino devono iniziare sia la prima che la seconda parte dell'evento perché il testa a testa sia valido. Se nessuno degli atleti finisce la seconda parte dell'evento, il testa a testa sarà void (quota 1.00).

Salto dal trampolino: tutti gli atleti devono saltare almeno il primo turno di salti perché le giocate siano valide.

Per tutti gli altri sport invernali con testa a testa: tutti gli sciatori, squadre, saltatori devono passare la linea di partenza e almeno uno di essi deve finire la gara perché le giocate vengano considerate valide.

Nel caso di posticipo di un evento (per esempio per maltempo) tutte le giocate saranno valide fino al momento in cui si disputerà l'evento. Se l'evento viene spostato in un altro luogo allora le selezioni per quell'evento sono void e definite a quota 1.00.

REGOLE SPECIALI CALCIO

Tutte le giocate, ad eccezione delle seguenti categorie: "Vincente antepost", "Passaggio di turno", "Solo primo tempo" e "Solo secondo tempo", "Under/Over gol primo tempo" verranno definite sul risultato al termine dei 90 minuti di gioco inclusi i minuti di recupero, ma con esclusione dei tempi supplementari e dei rigori dopo i supplementari.

Certi incontri sono programmati per durare meno di 90 minuti e, in queste circostanze, le giocate verranno definite in base alla durata prestabilita dell'incontro. Per esempio, molti incontri di calcio femminile durano 80 minuti, per cui le giocate su questi incontri vengono definite sul risultato all'ottantesimo minuto.

Il numero minimo di selezioni richieste per convalidare una giocata viene indicato dal software di STANLEYBET.

Alcune selezioni richiedono un numero minimo di eventi affinché la proposta di scommessa sia valida. Qualora necessario selezioni di mercati diversi, anche di sport diversi, possono essere combinate per soddisfare tali requisiti.

Per esempio, una richiesta contenente tre partite danesi – Brøndby risultato finale, FC Copenhagen Numero di gols, Odense Handicap 1 – è una giocata valida in quanto le tre selezioni combinate formano il minimo di 3 richiesto per la divisione danese.

Scommesse su un giocatore che scende in campo in qualsiasi momento durante i 90 minuti saranno considerate valide per quanto riguarda l'Ultimo Marcatore, Striker e doppio Striker, indipendentemente da quanto tempo il giocatore rimane in campo.

Nel caso del Primo Marcatore, se un giocatore non prende parte all'incontro o entra in campo dopo che il primo gol è stato segnato, la puntata è da rimborsare.

Nel caso dell'Ultimo Marcatore, se un giocatore non prende parte all'incontro, la puntata è da rimborsare.

Under/Over 1.5, 2.5 o 3.5 Gol: consiste nel pronosticare il numero totale di gol segnati alla fine del tempo regolamentare. I tempi supplementari non verranno presi in considerazione. Se un incontro viene interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari, le giocate saranno considerate void, fatta eccezione per quelle il cui esito sia già determinato nel momento dell'interruzione.

Per esempio, se l'incontro Juventus vs Milan viene interrotto sul risultato di 2-1, allora tutte le scommesse sull'"Over 2.5 Gol" sono considerate vincenti e tutte le giocate sull'Under 2.5 Gol sono considerate perdenti, mentre le giocate su entrambi under Under o Over 3.5 Gol saranno considerate void.

Under/Over 0.5 & 1.5 Gol Solo Primo Tempo: consiste nel pronosticare il numero totale di gol segnati da entrambe le squadre entro la fine del primo tempo. Se l'incontro viene interrotto prima del completamento del tempo regolamentare ufficiale per il Primo Tempo, le giocate saranno considerate void, fatta eccezione per quelle il cui esito sia già determinato nel momento dell'interruzione.

Under/Over Singole Squadre: consiste nel pronosticare il numero totale di gol segnati dalla squadra selezionata all'interno dei soli tempi regolamentari. Se il match viene interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari stabiliti ufficialmente, le giocate saranno considerate void, fatta eccezione per quelle il cui esito sia già determinato nel momento dell'interruzione. I tempi supplementari non sono presi in considerazione.

Primo e secondo in ordine: consiste nel pronosticare il primo e il secondo dei singoli gruppi, o campionati, nell'ordine esatto.

Numero totale di Calci d'angolo: consiste nel pronosticare il numero totale di corner battuti in uno specifico incontro. Solamente i calci d'angolo realmente calciati (e non quelli assegnati) nel corso della partita saranno conteggiati. I calci d'angolo calciati nel corso dei tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

Totale cartellini nella partita: consiste nel pronosticare il numero totale di punti cartellini assegnati ad entrambe le squadre in una partita. I punti verranno calcolati per ogni cartellino assegnato nella seguente maniera:

Cartellino giallo = 10 punti

Cartellino Rosso= 25 punti.

Il numero massimo di punti che possono essere assegnati ad ogni giocatore è 35. Il numero totale dei cartellini assegnati alle due squadre darà il totale dei punti.

Cartellini comminati durante i tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

Primo Cartellino: consiste nel pronosticare quale giocatore riceverà il primo cartellino della partita. Se più di un giocatore riceverà un cartellino a seguito dello stesso episodio, il giocatore a cui verrà mostrato per primo il cartellino dall'arbitro sarà considerato il vincitore. Valgono solamente i tempi regolamentari, i tempi supplementari non vengono presi in considerazione.

Ci sarà un cartellino rosso?: consiste nel pronosticare se verrà mostrato un cartellino rosso durante i tempi regolamentari. I tempi supplementari non vengono presi in considerazione.

Sarà assegnato un rigore?: consiste nel pronosticare se sarà assegnato un rigore durante i tempi regolamentari. I tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

Scommesse sulla retrocessione: una giocata sulla retrocessione di una squadra sarà considerata vincente qualora la stessa concluda il campionato in una posizione in classifica tale da determinarne la retrocessione secondo le regole ordinarie stabilite dalle istituzioni competenti della Lega prima dell'inizio del campionato. A tal fine, dovranno essere disputati tutti gli incontri previsti dal Calendario.

Qualora la retrocessione sia determinata da ragioni diverse da quelle ordinarie quali, ad es. l'attribuzione di punti di penalizzazione successivi all'inizio del campionato, la relativa scommessa non sarà considerata vincente, ma sarà considerata *void*.

Margine di vittoria (gol): la giocata consiste nel pronosticare la squadra vincente e il numero di gol di scarto.

Valgono solamente i tempi regolamentari; eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

Ultima squadra che segna: consiste nel pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol dell'incontro.

Valgono solamente i tempi regolamentari; eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

Numero di gol per squadra: consiste nel pronosticare quanti gol verranno segnati da una determinata squadra. Valgono solamente i tempi regolamentari; eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

Draw No Bet: se l'incontro termina in parità tutte le giocate sono quotate a 1.00.

Valgono solamente i tempi regolamentari; eventuali tempi supplementari non verranno presi in considerazione.

Gol segnati, 15 minuti di gioco: l'incontro è suddiviso in segmenti da 15 minuti (dal calcio d'inizio al min. 14:59, dal min. 15:00 al 29:59, dal min. 30:00 all'intervallo, dall'intervallo al 59:59, dal min. 60:00 al 74:59, dal min. 75:00 alla termine dell'incontro) e consiste nel pronosticare se verrà segnato un gol o meno nel segmento selezionato.

Cartellini comminati, 15 minuti di gioco: l'incontro è suddiviso in segmenti da 15 minuti (dal calcio d'inizio al min. 14:59, dal min. 15:00 al 29:59, dal min. 30:00 all'intervallo, dall'intervallo al 59:59, dal min. 60:00 al 74:59, dal min. 75:00 alla termine dell'incontro) e consiste nel pronosticare se verrà comminato o meno un cartellino.

Scommessa handicap asiatico: l'handicap è pari a 0 per due squadre di simile valore (stessa quota per la vittoria della squadra di casa e per quella ospite), e può variare di un numero qualsiasi di gol a seconda che una delle due sia più o meno indicata come favorita. Quando l'handicap è pari a 0 la squadra che segna il numero maggiore di gol è la vincente. Se l'incontro termina in parità la puntata è rimborsata.

Numero di gol di Handicap (0, 1, 2, 3, etc.): se il numero di gol per ogni squadra è uguale dopo l'applicazione dell'handicap la puntata è rimborsata.

Esempio: nella partita Arsenal vs Everton dove l'Arsenal è favorita e l'handicap è -1 scommettiamo a favore dell'Arsenal. Tale giocata sarà vincente a condizione che l'Arsenal vinca con più di un gol di scarto. Qualora l'Arsenal vincesses esattamente con un gol di scarto la giocata è nulla.

Una giocata piazzata in favore dell'Everton significa che quest'ultimo può sia vincere che pareggiare affinché la stessa sia vincente. Anche in questo caso, qualora l'Arsenal vincesses esattamente con un gol di scarto, la giocata è nulla.

Mezzo-Gol di Handicap (e.g. 0.5, 1.5, 2.5 etc.): quando si applica questo tipo di handicap le giocate saranno sempre vincenti o perdenti in quanto il pareggio diviene impossibile.

Per esempio: partita Germania-Danimarca dove la Germania è la favorita e l'handicap è a -1.5.

Una giocata piazzata in favore della Germania significa che quest'ultima deve vincere con più di un gol di scarto.

Una giocata piazzata in favore della Danimarca significa che quest'ultima non deve perdere con più di un gol di scarto.

Split-Handicap: in questo caso la puntata è suddivisa equamente tra due scommesse. Metà della giocata è sul numero di gol Handicap intero, mentre l'altra metà della giocata è sul mezzo-gol handicap. Nel caso di handicap pari a -1.25, metà della giocata sarà piazzata a -1.0 e l'altra metà a -1.5.

Esempio: Inter vs Juventus dove l'Inter è la favorita e il valore dello split-handicap è di -1.25. Una giocata piazzata in favore dell'Inter consisterà in metà puntata sull'Inter con un handicap di -1.0 gol e l'altra metà sull'Inter con handicap -1.5 gol.

Supponendo che il risultato finale sia Inter 2 - Juventus 1, la metà della puntata con handicap -1.5 è perdente, mentre la metà giocata sul -1.0 è void, ossia da rimborsare.

Se la giocata fosse stata piazzata in favore della Juventus allora metà della giocata sarebbe vincente (+1.5) e metà sarebbe nulla (+1.0).

Supergol

Nel caso del Supergol, gioco per il quale bisogna pronosticare il primo marcatore o l'ultimo marcatore e il risultato esatto, le giocate verranno accettate se, alle stesse, verrà applicata la relativa quota speciale prevista per questo tipo di giocata. Vale solo il risultato al novantesimo minuto (compresi i minuti di recupero che l'arbitro decide di recuperare fino al fischio finale).

Nel Primo marcatore, se un giocatore prende parte alla partita dopo che un gol è stato segnato o non ve ne prende parte, tale giocata verrà definita come una singola sul risultato esatto con la quota relativa a questa parte della selezione.

Nel caso dell'Ultimo Marcatore, se un giocatore non prende parte all'incontro, tale giocata verrà definita come una singola sul risultato esatto con la quota relativa a questa parte della selezione.

Se il/i solo/i gol della partita è/sono autogol, tutte le giocate verranno definite come singole sul risultato esatto alle quote del risultato esatto.

Se un incontro viene abbandonato dopo che un gol o più gol sono stati segnati, tutte le giocate sul Primo marcatore, Striker e doppio Striker verranno definite come singole vincenti sui suddetti giocatori che hanno segnato. Tutte le altre selezioni su Striker e doppio Striker verranno rimborsate. Tutte le giocate sull'ultimo marcatore verranno rimborsate.

Gli autogol non vengono presi in considerazione per il primo/ultimo marcatore, Supergol o Marcatore e verranno ignorati ai fini della definizione delle giocate.

Marcatore testa a testa: questa modalità permette di scommettere, in una sfida testa a testa, quale dei due giocatori segnerà più gol in un determinato incontro. Verrà offerta anche una quota per il pareggio. Entrambi i giocatori devono essere inseriti tra gli 11 titolari altrimenti la giocata è nulla. Gol segnati nei tempi supplementari e nei rigori successivi ai tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

Se un incontro finisce 0-0 tutte le giocate sul Game Run e First Team To Score verranno rimborsate. Per il numero di gol nel gioco pari/dispari 0-0 è da considerarsi come pari.

Nel caso di incontri sospesi o cancellati vale quanto segue. Un evento non giocato o posticipato sarà considerato a quota uno (1.00) per la definizione delle giocate a meno che non si disputi entro il giorno seguente.

Se la giocata contiene solamente selezioni riguardanti il suddetto incontro la puntata è rimborsabile su richiesta del cliente.

Se le selezioni del suddetto incontro costituiscono invece una parte della giocata, quella parte verrà definita a quota uno (1.00) mentre la giocata nel suo complesso è da considerarsi valida anche se questa non soddisfa più i requisiti minimi di selezioni.

Gli orari di inizio degli incontri offerti da STANLEYBET sono da considerarsi come indicativi. Le scommesse accettate su eventi il cui momento di inizio sia stato modificato nel sistema per qualsiasi ragione restano valide, a meno che non si tratti di un posticipo ufficiale. Selezioni piazzate dopo l'inizio ufficiale dell'evento saranno definite a quota uno (1.00).

Nel caso di trasmissione dati sul primo oppure ultimo marcatore e il calciatore indicato nei dati non partecipa all'incontro oppure entra in campo quando il risultato non è più 0-0 la puntata è rimborsabile. Nel caso di ultimo marcatore, se lo stesso non dovesse prendere parte alla partita la puntata è rimborsabile.

Nel caso di incontro sospeso prima della fine dei tempi regolamentari, o posticipato, verrà considerato nullo (VOID), ma la giocata rimane valida se il tema dei dati è tale da poter comunque considerare tali dati validi.

Esempio: se i dati si riferiscono al primo marcatore e la partita viene sospesa nel secondo tempo e un gol è stato segnato, a meno che non sia un autogol, le giocate connesse a quella selezione e alle selezioni sul primo tempo saranno valide. Altro esempio, se un incontro viene abbandonato nel secondo tempo, le giocate relative al “solo primo tempo” saranno considerate valide e definite sul primo tempo.

Fanno eccezione a questa regola gli incontri virtuali.

Giocate su incontri che non hanno completato il tempo regolamentare, ma che ufficialmente sono registrate come valide, verranno considerate come nulle, ad eccezione di quelle giocate i cui esiti sono stati comunque già determinati al momento della sospensione dell'incontro.

Se un incontro viene abbandonato e la rimanente porzione di partita viene giocata successivamente (invece dell'intera partita), le quote per questa parte di partita verranno offerte tenendo conto del risultato al momento dell'interruzione. In queste occasioni una comunicazione di STANLEYBET sarà inviata ai clienti per informarli dell'accaduto.

Incontri Virtuali

Gli “incontri virtuali” sono incontri immaginari tra due squadre che nella realtà non giocano una contro l'altra. Il risultato dell'incontro virtuale è determinato dal numero di gol segnati dalla squadra nel rispettivo incontro che viene poi ‘virtualmente’ associato ai gol segnati dall'altra squadra nel rispettivo incontro.

Per esempio: l'Inghilterra gioca contro la Slovenia e la Germania gioca contro il Sudafrica, e viene offerto l'incontro virtuale Inghilterra contro Germania. Se l'Inghilterra batte la Slovenia 3-1 e la Germania batte il Sudafrica 2-0, il risultato dell'incontro virtuale Inghilterra-Germania sarà 3-2.

Si accettano giocate su singole e multiple, ma combinate solamente con altri incontri virtuali. Non verrà offerto nessun altro mercato eccetto la Doppia Chance.

Quando uno dei due incontri che formano l'incontro virtuale viene posticipato o abbandonato prima della fine dell'incontro, tutte le giocate sull'incontro virtuale sono nulle (void), indipendentemente dal numero di gol segnati dalle squadre.

MILLIONAIRE

1. Il gioco “Stanleybet Millionaire” riguarda 20 partite di calcio numerate da 1 a 20 e consiste in 4 scommesse (denominate anche “sezioni di scommessa”) tutte in una unica ricevuta ognuna protetta da uno specifico minimo garantito di vincita (vedi **punto 5**). La prima scommessa si applica alle partite 1-5; la seconda alle partite 1-10; la terza alle partite 1-15; la quarta a tutte le partite dalla prima alla ventesima.

2. La puntata totale connessa a ciascuna giocata è di 2 €. Tale somma è così suddivisa: la puntata relativa alle partite 1-5 è 0,40 €; la puntata relativa alle partite 1-10 è 1 €; la

puntata relativa alle partite 1-15 è 0,20 €; la puntata relativa a tutte e 20 le partite è 0,40 €. Ovviamente $0,40+1+0,20+0,40$ totalizza la puntata totale di 2€.

3. Ognuna delle 20 partite è espressa indicando in ordine una squadra seguita da una seconda squadra. Il giocatore deve indicare un suo pronostico a scelta tra 1 (vittoria della squadra indicata per prima), X (pareggio) e 2 (vittoria della squadra indicata per seconda).

4. La giocata Millionaire è vincente solo se sono state pronosticate correttamente tutte le partite 1-5 oppure tutte le partite 1-10 oppure tutte le partite 1-15 oppure tutte le 20 partite. In ogni altro caso la giocata Millionaire è considerata perdente.

5. La vincita minima garantita per la prima sezione di scommessa (partite 1-5) è di €10; la vincita totale minima garantita nel caso in cui siano corretti tutti i pronostici per le partite 1-10 è di 1000 €; la vincita totale minima garantita nel caso in cui siano corretti tutti i pronostici per le partite 1-15 è di 10000 €; la vincita fissa (minima e massima) garantita nel caso in cui tutte le partite 1-20 vengano pronosticate in modo corretto è di 1 milione di €, purchè nessun incontro si concluda in maniera irregolare, non venga giocato o non sia sospeso (vedi **punto 10**). Nel caso in cui uno -o più incontri- si concludano in maniera irregolare, non venga disputato o non si sia concluso, la vincita sarà calcolata solamente sulle rimanenti partite, ovvero quelle non considerate a quota 1,00 ed in questo caso la vincita massima verrà calcolata solo su queste partite fino al massimo di 1 milione di €.

6. Una giocata Millionaire nel suo complesso non può mai avere una vincita totale superiore a 1 milione di € anche se il calcolo delle quote per la puntata supera un milione di Euro.

7. Pur potendo le quote di ciascuna delle 20 partite variare nel tempo a seconda dell'andamento dell'accettazione, ai fini del calcolo della vincita valgono per ciascuna delle 20 partite le quote in essere al momento in cui la giocata è stata accettata. In ogni caso la vincita non potrà essere inferiore ai minimi garantiti o superiore al massimo previsto di 1 milione di € (vedi **punto 5**).

8. Ogni vincita può essere riscossa solo quando tutte le partite presenti nella giocata Millionaire si sono concluse.

9. La puntata singola di 2€ presuppone l'indicazione di un solo pronostico 1, oppure X, oppure 2 per ciascuna partita. È però possibile indicare anche 2 (pronostico doppio) oppure 3 (pronostico triplo) pronostici per ciascuna partita. A tutti gli effetti si ottiene così una giocata a sistema. I pronostici doppi possibili sono 1X, X2, 12, X1, 2X, 21. Il pronostico triplo è sempre 1X2 oppure 12X, X12, X21, 21X, 2X1. La puntata totale nel caso di scommessa Millionaire a sistema è data da tante volte 2 € quante sono il numero di combinazioni che si ottiene dal pronostico indicato.

Esempio: se si scelgono due pronostici per la prima partita, 3 pronostici per la seconda partita 2 pronostici per le partite 18, 19 e 20 il numero delle combinazioni sarà $2 \times 2 \times 2 \times 2$ (perché ci sono 4 doppie) moltiplicato per 3 (perché c'è una tripla). Il numero delle combinazioni è quindi $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3$ per cui $16 \times 3 = 48$. La puntata totale risulta quindi di 48 volte 2 € e cioè 96 €.

Liverpool v Manchester Urd 1x (doppia)

Lazio v Roma 1x2 (tripla)

Ajax v PSV x1 (doppia)

Barcelona v Real Madrid 1x (doppia)

Lyon v Marseilles 12 (doppia)

$$2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16 \times 3 = 48 \times \text{€}2 = \text{€}96$$

10. Se una o più partite risultano concluse in modo irregolare o non concluse affatto (posticipate, non disputate, sospese, ecc.) i minimi garantiti a partire dalla sezione di scommessa contenente la prima partita di questo tipo non sono più validi. Ai fini della vincita vengono considerate solo le rimanenti partite. Resta confermato che anche in questo caso la vincita massima pagabile è pari ad 1 milione di €.

11. Per questioni non governate da questo regolamento, verrà applicato il Regolamento Generale Di Centro Trasmissioni Dati di Stanley International Betting.

Lotterie

1. I clienti possono accedere alle lotterie di STANLEYBET e alle quote dell'estrazione su 49 numeri grazie alle stampe generate dal nostro sistema di scommesse.

La vincita massima per cliente o gruppo di clienti, comprese giocate multiple fatte da questi giocatori, è di **€ 250.000**.

2. L'accettazione delle giocate per ogni lotteria viene chiusa **un'ora e 15 minuti** prima dell'estrazione. Ogni giocata per un'estrazione specifica accettata dopo questo termine verrà annullata a meno che la giocata sia stata piazzata prima dell'estrazione.

3. Giocate piazzate dopo la scadenza dell'estrazione di una determinata lotteria andranno automaticamente ad essere valide per l'estrazione successiva della lotteria a meno che diversamente indicato. Nel caso di due o più estrazioni che avvengono nello stesso giorno, tranne in casi espressamente indicati, le giocate verranno automaticamente assegnate alla prima estrazione (es. Estrazione A in Germania).

Nel caso della lotteria Polacca, dove le estrazioni vengono fatte due volte al giorno alle 14.00 e alle 22.00 CET, le giocate verranno definite sulla prima estrazione disponibile dopo l'accettazione della giocata, seguendo la regola della chiusura del gioco di un'ora e 15 minuti prima dell'estrazione.

Per esempio, una giocata piazzata alla 13.00 CET verrà definita sull'estrazione delle 22.00 e una giocata piazzata alle 20.50 CET è valida per l'estrazione delle 14.00 CET del giorno successivo.

4. Nel caso in cui l'estrazione venga annullata, o l'estrazione non venga specificata, tutte le giocate saranno valide per l'estrazione successiva della stessa lotteria a meno che il cliente non richieda l'annullamento prima dell'estrazione e STANLEYBET approvi la richiesta di annullamento.

5. Giocate sulla lotteria non possono essere combinate nè con altri giochi nè con altre estrazioni di lotterie diverse.

6. Puntate in eccesso o in difetto verranno definite in proporzione alla puntata.

7. In caso di nuove lotterie non specificate nella parte relativa alle quote, e per situazioni non coperte dalle regole presenti, valgono le regole generali di questo regolamento.

Regole del 49'S

1. La vincita massima per cliente o gruppo di clienti, comprese giocate multiple fatte da questi giocatori, è di € **250.000**.

2. Nel caso in cui l'estrazione venga annullata, o l'estrazione non venga specificata, tutte le giocate saranno valide per l'estrazione successiva della stessa lotteria a meno che il cliente non richieda l'annullamento prima dell'estrazione e STANLEYBET approvi la richiesta di annullamento.

3. Giocate sulla lotteria non possono essere combinate nè con altri giochi nè con altre estrazioni di lotterie diverse.

4. Puntate in eccesso o in difetto verranno definite in proporzione alla puntata.

REGOLE SPECIALI 'LIVE BETTING'

Calcio

Queste regole specifiche per il Live betting vanno ad integrare il Regolamento Generale Stanley nella sezione calcio: STANLEYBET accetta singole e multiple (richiesta 1 o multiplo di uno) sui giochi per gli incontri offerti.

Le giocate verranno definite sul risultato alla fine dei 90 minuti compresi i tempi di recupero, ma escludendo i tempi supplementari e i rigori successivi ai tempi supplementari. Fanno eccezione i seguenti mercati "Solo primo tempo", "Primo gol", "Tempi supplementari", "Rigori" il gioco sui segmenti dei 15 minuti e "Live betting 0-0". Le giocate su "Live betting 0-0" verranno definite alla fine del primo tempo. Quanto offerto per "Extra markets" verrà definito sui risultati ufficiali solamente per i tempi supplementari. Per quanto riguarda l'offerta sui Rigori (che seguono i tempi supplementari), queste verranno definite sui risultati ufficiali per i rigori che seguono la fine dei tempi supplementari.

Quando disponibili, al fine della definizione delle giocate saranno presi in considerazione i dati del nostro fornitore per il "Live Betting", a meno che non ci siano prove palesi che tali dati siano imprecisi. Qualora i dati del nostro fornitore non fossero disponibili, a supporto della definizione delle giocate, saranno usate le prove televisive. Se per qualsiasi ragione non fossero disponibili prove televisive, saranno utilizzate fonti indipendenti e le giocate saranno definite considerando quelle fonti che hanno il maggior numero di dati concordanti. Se questo non fosse possibile, il sito

ufficiale della competizione, quando disponibile, avrà la priorità. Eventuali ricorsi dovranno essere *presentati entro 30 giorni dalla conclusione dell'evento*. Ogni autogol segnato non verrà accreditato alla squadra che lo ha segnato ma all'altra squadra.

Occasionalmente alcuni incontri hanno durata inferiore a 90 minuti ed in questo caso tutte le giocate saranno definite tenendo conto del reale tempo di gioco, per esempio alcuni incontri di calcio giovanile sono programmati con una durata di 80 minuti ed i relativi risultati saranno definiti in base agli 80 minuti.

Risultato Finale 1X2: tutte le giocate sono definite sul risultato alla fine dei 90 minuti compresi i tempi di recupero, ma escludendo i tempi supplementari e i rigori successivi ai tempi supplementari. La Squadra uno (1) è indicata sulla sinistra ed è sempre considerata la squadra che gioca in casa. La Squadra due (2) è indicata sulla destra ed è sempre considerata la squadra in trasferta. Anche quando una partita viene disputata in campo neutro, la squadra sulla sinistra è considerata la squadra di casa e quella sulla destra la squadra in trasferta. Il pareggio è indicato al centro sotto la categoria X.

Doppia Risultato Finale e Under/Over: una combinazione di selezioni tra il risultato esatto ed il numero di gol realizzati. Tutte le giocate sono definite sul risultato al termine dei tempi regolamentari. Tempi supplementari e rigori non saranno presi in considerazioni.

Risultato Esatto: tutte le giocate sono definite sul risultato al termine dei tempi regolamentari. Tempi supplementari e rigori non saranno presi in considerazioni.

Qualificato/Vincente Outright: tutte le selezioni sono definite sulla squadra vincente alla conclusione dell'incontro tenuto conto anche dei tempi regolamentari e dei rigori.

Vincente del resto del match (Live betting 0:0): nel momento in cui la giocata è piazzata, il risultato di partenza è considerato come se fosse 0:0. Solamente gol segnati dopo che la giocata è stata piazzata vengono presi in considerazione.

Esempio 1: incontro Juventus Roma. La Juventus è in vantaggio sulla Roma 1:0. Se la giocata viene piazzata in questo momento, e il risultato finale è 2-0, la giocata viene definita come vincente con la squadra di casa (1).

Esempio 2: incontro Juventus Roma. La Juventus è in vantaggio sulla Roma 1:0. Se la giocata viene piazzata in questo momento e il risultato finale è 2-1, la giocata viene definita come un pareggio (X).

Esempio 3: incontro Juventus Roma. La Juventus è in vantaggio sulla Roma 1:0. Se la giocata viene piazzata in questo momento e il risultato finale è 1-1, la giocata viene definita come la squadra fuori casa vincente (2).

In che modo sarà deciso l'incontro:

Le selezioni sono definite con tre opzioni:

- 1- durante i tempi regolamentari;
- 2- dopo i tempi supplementari;
- 3- dopo i calci di rigore.

Under/over gol: la giocata viene definita sul numero totale di gol segnati in relazione al numero di gol indicati in quel momento. Si noti che il numero di gol offerti può cambiare durante l'incontro, per cui la definizione delle giocate verrà determinata in base al numero di gol assegnato nel momento in cui la giocata è stata piazzata.

Esempio 1: Numero di gol 2.5 – Se la giocata viene piazzata sull'over è vincente se l'incontro finisce con 3 o più gol, altrimenti è perdente.

Esempio 2: Numero di gol 4.5 – Se la giocata viene piazzata sull'under è vincente se l'incontro finisce con 4 o meno di 4 gol, altrimenti è perdente.

Multi Gol Chance: il gioco consiste nell'individuare il numero totale di gol segnati in una partita. Si noti che il numero di gol offerto potrà cambiare nel corso dell'incontro, e potrà consistere in un valore singolo, per esempio, 4 gol. La definizione della giocata sarà determinata con riferimento al momento in cui la stessa è stata effettuata.

Esempio: Juventus v Roma, il risultato finale 2-2. Quindi la proposta 4-6 è vincente, così come lo sarebbero le proposte 3-4 e solo 4 gol.

Prossimo gol (numerato): il gioco consiste nell'individuare chi segnerà il prossimo gol (numerato). Qualsiasi autogol sarà assegnato alla squadra avversaria e non alla squadra che lo ha segnato.

Numero di gol: le giocate vengono definite in base all'esatto numero di gol realizzati nell'incontro.

Numero di gol della squadra di casa: le giocate vengono definite in base all'esatto numero di gol realizzati dalla squadra di casa.

Numero di gol della squadra in trasferta: le giocate vengono definite in base all'esatto numero di gol realizzati dalla squadra in trasferta.

Minuto del prossimo (nominato) gol: in quale minuto verrà realizzato il prossimo gol. Si noti che un gol realizzato dopo il 24esimo minuto e 5 secondi sarà definito come realizzato al 25esimo minuto.

Under/over calci d'angolo: le giocate vengono definite sul numero totale di calci d'angolo calciati durante la partita in relazione al numero di corner offerti in quel momento. Si noti che il valore per il numero di calci d'angolo cambierà durante il corso dell'incontro e la definizione delle giocate verrà definita in base al momento in cui la giocata è stata piazzata. Calci d'angolo assegnati, ma non calciati, non verranno presi in considerazione.

Esempio 1:

Under/Over calci d'angolo è 9.5 – Se la giocata viene piazzata sull'over è vincente se ci sono 10 o più di 10 calci d'angolo, altrimenti è perdente.

Esempio 2:

Under/Over calci d'angolo è 12.5 – Se la giocata viene piazzata sull'under la giocata è vincente se ci sono 12 o meno di 12 calci d'angolo, altrimenti è perdente.

Multichance calci d'angolo: il gioco consiste nell'individuare il numero totale dei calci d'angolo assegnati durante la partita.

Si noti che il valore del numero di calci d'angolo può cambiare nel corso dell'incontro e può consistere in un valore singolo, per esempio, 8 calci d'angolo. La definizione della giocata sarà determinata con riferimento al momento in cui la giocata è stata effettuata.

Prossimo calcio d'angolo (numerato): il gioco consiste nell'individuare la squadra che tirerà il prossimo calcio d'angolo. Calci d'angolo concessi ma non calciati non sono presi in considerazione.

Calci d'angolo match bet: la giocata è definita sulla squadra che calcerà più calci d'angolo o su un pareggio nel numero di corner in un evento. Calci d'angolo assegnati ma non calciati non vengono presi in considerazione.

Squadra di casa Under/Over Corner: le giocate sono definite in base al numero totale di calci d'angolo ottenuti dalla squadra di casa. Calci d'angolo concessi ma non calciati non verranno presi in considerazione.

Squadra in trasferta Under/Over Corner: le giocate sono definite in base al numero totale di calci d'angolo ottenuti dalla squadra in trasferta. Calci d'angolo concessi ma non calciati non verranno presi in considerazione.

Under/over punti cartellini: la giocata è definita in base al numero totale di punti dei cartellini assegnati. Da notare che il numero totale dei punti dei cartellini può cambiare durante l'incontro e la definizione delle giocate è determinata in base al momento in cui la giocata viene piazzata.

Un cartellino giallo vale 10 punti, un cartellino rosso 25. Due cartellini gialli che portano ad un automatico cartellino rosso conterranno come un cartellino giallo e un cartellino rosso per cui 35 punti. Ogni cartellino assegnato dopo il fischio finale non verrà preso in considerazione. Ogni cartellino che viene ritirato durante la partita non verrà preso in considerazione. Verranno presi in considerazione solo i cartellini che vengono mostrati ai giocatori in campo solo una volta che la partita ha avuto inizio e prima che lascino il campo di gioco. Cartellini mostrati a non giocatori (ovvero allenatori o giocatori in panchina che non stanno giocando) non vengono presi in considerazione.

Esempio: Roma v Juventus, Numero di punti per under/over cartellini 65.5. Due giocatori della Roma ricevono cartellini gialli, un giocatore della Juventus riceve un cartellino giallo mentre un altro ne riceve due che diventano rosso in automatico. Perciò questo porta ad un totale di 65 punti per la partita. Per cui la giocata piazzata sull'under è vincente, mentre sull'over è perdente.

Under/Over punti Cartellini Solo primo tempo: le giocate sono definite in base al numero totale di cartellini nel solo primo tempo , utilizzando lo stesso sistema sopra riportato.

La soglia dei punteggi dei cartellini è soggetta a cambi durante lo svolgimento del primo tempo e la definizione delle giocate sarà determinata sulla base del valore della soglia dei punteggi nel momento in cui la selezione viene piazzata.

Ogni cartellino mostrato dopo il fischio finale del primo tempo non verrà preso in considerazione. Ogni cartellino annullato sul campo non sarà preso in considerazione. Conteranno solo i cartellini mostrati ai giocatori scesi in campo durante l'incontro. Cartellini mostrati a non-giocatori (per esempio allenatori o riserve che non prendano parte all'incontro) non verranno presi in considerazione.

Multichance punti cartellini: il gioco consiste nell'individuare il numero di punti cartellini nella partita. Si noti che il numero di cartellini può cambiare nel corso dell'incontro e può consistere in un valore singolo, per esempio, 40 punti. La definizione della giocata è determinata con riferimento al momento in cui la stessa è stata effettuata.

Un cartellino giallo vale 10 punti, un cartellino rosso 25 punti. Due cartellini gialli che portano all'automatico cartellino rosso sono conteggiati come uno giallo ed uno rosso, quindi, 35 punti.

Ogni cartellino mostrato dopo il fischio finale non è conteggiato. Qualsiasi cartellino che sia revocato sul terreno di gioco non è preso in considerazione. I cartellini validi al fine del conteggio sono quelli mostrati ai giocatori in campo solo una volta che la partita ha avuto inizio e prima di lasciare il campo per la fine della partita. Cartellini mostrati a non-giocatori (per esempio allenatori o riserve che non prendono parte alla partita) non sono conteggiati ai fini del conto totale.

Multichance punti cartellini Solo primo tempo: le giocate sono definite sul numero totale di cartellini solo nel primo tempo, utilizzando lo stesso sistema di punti sopra riportato.

Prossimo cartellino (numerato): il gioco consiste nell'individuare la squadra nei cui confronti è estratto il prossimo cartellino.

Qualsiasi cartellino mostrato dopo il fischio finale non è conteggiato. Qualsiasi cartellino che sia revocato sul terreno di gioco non è preso in considerazione ai fini della giocata. I cartellini validi al fine del conteggio sono quelli mostrati ai giocatori in campo solo una volta che la partita ha avuto inizio e prima di lasciare il campo per la fine della partita. Cartellini mostrati a non-giocatori (per esempio allenatori o riserve che non prendono parte alla partita) non sono conteggiati ai fini della giocata.

Nell'eventualità in cui a due o più giocatori venga mostrato un cartellino per lo stesso episodio, il cartellino vincente ai fini della definizione della giocata è il primo mostrato.

Un cartellino giallo seguito da uno rosso, mostrato ad un giocatore, sarà conteggiato come un unico cartellino.

Cartellini match bet: le giocate sono definite sulla base della squadra che accumula più punti-cartellini o, in caso di pareggio, sul numero uguale di punti. Per il sistema di assegnazione dei punti e per le regole vedi Under/Over punti cartellini.

Ci sarà un cartellino rosso?: solo cartellini mostrati sul campo di gioco verranno presi in considerazione.

Risultato primo tempo 1X2: il gioco consiste nell'individuare il risultato al termine del primo tempo. Le opzioni possibili sono: 1 per la squadra di casa, X per il pareggio e 2 per la squadra in trasferta. La squadra di casa è indicata sulla sinistra, la squadra in trasferta sulla destra.

Vincente il resto del primo tempo (primo tempo 0-0): nel momento in cui la giocata viene piazzata il risultato conta come 0-0. Solamente i gol segnati dopo che la stessa è stata piazzata verranno presi in considerazione.

Esempio: la Roma sta vincendo sulla Juventus 1-0 nel momento in cui è piazzata la giocata, il risultato finale alla fine del primo tempo è 2-0: in questo caso la giocata verrà definita come vincente per la squadra di casa.

Solo primo tempo risultato esatto: tutte le giocate sono definite in base al risultato esatto alla fine del primo tempo.

Solo primo tempo Under/Over gol: la giocata è definita sul numero totale di gol segnati nel primo tempo in relazione al numero di gol offerti nel momento in cui la stessa è stata piazzata.

Solo primo tempo Prossimo Gol (numerato): le giocate sono definite in base al prossimo gol numerato durante il primo tempo.

Solo primo tempo squadra di casa Under/Over gol: la giocata è definita sul numero di gol segnati nel primo tempo dalla squadra in casa in relazione al numero di gol offerti nel momento in cui la giocata è stata piazzata.

Solo primo tempo squadra fuori casa Under/Over gol: la giocata è definita sul numero di gol segnati nel primo tempo dalla squadra fuori casa in relazione al numero di gol offerti nel momento in cui la stessa è stata piazzata.

Solo primo tempo squadra che vince senza prendere gol: la giocata è definita sulla squadra scelta che vince senza aver preso nessun gol alla fine del primo tempo.

Solo primo tempo Numero di gol: la giocata è definita sul numero esatto di gol realizzati nel primo tempo.

Solo primo tempo Numero di gol della squadra di casa: le giocate sono definite sul numero esatto di gol realizzati nel primo tempo dalla squadra di casa.

Solo primo tempo Numero di gol della squadra in trasferta: le giocate sono definite sul numero esatto di gol realizzati nel primo tempo dalla squadra in trasferta.

Solo primo tempo Under/Over Corner: le giocate sono definite sul numero totale di calci d'angolo calciati nel primo tempo. Calci d'angolo concessi ma non calciati non saranno presi in considerazione.

Solo primo tempo Under/Over Corner della squadra di casa: le giocate sono definite sul numero totale di calci d'angolo calciati nel primo tempo dalla squadra di casa. Calci d'angolo concessi ma non calciati non saranno presi in considerazione.

Solo primo tempo Under/Over Corner della squadra in trasferta: le giocate sono definite sul numero totale di calci d'angolo calciati nel primo tempo dalla squadra in trasferta. Calci d'angolo concessi ma non calciati non saranno presi in considerazione.

Solo primo tempo Multichance corner: le giocate sono definite sul numero totale di calci d'angolo concessi nel primo tempo. Calci d'angolo concessi ma non calciati non verranno presi in considerazione.

Squadra di casa under/over gol: le giocate sono definite in base al numero di gol segnati in un incontro dalla squadra di casa in base al numero di gol offerto in un determinato momento. Si noti che il valore per il numero di gol può cambiare durante il corso dell'incontro e la definizione delle giocate è determinata in base al numero di gol previsto al momento in cui la giocata è stata piazzata.

Esempio 1: Roma v Juventus. Roma numero gol under/over 1.5. Se la giocata viene piazzata sull'over, la giocata è vincente se la Roma segna due o più gol, altrimenti è perdente.

Esempio 2: Roma v Juventus. Roma numero di gol under/over 3.5. Se la giocata viene piazzata sull'under, la giocata è vincente se la Roma segna 3 gol o meno di tre gol, altrimenti è perdente.

Squadra fuori casa numero di gol under/over: la giocata è definita sul numero di gol segnati durante un incontro dalla squadra ospite in relazione al numero di gol offerti in un determinato momento.

Squadra che vince senza subire gol: la giocata è definita sulla squadra prescelta che vince senza subire gol.

Entrambe le squadre segnano: la giocata è definita su entrambe le squadre che segnano nel corso della partita.

Primo gol in sezioni di gioco da 15 minuti: l'incontro viene diviso in segmenti di 15 minuti ciascuno (dal fischio d'inizio al 14:59, dal 15:00 al 29:59, dal 30:00 alla fine del primo tempo, dal fischio d'inizio del secondo tempo al 59:59, dal 60:00 al 74:59, dal 75:00 alla fine della partita). La previsione della giocata è sulla squadra che segna per prima in ognuno di questi segmenti (1X2, dove X rappresenta nessun gol segnato).

Esempio 1: inizio incontro - 14:59 minuto Roma v Juventus, Roma segna il primo gol dopo 8 minuti. Siccome la Roma ha segnato il primo gol nel primo segmento di 15 minuti della partita, la giocata è definita come vincente per squadra di casa (1).

Esempio 2: 15:00 - 29:59 minuto Roma v Juventus. Nessun gol viene segnato durante questo periodo di gioco. Siccome nessun gol è stato segnato in questo segmento di 15 minuti la giocata è definita come un pareggio (X).

Esempio 3: 30:00 – Fine primo tempo Roma v Juventus, Juventus segna il gol del pareggio dell'1-1 dopo 34 minuti. Siccome la Juventus ha segnato il primo gol del segmento dei 15 minuti prescelti, la giocata è definita come vincente per la squadra fuori casa (2).

Under/over nei segmenti dei 15 minuti: l'incontro viene diviso in segmenti di 15 minuti (dal fischio d'inizio al 14:59, dal 15:00 al 29:59, dal 30:00 alla fine del primo tempo, dal fischio d'inizio del secondo tempo al 59:59, dal 60:00 al 74:59, dal 75:00 alla fine della partita). La giocata viene definita sul numero totale di gol segnati in ogni settore di 15 minuti in relazione al numero di gol offerti in quel momento. Da notare che il numero di gol under/over può cambiare durante i segmenti di 15 minuti e la definizione delle giocate è determinata dal numero di gol offerti al momento in cui la giocata è stata piazzata.

Come verrà segnato il prossimo gol?: la giocata viene definita in base al modo in cui il prossimo gol viene segnato. Ci sono 5 opzioni:

Punizione: il gol deve essere segnato direttamente dal calcio di punizione; tiri deviati vengono presi in considerazione se il gol viene comunque assegnato al giocatore che tira il calcio di punizione.

Rigore: il gol deve essere segnato direttamente dal calcio di rigore e il gol deve essere assegnato a colui che calcia.

Autogol: il gol deve essere dichiarato come autogol. Questa tipologia di gol soprassedie su tutte le altre. Se per esempio l'autogol viene segnato di testa, questo verrà considerato come autogol e non come un gol segnato di testa.

Di testa: l'ultimo tocco del marcatore deve essere di testa.

Tiro: tutti gli altri tipi di gol non inclusi in quanto descritto sopra.

Tutte le selezioni verranno considerate come void (rimborsabili) e definite a quota 1.00 se non viene segnato alcun gol dopo che la giocata è stata piazzata.

Calcio d'inizio: consiste nel pronosticare la squadra che batte il calcio d'inizio nel primo del tempo.

Handicap: le giocate sono definite utilizzando le quote offerte che tengono in considerazione il risultato corrente dell'incontro con handicap.

Si noti che l'handicap cambia durante l'incontro, e la definizione delle giocate è determinata in base al momento in cui le stesse sono state piazzate.

Draw No Bet (Scommessa senza pareggio): se una delle squadre vince con qualsiasi margine, la squadra vincente è definita come la selezione vincente. Nel caso di pareggio tutte le giocate sono nulle e la puntata rimborsata.

Gol totali squadra: la giocata consiste nel pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra scelta.

Doppia chance: le seguenti opzioni sono disponibili:

1X – se il risultato è 1 (squadra di casa vincente) o un pareggio questa opzione è vincente;

X2 – se il risultato è un pareggio o, 2 (squadra fuori casa) questa opzione è vincente;

12 – se il risultato è la vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta questa opzione è vincente.

Pari/Dispari: la giocata consiste nel pronosticare il numero di gol nell'incontro. Qualsiasi incontro terminato 0-0 è considerato come pari.

Prossimo Marcatore (numerato): le giocate sono definite in base al giocatore che realizzerà il prossimo gol. Tempi supplementari e rigori non verranno presi in considerazione. Autogol non verranno presi in considerazione. Giocatori che non prendano parte all'evento prima che il gol venga realizzato saranno definiti con una quota pari a 1.00.

Tempo con maggior numero di gol: la giocata consiste nel pronosticare in quale tempo saranno realizzati più gol.

Scommesse con handicap asiatico

L'handicap è pari a 0 per due squadre che si equivalgono (stessa quota per la vittoria della squadra di casa e per quella ospite) e può essere di un qualsiasi numero di reti a seconda che una delle due sia più o meno indicata come favorita. Se l'handicap è 0, vince la squadra che segna più reti. Se la partita finisce con un pareggio, la puntata verrà rimborsata.

Handicap di rete intera (ad es. 0, 1, 2, 3 ecc.)

Se, dopo aver dedotto l'handicap, il numero di reti segnate dalle due squadre è uguale, la puntata verrà rimborsata.

Esempio

Esempio: nella partita Arsenal vs Everton dove l'Arsenal è favorita e l'handicap è -1 scommettiamo a favore dell'Arsenal. Tale giocata sarà vincente a condizione che

l'Arsenal vinca con piú di un gol di scarto. Qualora l'Arsenal vincesses esattamente con un gol di scarto la giocata è nulla.

Una giocata piazzata in favore dell'Everton significa che quest'ultimo può sia vincere che pareggiare affinché la stessa sia vincente. Anche in questo caso, qualora l'Arsenal vincesses esattamente con un gol di scarto, la giocata è nulla.

Handicap di mezza rete (ad es. 0,5, 1,5, 2,5, ecc.)

Quando si applica questo handicap le scommesse potranno essere solo vincenti o perdenti poiché il pareggio è impossibile.

Esempio

Partita Germania-Danimarca dove la Germania è la favorita e l'handicap è a -1.5.

Una giocata piazzata in favore della Germania significa che quest'ultima deve vincere con più di un gol di scarto.

Una giocata piazzata in favore della Danimarca significa che quest'ultima non deve perdere con più di un gol di scarto.

Split-Handicap

Split-Handicap: in questo caso la puntata è suddivisa equamente tra due scommesse. Metà della giocata è sul numero di gol Handicap intero, mentre l'altra metà della giocata è sul mezzo-gol handicap. Nel caso di handicap pari a -1.25, metà della giocata sarà piazzata a -1.0 e l'altra metà a -1.5.

Esempio: Inter vs Juventus dove l'Inter è la favorita e il valore dello split-handicap è di -1.25. Una giocata piazzata in favore dell'Inter consisterà in metà puntata sull'Inter con un handicap di -1.0 gol e l'altra metà sull'Inter con handicap -1.5 gol.

Supponendo che il risultato finale sia Inter 2 - Juventus 1, la metà della puntata con handicap -1.5 è perdente, mentre la metà giocata sul -1.0 è void, ossia da rimborsare.

Se la giocata fosse stata piazzata in favore della Juventus allora metà della giocata sarebbe vincente (+1.5) e metà sarebbe nulla (+1.0).

Handicap asiatico: vengono prese in considerazione tutte le reti indipendentemente dal fatto che siano state segnate prima o dopo che venga piazzata la scommessa. Le scommesse vengono definite in base al risultato della partita alla fine dei 90 minuti di gioco regolamentari, inclusi i minuti di recupero, ma esclusi i tempi supplementari e i calci di rigore.

Esempio: la Roma è in vantaggio sulla Juventus per 1 a 0, l'handicap è Roma -0.5, Juventus +0.5. Il risultato finale è 1-1, le scommesse sulla Roma a -0,5 vengono definite come perdenti, quelle sulla Juventus a +0,5 definite vincenti.

Handicap asiatico solo primo tempo: vengono prese in considerazione tutte le reti segnate nel primo tempo indipendentemente dal fatto che siano state segnate prima o dopo che venga piazzata la scommessa. Le scommesse vengono definite in base al risultato alla fine del primo tempo.

Esempio: il Milan è in vantaggio sull'Inter 1 a 0, l'handicap è Milan - 0,5, Inter +0,5. Il risultato alla fine del primo tempo è 1-1, le scommesse sul Milan a -0,5 vengono definite come perdenti, quelle sull'Inter a +0,5 definite come vincenti.

Handicap asiatico sui tempi supplementari: vengono prese in considerazione tutte le reti segnate durante i tempi supplementari indipendentemente dal fatto che siano state segnate prima o dopo che venga piazzata la scommessa. Le scommesse vengono definite in base alle statistiche ufficiali per i soli tempi supplementari, le reti segnate nei calci di rigore non vengono prese in considerazione.

Esempio: dopo un pareggio 0-0 alla fine dei 90 minuti di gioco, nei tempi supplementari l'Inter è in vantaggio sul Bayern Munich per 2 a 0, l'handicap è Inter - 1,5, Bayern Munich +1,5. Il risultato alla fine dei tempi supplementari è 2-1, le scommesse piazzate sull'Inter a -1,5 vengono definite come perdenti, quelle sul Bayern a +1,5 sono vincenti.

Under/Over Asiatico: vengono prese in considerazione tutte le reti indipendentemente dal fatto che siano state segnate prima o dopo che venga piazzata la scommessa. Le scommesse vengono definite in base al risultato finale della partita. Tempi supplementari e calci di rigore non vengono presi in considerazione.

Esempio: la quota reti è 2. Le scommesse under vincono se vengono segnate 0 o 1 reti nel corso della partita. Se vengono segnate esattamente due reti, la puntata viene rimborsata. Le scommesse over perdono se, nel corso della partita, vengono segnate tre o più reti.

Esempio: la quota reti è 2,25. Le scommesse under vincono se nel corso della partita vengono segnate 0 o 1 rete. Se vengono segnate esattamente due reti, metà della puntata vince e metà viene rimborsata. Le scommesse over perdono se nel corso della partita vengono segnate tre o più reti.

Esempio: la quota reti è 2,75. Le scommesse over perdono se nel corso della partita vengono segnate quattro o più reti. Se vengono segnate esattamente tre reti, metà della puntata vince e metà viene rimborsata. Le scommesse sono considerate perdenti se durante la partita vengono segnate 0, 1 o 2 reti.

Under/Over Asiatico solo primo tempo: vengono prese in considerazione tutte le reti segnate nel primo tempo indipendentemente dal fatto che siano state segnate prima o dopo che venga piazzata la scommessa. Le scommesse vengono definite in base al risultato parziale alla fine del primo tempo.

Mercati dei tempi supplementari

Tempi supplementari 1x2: le giocate vengono definite in base ai dati ufficiali dei soli tempi supplementari. Le reti eventualmente segnate durante i tempi regolamentari o i successivi calci di rigore non vengono prese in considerazione.

Solo primo tempo supplementare: le giocate vengono definite in base al risultato alla fine del primo tempo supplementare usando i dati ufficiali dei tempi supplementari.

Under/Over reti nei tempi supplementari: le giocate vengono definite in base ai dati ufficiali dei soli tempi supplementari. Le reti eventualmente segnate durante i tempi regolamentari o i successivi calci di rigore non vengono prese in considerazione.

Si tenga presente che la quota reti (il numero di reti indicato nella scommessa) cambierà durante tutti i tempi supplementari e le scommesse verranno definite in base alla quota reti offerta nel momento in cui esse sono state piazzate.

Vittoria nel resto dei tempi supplementari: nel momento in cui viene piazzata la scommessa, il risultato viene considerato 0 a 0. Vengono prese in considerazione solo le reti che vengono segnate dopo che è stata piazzata la scommessa.

Prossima rete nei tempi supplementari: le giocate vengono definite in base alla squadra che segna la prossima rete numerata.

Prossima rete solo nel primo tempo supplementare: le giocate vengono definite in base alla squadra che segna la prossima rete numerata nel primo tempo supplementare.

Risultato corretto alla fine dei tempi supplementari: le giocate vengono definite in base al risultato finale alla fine dei tempi supplementari usando solo i dati ufficiali dei tempi supplementari. Le reti segnate nel corso dei calci di rigore non vengono prese in considerazione.

Risultato corretto solo alla fine del primo tempo supplementare: le giocate vengono definite in base al risultato alla fine del primo tempo supplementare usando soltanto le statistiche dei tempi supplementari.

Mercato dei calci di rigore

Vittoria ai calci di rigore: le giocate vengono definite esclusivamente sulla base dei dati dei calci di rigore calciati dopo la fine dei ***tempi supplementari***.

Squadra che segna il prossimo rigore (numerato): tutte le giocate vengono definite in base alla squadra che segna il proprio rigore numerato in questione. In caso di ripetizione di un calcio di rigore, le scommesse vengono definite in base al risultato ufficiale.

Tennis

Oltre alle normali regole del tennis, si applicano le seguenti regole specifiche.

Nel caso in cui una partita di tennis venga iniziata ma non completata, tutte le scommesse saranno nulle, eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato nel momento in cui la partita è stata interrotta. Per esempio, le scommesse sul primo set sarebbero valide, purché tale set venga completato.

Chi vincerà il prossimo gioco? le giocate vengono definite in base al vincitore del prossimo gioco specificato. Se il gioco non viene completato per una qualsiasi ragione, le scommesse vengono definite a una quota di 1,00. Il giocatore che ha il servizio nel gioco in questione è indicato da una (S). Se viene indicato il giocatore sbagliato come avente il servizio, le eventuali scommesse accettate verranno definite a una quota di 1,00, indipendentemente dal risultato.

Chi vincerà il set in corso? le giocate vengono definite in base al vincitore del set, se il set non viene completato per qualsiasi ragione, le scommesse vengono definite a una quota di 1,00.

Risultato esatto set in corso: le giocate vengono definite in base al punteggio corretto del set, se il set non viene completato per qualsiasi ragione, le scommesse vengono definite a una quota di 1,00.

Scommesse sui set (al meglio di 3) / (al meglio di 5): le giocate vengono definite in base al risultato esatto di una partita in termini di set. Le scommesse sono nulle se non viene completato il numero regolamentare di set, oppure se tale numero viene modificato.

Scommesse sul numero di set (al meglio di 3) / (al meglio di 5): le giocate vengono definite in base al numero di set disputati nella partita. Le scommesse sono nulle se non viene completato il numero regolamentare di set, oppure se tale numero viene modificato.

Under/Over (partita): le giocate vengono definite sulla base del numero totale di giochi disputati nell'intera partita. Deve essere completata l'intera partita altrimenti tutte le scommesse saranno nulle, eccetto quelle il cui esito sia già stato stabilito determinato al momento dell'abbandono.

Esempio

Se la partita tra Federer e Nadal viene abbandonata sul punteggio di 6-4 4-6 4-6 3-2 tutte le scommesse su over 32,5 giochi sono vincenti e tutte le scommesse su under 32,5 giochi sono perdenti, tutte le scommesse su under e over 36,5 saranno nulle.

Si tenga presente che la quota giochi (il numero di giochi indicato nella scommessa) cambierà durante la partita e le scommesse verranno definite in base alla quota giochi valida al momento in cui esse sono state piazzate.

Under/Over giochi (set): le giocate vengono definite in base al numero di giochi disputati nel set indicato. Deve essere completato l'intero set altrimenti tutte le scommesse saranno nulle, eccetto quelle il cui esito sia già stato stabilito nel momento in cui viene interrotta la partita.

Esempio: la partita Federer contro Nadal viene abbandonata sul punteggio di 5-5 nel primo set. Le scommesse sul primo set under 9,5 giochi vengono definite come perdenti, le scommesse sul primo set over 9,5 giochi vengono definite come vincenti. Le scommesse under o over 10,5 giochi vengono definite come nulle.

Si tenga presente che la quota giochi (il numero di giochi indicato nella scommessa) cambierà durante il set e le scommesse verranno definite in base alla quota giochi valida al momento in cui esse sono state piazzate.

Punteggio prossimo gioco: le giocate vengono definite in base al punteggio del prossimo gioco indicato dall'offerta. E' possibile indicare la vittoria dell'uno o dell'altro giocatore a 0/ 15/ 30/ parità oppure la vittoria del giocatore avente il servizio a 0 / 15 / 30 / parità o Break. Se nell'offerta viene indicato il giocatore sbagliato come avente il servizio, le eventuali scommesse accettate verranno definite a una quota di 1,00, indipendentemente dal risultato.

Pari / dispari: le giocate vengono definite in base al numero di giochi nella partita.

Set pari / dispari: le giocate vengono definite in base al numero di giochi nel set indicato.

BASKET

In aggiunta alle regole generali, si applicano le seguenti regole.

Primo tempo/Quarto Handicap: la giocata consiste nell'individuare il risultato per quanto concerne il primo tempo/quarto. Si noti che l'handicap (numero di punti di differenza nella giocata) può cambiare durante ogni quarto, e la giocata è determinata in base al valore dell'handicap offerto nel momento in cui la stessa è stata piazzata.

Primo tempo/quarto Under/Over: la giocata consiste nell'individuare il numero di punti nel primo tempo/quarto prescelto. Si noti che i punti (numero di punti nella giocata) possono cambiare durante ogni quarto, e la definizione della giocata è determinata dal valore dei punti nel momento in cui la stessa è stata piazzata. Nel quarto quarto, il risultato è determinato alla fine del tempo regolamentare, senza tener in considerazione alcun extra time.

Tempo/Quarto Draw no bet: la giocata consiste nell'individuare il punteggio per il tempo/quarto senza tener conto degli extratime. Se una delle due squadre vince il tempo/quarto con qualsiasi margine le giocate con quella squadra saranno considerate vincenti. Nel caso di pareggio tutte queste selezioni sono nulle e quindi rimborsabili.

Pari/Dispari: la giocata consiste nel pronosticare il numero di punti segnati alla fine dell'incontro tenuto conto anche dei tempi supplementari.

Tempo/Quarto Pari/Dispari: la giocata consiste nell'individuare il numero di punti messi a segno nel quarto in questione non tenendo conto dei tempi supplementari.

Gara a Punti: la giocata consiste nell'individuare la squadra che raggiunge per prima un certo ammontare di punti.

Hockey sul ghiaccio

Le giocate sono definite sulla base del risultato alla fine dei tempi regolamentari e sono esclusi eventuali tempi supplementari e i rigori con l'eccezione dei mercati

“Periodo”, “Extra time” and “Rigori” e “Vincente nel resto dell’incontro”. Le giocate sul “Periodo” saranno definite solo sul punteggio per quel determinato periodo.

In aggiunta alle regole generali dell’Hockey sul ghiaccio, si applicano le seguenti regole:

Draw no bet: se le squadre vincono con qualsiasi margine la giocata è vincente. Nel caso di pareggio le giocate sono considerate nulle e le puntate rimborsate.

Vincente nel resto dell’incontro: nel momento in cui la giocata è piazzata il punteggio è considerato sullo 0-0. Solo gol segnati dopo il piazzamento della giocata sono validi.

Periodo 1x2: le giocate sono riferite al punteggio solo per quel periodo. Saranno definite ad una quota pari ad 1.00 se il periodo in questione non è stato completato. Il terzo periodo esclude i tempi supplementari.

Prossimo gol: la giocata consiste nel pronosticare la squadra che segna il prossimo gol nei tempi regolamentari escludendo i supplementari.

Vincente nel resto dei supplementari: nel momento in cui la giocata è piazzata, il risultato è considerato 0-0. Soltanto i gol segnati dopo che la giocata è stata piazzata saranno conteggiati.

Vincente ai rigori: le giocate sono definite esclusivamente sulla base dei dati relativi ai rigori.

Pallavolo

L’incontro deve essere completato o la giocata è definita ad una quota pari ad 1.00 eccetto per quelle selezioni il cui esito è stato già determinato nel momento in cui l’incontro è stato interrotto.

Nel caso in cui un arbitro comminasse punti di penalizzazione, il risultato ufficiale è utilizzato ai fini della definizione della giocata, fatta eccezione per quelle selezioni il cui esito era stato già determinato nel momento in cui la penalizzazione è stata inflitta.

Set Betting (meglio dei 5): la giocata consiste nell’individuare il risultato esatto dell’incontro in termini di set. Alla giocata è applicata una quota pari a 1.00 qualora il prescritto numero di set non sia completato.

Numero di set (meglio dei 5): la giocata consiste nell’individuare il numero di set disputati nell’incontro. Alla giocata è applicata una quota pari a 1.00 qualora il prescritto numero di set non sia completato.

Chi vincerà il set corrente: la giocata consiste nell’individuare la squadra che vince il set. Se per qualsiasi motivo il set non viene completato, le giocate sono definite a quota 1.00.

Set che superano il punteggio limite: la giocata consiste nell’individuare il numero di set che eccedono il punteggio limite di 25 o 15 punti per il vincitore.

Under/Over punti: la giocata consiste nell'individuare il numero di punti in un incontro. Si noti che i punti (numero di punti nella giocata) possono cambiare durante l'incontro e la vincita è determinata sulla base del valore offerto per l'Under/Over nel momento in cui la giocata viene piazzata.

Handicap: la giocata viene definita sul totale dei punti alla fine dell'incontro con l'handicap in vigore al momento in cui è stata piazzata. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante l'incontro e le vincite sono definite in base al valore offerto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Set Pari/Dispari: le giocate sono definite sui punti segnati nel set in questione.

Set Under/Over: la giocata consiste nel numero di punti segnati in un set. Si noti che il valore dei punti cambia durante l'incontro e la vincita è determinata sulla base del valore dell'Under/Over offerto al momento in cui la giocata è stata piazzata.

Set handicap: la giocata viene definita sul totale dei punti alla fine del set con l'handicap in vigore al momento in cui è stata piazzata. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante il set e le vincite sono definite in base al valore offerto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Squadra che segna un determinato punto: la giocata consiste nell'individuare chi segna il punto in questione. Nel caso in cui il punto non sia giocato, per via della fine del gioco o del set, le giocate saranno da rimborsare.

Gara su punti: la giocata consiste nell'individuare la squadra che per prima raggiunge un determinato numero di punti.

Beach Volleyball

L'evento deve essere completato o la scommessa sarà considerata nulla, fatta eccezione per quelle selezioni il cui esito è stato già definito nel momento in cui l'evento è stato sospeso. Nel caso in cui qualsiasi dei giocatori nominati cambi prima dell'inizio dell'evento la scommessa sarà considerata nulla.

Set Betting Risultato esatto (Best of 3): la giocata consiste nell'individuare il risultato esatto dei set nell'incontro. Alla giocata è applicata una quota pari a 1.00 qualora il prescritto numero di set non sia completato.

Numero di set (Best of 3): la giocata consiste nell'individuare il numero di set nell'incontro. Alla giocata è applicata una quota pari a 1.00 qualora il prescritto numero di set non venga completato.

Chi vincerà il set corrente: la giocata consiste nell'individuare la squadra che vince il set. Se per qualsiasi motivo il set non è completato, le giocate saranno definite a quota 1.00.

Set che superano il punteggio limite: la giocata consiste nell'individuare il numero di set che eccedono il punteggio limite di 21 o 15 punti per il vincitore.

Under/Over punti: la giocata consiste nell'individuare il numero di punti in un incontro. Si noti che i punti (numero di punti nella giocata) possono cambiare durante l'incontro e la vincita è determinata sulla base del valore offerto per l'Under/Over nel momento in cui la giocata viene piazzata.

Handicap: la giocata viene definita sul totale dei punti alla fine dell'incontro con l'handicap in vigore al momento in cui è stato piazzato. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante l'incontro e le vincite sono definite in base al valore offerto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Set Pari/Dispari: le giocate sono definite sui punti segnati nel set in questione.

Set Under/Over: la giocata consiste nel numero di punti segnati in un set. Si noti che il valore dei punti cambia durante l'incontro e la vincita è determinata sulla base del valore offerto dall'Under/Over al momento in cui la giocata è stata piazzata.

Set handicap: la giocata viene definita sul totale dei punti alla fine del set con l'handicap in vigore al momento in cui è stata piazzata. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante il set e le vincite sono definite in base al valore prescelto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Squadra che segna un determinato punto: la giocata consiste nell'individuare chi segna il punto in questione. Nel caso in cui il punto non sia giocato, per via della fine del gioco o del set, le giocate saranno da rimborsare.

Gara su punti: la giocata consiste nell'individuare la squadra che per prima raggiunge un determinato numero di punti.

Pallamano

Le giocate si riferiscono al risultato alla fine dei tempi regolamentari escludendo ufficialmente extratime e rigori con l'eccezione dei mercati "Solo primo tempo" e "Vincente nel restante tempo". Giocate sul "Solo primo tempo" saranno conteggiate in base al risultato del primo tempo.

In aggiunta alle regole generali di pallamano le seguenti regole verranno applicate.

Vincente nel resto dell'incontro: nel momento in cui la giocata è piazzata, il punteggio parte da 0-0. Solo i gol segnati dopo il piazzamento della giocata sono conteggiati.

Vincente nel resto dell'incontro Solo Primo Tempo: nel momento in cui la giocata è piazzata, il punteggio parte da 0-0. Solo i gol segnati dopo il che la giocata è stata piazzata sono conteggiati. Le giocate verranno definite in base al punteggio alla fine del primo tempo.

Handicap: la giocata viene definita sul risultato alla fine dell'incontro con l'handicap in vigore al momento in cui è stato piazzato. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante la partita e le vincite verranno definite in base al valore prescelto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Handicap Solo Primo tempo: la giocata viene definita sul risultato alla fine del primo tempo con l'handicap in vigore al momento in cui è stato piazzato. Da notare che il valore dell'handicap può cambiare durante la partita e le vincite sono definite in base al valore prescelto nel momento in cui le giocate vengono piazzate.

Under/Over Gol: la giocata viene definita sul numero di gol dell'incontro in vigore al momento in cui è stata piazzata. Da notare che il valore del numero di gol può cambiare durante la partita e le vincite verranno definite in base al valore prescelto nel momento in cui le giocate sono state piazzate.

Under/Over gol Solo Primo tempo: le giocate vengono definite sul numero di gol alla fine del primo tempo. Questo valore può cambiare durante lo svolgimento dell'incontro e la vincita è definita sul valore offerto per l'Under/Over nel momento in cui la giocata era stata piazzata.

Squadra che segna un determinato gol: la giocata consiste nel pronosticare la squadra che segna un determinato gol.

Margine di vittoria: le giocate sono definite sulla base del punteggio alla fine dei tempi regolamentari.

In nessuna circostanza verranno fatti rimborsi e annullamenti su giocate fatte sul 'live betting' qualora una valida ricevuta sia stata generata.

Giocate ricevute da STANLEYBET dopo che il risultato delle stesse è già stato determinato, verranno definite come non valide e quindi a quota 1.00.

Nel caso di un ritardo nella trasmissione live dell'incontro che determina un vantaggio significativo per una squadra o selezione, le giocate verranno definite a quota 1.00, sia che siano vincenti o perdenti.

Nel caso di errori di stampa, errori sui coupon, errori nelle ricevute o evidenti errori di inserimento dati nel proprio server centrale, STANLEYBET si riserva il diritto di recedere dai contratti conclusi con i dati errati, anche se la scoperta dell'errore e il conseguente recesso avvengono dopo che l'evento si è già concluso, oppure, a proprio giudizio si riserva di considerare le giocate vincenti o perdenti ma con le quote corrette.

STANLEYBET MALTA SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE IL PRESENTE REGOLAMENTO IN QUALSIASI MOMENTO.
LICENZE E REGOLAMENTAZIONI

Stanleybet Malta Limited opera dagli uffici di Malta ed è in possesso della Class 2 Licence emessa dalla Lotteries and Gaming Authority-Malta, che ne regola l'operato.

GIOCO RESPONSABILE

Il gioco delle scommesse è un intrattenimento per adulti e non deve essere considerato un modo per guadagnare denaro.

Non cercare di recuperare i soldi persi.

Scommetti solo ciò che puoi permetterti di perdere.

Se sei preoccupato che il gioco possa essere diventato un problema serio, visita il sito www.gamcare.org.uk (00448456000133) o visita www.gambleaware.co.uk dove puoi fare un test on-line per controllare il tuo livello di dipendenza dal gioco.

Alternativamente chiama Stanleybet Malta Limited o i suoi intermediari per prendere in considerazione un'autoesclusione.

PROCEDURE CONTRO IL RICICLAGGIO DEL DENARO SPORCO

Stanleybet Malta Limited e i suoi intermediari hanno in atto procedure contro il riciclaggio di denaro sporco e transazioni sospette verranno riportate alle autorità competenti.