

## **Regolamento Generale Centro di Trasmissione Dati (CTD) di Stanleybet Malta (SM) sul territorio dell'Unione Europea.**

### **Versione in lingua italiana**

1) Il seguente regolamento è valido dal 1 gennaio 2009, sostituisce ogni altra precedente versione e governa tutte le trasmissioni di dati ("mandati di trasmissione dati") accettate da Stanleybet Malta che il cliente ne sia consapevole o meno. Nel caso di disputa Stanleybet Malta Limited cercherà di risolverla direttamente con il cliente. Se non fosse possibile trovare una soluzione soddisfacente per entrambe le parti, il cliente potrà contattare la Lotteries and Gaming Authority-Malta via E-mail scrivendo a [complaints@lga.org.mt](mailto:complaints@lga.org.mt).

I clienti di Stanleybet Malta ed i titolari dei CTD dovrebbero aver letto, compreso e accettato questo regolamento. Il possesso di una ricevuta di mandato di trasmissione dati Stanleybet Malta implica, come è riportato nella ricevuta stessa, che il cliente conosce ed ha accettato il presente regolamento, che è esposto e consultabile all'interno del CTD.

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

3) L'accettazione di dati da trasmettere a SM è ammessa solo tramite gli strumenti e nei modi approvati da SM in via generale. Qualsiasi altra modalità non è ammessa se non espressamente approvata da SM.

Possono essere accettati per la trasmissione solo dati che risultino nel computer del CTD, che è alimentato da Malta, con esclusione di qualsiasi altra offerta. Il cliente è obbligato a controllare che i dati stampati sulla ricevuta dal computer corrispondano fedelmente a quella che era stata la sua richiesta di trasmissione. Se così non fosse può richiedere l'annullamento del mandato entro 5 minuti dalla stampa della ricevuta, ma se piazzata entro 5 minuti dall'inizio di uno degli eventi, la richiesta di annullamento deve essere fatta ed eseguita prima dell'inizio dell'evento stesso.

4) La normale attività del CTD può svolgersi solo durante l'orario di lavoro previsto e comunicato da SM. Qualsiasi mandato di trasmissione dati che venga preparato al di fuori di tale orario, anche se accettato dal computer e la stampante ha stampato la giocata, è soggetto ad annullamento da parte di SM.

5) Pagamento delle vincite:

Il pagamento delle vincite può avvenire una sola volta, per ogni mandato, solo dietro presentazione della ricevuta di mandato di trasmissione dati, in originale. Tale mandato deve contenere in alto a destra il numero di 6 cifre del WinCode che serve ad autorizzare il pagamento, previa la corretta digitazione di tale numero su richiesta del computer. Per

quanto riguarda le modalità del pagamento valgono le comunicazioni di SM fatte di volta in volta.

6) SM si riserva il diritto di dichiarare nullo qualsiasi mandato o parte di esso che risulti pervenuto al network di SM dopo l'inizio, anche se per un solo secondo, del più prossimo tra gli eventi sportivi presenti nel mandato stesso ad eccezione della specialità del "betting in play" o "live betting".

7) Per data di inizio di un evento, in tutto ciò che è rilevante ai fini del presente regolamento, si intende il momento in cui l'evento effettivamente inizia e non la data inserita nel computer di SM. Quindi se la data di inizio inserita nel computer da SM, per errore o per qualsiasi altro motivo, è successiva all'effettiva data di inizio dell'evento sportivo, SM si riserva il diritto di annullamento descritto al precedente punto 6.

8) Quando il mandato è composto da parecchie selezioni e uno o più degli eventi è già in svolgimento o è già finito nel momento in cui il mandato arriva al network di SM, la/le selezione/i è/sono valutata/e a quota 1.00. Le rimanenti selezioni sono valide purché nel loro insieme rispettino le richieste minime in termini di numero di selezioni per rendere la giocata valida.

#### Esempio 1

Puntata: € 100,00    Richiesta: 5

Anderlecht  
Club Bruges  
PSV Eindhoven  
Man Utd  
Ajax

Se il Man Utd e L'Ajax hanno già giocato nel momento in cui il mandato è stato accettato da SM (cioè nel momento in cui il mandato è arrivato al Network), il mandato sarà trattato come un mandato di 100,00 Euro con richiesta 3 solo sulle rimanenti 3 selezioni, e Man Utd e Ajax verranno considerate a quota 1.00.

#### Esempio 2

Puntata: € 200.00    Richiesta: 3

Frankfurt	Minimo 1
Pisa	Minimo 3
Oviedo	Minimo 3

Se il Frankfurt ha già iniziato a giocare nel momento in cui la giocata è stata accettata, questa verrà rimborsata in quanto i due eventi rimanenti richiedono un minimo di tre selezioni per considerare valida la giocata.

9) Ogni mandato convalidato da SM verrà registrato in un archivio generale e, per ragioni di sicurezza, in un secondo archivio chiamato “security archive”.

Le quote valide nel momento in cui un mandato viene registrato sono le quote che sono utilizzate per calcolare la vincita. Nel calcolare la vincita, solo il contenuto dell’archivio nel quartier generale di SM verrà utilizzato. In caso di giocate con dati diversi da quelli contenuti nell’archivio del quartier generale, SM si riserva il diritto di considerare validi i dati contenuti nel proprio “security archive”.

10) Il minimo di eventi selezionabili per ogni giocata, così come l'importo massimo di puntata ammesso per ogni combinazione della giocata, e ogni altro elemento limitativo della giocata, sono indicati dal computer.

È responsabilità del CTD di assicurarsi che queste richieste vengano rispettate.

11) Qualora pervengano al CTD richieste di trasmissione dati al di fuori di uno o più dei limiti stabiliti è necessario attivare una procedura di richiesta specifica di autorizzazione alla accettazione di tali dati secondo regole e procedure di volta in volta stabilite da SM.

12) Giocate contenenti connessioni logiche, esempio Italia vincente 2-0 e Italia vincente parziale finale sono accettate solo come singole, per cui se per errore vengono accettate nella stessa schedina la puntata verrà divisa equamente sulle selezioni che sarebbero dovute essere accettate solo come singole. Eccezione a questa regola sono le giocate sul Supergoal (primo marcatore associato al risultato esatto) per le quali una quota appositamente creata viene offerta.

13) Ogni mandato è soggetto ad una vincita massima stabilita da SM. La vincita massima può essere inferiore a quella calcolata dal computer ed è responsabilità del cliente di regolare la propria puntata conseguentemente.

I massimi limiti assoluti di pagamento, sia che siano indicati dal computer sia in caso contrario, sono:

## CALCIO

Supergoal € 1.000.000

Le giocate devono contenere una selezione che sia di Supergoal “puro” (ovvero una selezione che contenga Primo o Ultimo marcatore associato con un risultato esatto per quella partita) e almeno un'altra selezione che appartenga alla “famiglia” del Supergoal. La “famiglia” del Supergoal é composta dal Primo Marcatore, Ultimo Marcatore, Striker (Marcatore), Doppio Striker (Marcatore che segna piú di un goal).

## CALCIO

GENERALE € 100.000

- \* 1X2
- \* Risultato esatto
- \* Half time/full time
- \* Doppia chance
- \* 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 Outright, Championship Europea e Coppa del Mondo

**CALCIO CONTENENTE I SEGUENTI: € 25.000**

- \* Antepost non elencati nell'elenco precedente :
- \* Handicap betting
- \* Tempo del primo goal
- \* Under e over
- \* Primo marcatore/Ultimo marcatore
- \* Striker/Doppio Striker
- \* Numero di goal
- \* Primo tempo/secondo tempo
- \* Segna non segna
- \* Passaggio di turno
- \* Quale squadra segna per prima?
- \* Risultato esatto del primo tempo
- \* Game run
- \* In quale tempo si e' segnato di piu'?
- \* Goal Pari e Dispari

Vaffangoal

€ 2.500

**GIOCAE CONTENENTI SOLO :**

Tennis	€ 25.000
Basket	€ 25.000
Golf	€ 25.000
Formula Uno (ad eccezione di Classificato/Non classificato)	€ 25.000
American football	€ 25.000
Classificato/Non classificato (Formula uno)	€ 10.000

**GIOCAE CONTENENTI SELEZIONI SU QUALSIASI ALTRO SPORT:**

€ 15.000,00

Se un mandato contiene quindi previsioni che si riferiscono a differenti sport e/o differenti tipi di selezioni per ciascun sport il minor limite massimo di vincita si sovrappone agli altri.

Ad esempio un mandato con 5 selezioni di cui 3 di Vaffangoal (limite € 2.500,00) e due di tennis (limite € 25.000,00) sarà soggetto al massimale di pagamento di € 2.500,00.

I limiti massimi di vincita elencati in questo regolamento si applicano ad ogni cliente o gruppo di clienti che giocano la stessa combinazione di selezione o selezioni, anche se divisa in diverse giocate, a quote diverse o anche fatte in giorni diversi o utilizzando diversi CTD. Nel caso in cui SM dovesse avere il sospetto che un numero di mandati sia stato piazzato in questo modo, il pagamento totale di tutte queste giocate sarà limitato ad 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 gravi evidenti errori di inserimento dati nei propri computer, SM si riserva il diritto di annullare le giocate eventualmente effettuate con i dati errati, anche se la scoperta dell'errore e il conseguente annullamento avvengono dopo che l'evento si è già concluso, oppure, a suo insindacabile giudizio, di considerare i dati errati validi ma con il loro valore corretto. La giocata annullata, ai sensi del presente paragrafo, è rimborsabile a richiesta del cliente.

15) SM si riserva il diritto di considerare nulle giocate che, a suo insindacabile giudizio, appaiano ambigue, anche se accettate dal computer del CTD e anche se il relativo mandato di trasmissione è stato emesso ed è in mano al cliente.

La giocata annullata, ai sensi del presente paragrafo, è rimborsabile, a richiesta del cliente.

16) In caso vi siano sospetti di irregolarità di un evento sportivo SM si riserva il diritto di decidere la sospensione dei pagamenti e l'eventuale annullamento di quell'evento e per tutti i gruppi di dati ricevuti che comprendano quell'evento fino al completamento di una inchiesta condotta a seguito di tali sospettate irregolarità.

In caso di annullamento la giocata può essere rimborsata se concordemente stabilito a seconda dei casi tra SM e il cliente.

17) L'insieme dei dati trasmessi e della puntata dà luogo all'eventuale accettazione da parte di SM. SM si riserva la decisione finale di autorizzare o rifiutare giocate che sono state accettate per la trasmissione ed effettivamente trasmesse al sistema informatico centrale di SM a Malta.

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

19) Annullamento di una giocata e conseguente rimborso.

L'annullamento e il conseguente rimborso di una giocata sono ammessi, su richiesta del CTD o del cliente, solo in uno dei seguenti casi:

- c'è stato un errore nel computer nel CTD e la giocata non è stata registrata;
- la stampante non ha stampato la ricevuta;
- codici della giocata o della puntata sono stati inseriti in modo errato.

L'annullamento di un mandato può essere richiesto non oltre 5 minuti dal momento in cui il mandato è stato accettato. In casi eccezionali, ad insindacabile giudizio di SM, può essere accettata una richiesta di annullamento quando sono passati più di cinque minuti dall'accettazione, ma in tal caso la richiesta deve comunque avvenire via email e non può essere successiva al momento in cui il più prossimo tra gli eventi facenti parte del mandato è già iniziato. Qualsiasi richiesta di annullamento fatta a voce telefonicamente verrà ignorata.

Richieste di annullamento ricevute dopo che un evento è già iniziato non verranno prese in considerazione.

20) Per tutto quanto non previsto dal presente regolamento vale quanto comunicato e pubblicato di volta in volta da SM.

## **REGOLE SPECIALI.**

### **GENERALITÁ**

a) In caso di evento che si conclude a pari merito tra piú vincitori, ove il gioco prevedeva invece un unico vincitore, ai fini del calcolo della vincita di una giocata la quota relativa all'evento si considera divisa per il numero dei vincitori a pari merito. Il parimerito é un risultato nel quale due o piú partecipanti si classificano *ex aequo*.

In un parimerito 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 parimerito 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.

b) I risultati si intendono sempre acquisiti sul campo o sul podio. Interventi successivi delle autorità rilevanti saranno considerati ai fini della valorizzazione del mandato ma solo se avvenuti nello stesso giorno.

Qualsiasi decisione che venga presa il giorno seguente o piú tardi non sarà considerata ai fini dei risultati (fa eccezione la formula uno).

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 ai fini della valorizzazione del mandato Cipollini é 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 ai fini della valorizzazione del mandato.

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

c) In caso di un cambio di campo o comunque di localizzazione di un evento sportivo che non sia stato oggetto di pubblicità o che non sia conosciuto da SM, ciascun mandato accettato con le quote offerte 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 giocata nel caso in cui contengano solo selezioni riguardanti quella partita; nel caso in cui il mandato contenga anche altre selezioni, allora la selezione che é stata oggetto del cambio di localizzazione verrà valutata a quota 1.00

d) Ritirati: Antepost del Golf e Ippica

Le quote Antepost per il golf sono, per definizione, dati di previsione di vincita di un evento sportivo quotato prima dell'inizio dell'evento stesso. Se uno dei partecipanti si ritira dopo l'avvenuta accettazione di un mandato ma prima dell'inizio dell'evento stesso,

la quota relativa a quel partecipante, se presa prima dell'emissione delle nuove quote, verrà decurtata commisurando la quota secondo le seguenti percentuali:

Quota del ritirato	La vincita é decurtata del
1.30 o inferiore	75%
tra 1.40 e 1.31	70%
tra 1.55 a 1.41	65%
tra 1.60 e 1.56	60%
tra 1.80 e 1.61	55%
tra 1.95 e 1.81	50%
tra 2.20 e 1.96	45%
tra 2.50 e 2.21	40%
tra 2.75 e 2.51	35%
tra 3.30 e 2.76	30%
tra 4.00 e 3.31	25%
tra 5.00 e 4.01	20%
tra 6.50 e 5.01	15%
tra 10.0 e 6.51	10%
tra 15.00 e 10.01	5%
oltre 15.00	nessuna deduzione

Se due o piú partecipanti si ritirano la deduzione totale non eccederá il 75%.

Queste deduzioni si applicano anche alle giocate sull'ippica piazzate dopo le 10.00 a.m. del giorno prima della prevista corsa fino all'inizio della corsa, se un mandato viene accettato e il cavallo viene ritirato.

e) In caso di controversia sull'esito di una manifestazione sará considerato valido quanto comunicato dal sito ufficiale internet. In caso di controversie, si fará riferimento ai comunicati ufficiali dell'ente organizzatore.

f) Qualora delle quote vengano dedotte da tabelle, per esempio risultato esatto o segna/non segna, le quote esposte nella stampa saranno quelle valide anche se diverse dalle quote standard delle tabelle. A questo fanno eccezione gli errori palpabili.

## **REGOLE SPECIALI PER GLI SPORT**

Rientrano nelle regole speciali seguenti tutti i dati 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 dà 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.

### **AMERICAN FOOTBALL**

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 (esclusi i supplementari).

In caso di partite sospese o posticipate le giocate verranno considerate nulle a meno che non vengano giocate entro il giorno dopo, 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 scommesse, 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 simili organizzazioni ufficiali) 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)

## **BASKETBALL**

Nel caso del basket, per le quote dell' 1,X,2, e under/over il risultato si intende alla fine del tempo regolamentare, SENZA tempi supplementari; per le quote dell'HANDICAP, Margini di vittoria, il risultato si intende alla fine dell'incontro COMPRESI I TEMPI SUPPLEMENTARI.

## **BOXING**

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

**Vincente ai round**: se uno dei pugili non riprende l'incontro, l'altro pugile 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 1 e 2 saranno considerate perdenti.

## **CICLISMO**

**Outright Betting** – Tranne il vincente, tutti gli iscritti al torneo ai fini della definizione delle giocate sono considerati perdenti. Se il ciclista non corre la giocata non è pertanto valida.

I ciclisti devono aver passato la linea di partenza per essere considerati partecipanti alla gara, altrimenti tutte le giocate comprendenti questi ciclisti devono essere considerate nulle.

Le giocate sulle tappe del Tour o gare individuali verranno definite in base ai risultati ufficiali al momento della premiazione o sul podio (vedi Regole Speciali- Generalità)

## **FORMULA UNO**

**Grand prix** - Tutti i piloti offerti, 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 piloti offerti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti. Il pilota che stabilisce il giro piú veloce durante la pole position é considerato

il vincente. Successive squalifiche o rinunce alla position non verranno prese in considerazione.

**Giro piú veloce** - Il pilota che durante la gara registra il giro piú veloce é 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 definirá 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 é 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 Stanley.

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.

**Connessione logica** - Lo stesso pilota non può essere ripetuto piú di una volta all'interno della stessa giocata. Per esempio: L. Hamilton vincente la gara, vincente il suo testa a testa, vincente il giro piú veloce: questo mandato non é valido in quanto si tratta di connessione logica tra le varie parti della giocata. 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 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.

## **GOLF**

**Outright Betting** - Se il golfista non inizia il torneo la giocata 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 paritá il risultato del play off determinerá il vincitore. Una

volta che il golfista ha tirato il primo colpo, questo determina la partecipazione del giocatore al torneo.

Nel caso di cattive condizioni metereologiche 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 giocata 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.

**Tournament Match betting** - Il giocatore che raggiunge il primo posto alla fine del torneo è il vincitore. Se un giocatore 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 il primo turno, la giocata è da considerarsi nulla. Solamente i turni completati per intero valgono.

**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 alla fine dei tempi regolamentari, SENZA tempi supplementari.

## **ICE HOCKEY**

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

## **MOTOCICLISMO**

**Gara:** Tutti i piloti offerti, 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 piloti offerti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti. Il pilota che stabilisce il giro piú veloce durante la pole position é considerato il vincente. Successive squalifiche o rinunce alla position non verranno prese in considerazione.

**Giro piú veloce** - Il pilota che durante la gara registra il giro piú 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 definirá 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.

**Connessione logica** - Lo stesso pilota non può essere ripetuto piú di una volta all'interno della stessa giocata. Per esempio: V. Rossi vincente la gara, vincente il suo testa a testa, vincente il giro piú veloce: questo mandato non è valido in quanto si tratta di connessione logica tra le varie parti della giocata. Nel caso in cui giocate vengano 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 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.

## **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 giocate il giorno dopo, tranne che per quella parte di giocata il cui risultato è già stato definito prima della sospensione (es. Prima meta ).

## **SCI**

Tutti gli sciatori che non prendono parte alla gara sono considerati perdenti. In caso di parimerito viene applicata la regola del *Dead Heat* (Parimerito).

I risultati ufficiali sono quelli pubblicati dalla Federazione Internazionale di Sci. Nel caso di squalifica, la premiazione sul podio verrà considerata valida per la definizione delle giocate (Vedi regole speciali, Generali, b).

## **SNOOKER**

**Outright Betting** - Tranne il vincente, tutti gli iscritti al torneo ai fini della definizione delle giocate 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.

## **TENNIS**

**Outright Betting** - Tranne il vincente, tutti gli iscritti al torneo ai fini della definizione delle giocate sono considerati perdenti.

**Match Betting** - Nel caso in cui un evento inizia ma non viene 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 viene posticipato qualsiasi sia la ragione, per esempio se viene cambiato l'orario o per maltempo, il risultato valido sarà quello dell'incontro disputato per cui le giocate verranno tenute in sospenso fino alla disputa dell'evento.

Se un giocatore si ritira dopo l'inizio dell'incontro, per la definizione di giocate sui set o match betting la giocata è nulla per cui da rimborsare. Se il primo set è stato completato, tutte le giocate sul First Set Score saranno considerate valide.

Nel caso in cui venga erroneamente offerto da SM un incontro in qualsiasi sport che non è in programma che venga disputato, tutte le giocate saranno considerate nulle e verranno definite a quota uno (1.00). Per esempio, un incontro di tennis erroneamente offerto come Hewitt v Federer invece di Roddick v Federer.

Questo tipo di incontri sono da considerarsi non validi sia che il giocatore correttamente inserito vinca o perda (in questo caso Federer).

Nel caso di incontri sportivi non football - per esempio Basket o Ice Hockey - i tempi regolamentari devono essere completati compresi dei minuti aggiuntivi che gli arbitri

decidono di aggiungere ma sempre all'interno dei tempi regolamentari perché il risultato sia valido. Se questo non avviene, ovvero se non vengono completati per intero i tempi regolamentari, il risultato viene considerato come nullo e le giocate verranno definite a quota uno (1.00).

Nel caso del Baseball, se due squadre hanno in programma di giocare due volte nella stessa giornata, una successiva all'altra, le quote offerte indicheranno solo il primo dei due incontri. Il risultato del secondo incontro non verrà preso in considerazione.

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 su quella selezione relativa all'antepost per vincere il torneo verranno considerate perdenti. Fanno eccezione gli errori palpabili.

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.

## **REGOLE SPECIALI CALCIO**

Tutti i mandati, ad eccezione delle seguenti categorie: “Vincente antepost” “Passaggio di turno” “Solo primo tempo” e “Solo secondo tempo” verranno definiti sul risultato ai 90 minuti comprendenti anche dei 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 predefinita dell'incontro. Per esempio, gli 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 un mandato viene indicato dal software di SM.

Selezioni di mercati diversi, anche di sport diversi, possono essere combinati per soddisfare la richiesta minima di 3, quando richiesta.

Selezioni relative a categorie di gioco diverse, anche da sport diversi, possono essere combinate tra di loro per soddisfare la richiesta minima di 3 selezioni. Per esempio, una richiesta 3 su tre partite danesi – Brøndby risultato finale, FC Copenhagen Numero di goals e Odense Handicap 1 è una giocata accettabile in quanto le tre selezioni combinate formano il minimo di 3 richiesti per la divisione danese.

Se un giocatore scende in campo in qualsiasi momento durante i 90 minuti, le giocate su questo giocatore saranno considerate valide per 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 goal è stato segnato, la giocata è da rimborsare.

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

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 giocata è rimborsabile.

Nel caso di ultimo marcatore e non prende parte alla partita la giocata è rimborsabile.

Nel caso del Supergoal, gioco per il quale bisogna indovinare il primo marcatore o l'ultimo marcatore e il risultato esatto, le giocate verranno accettate se giocate con la quota speciale prevista per questo tipo di giocata. Vale solo il risultato al novantesimo minuto. Se un giocatore prende parte alla partita dopo che un goal 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.

Se un incontro viene abbandonato dopo che un goal o più goal 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. Nella selezione Ultimo marcatore/risultato esatto, se un giocatore non prende parte all'incontro, il mandato diventerà una singola sul risultato esatto.

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

Se un incontro finisce 0-0 tutte le giocate sul Game Run a First Team To Score verranno rimborsate.

Per il numero di goal nel gioco pari/dispari 0-0 e' da considerarsi come pari.

Nel caso di incontro posticipato o cancellato, se non giocato o posticipato, verrà trattato a quota uno (1.00) per la definizione delle giocate a meno che l'incontro non si disputi il giorno seguente. Se il mandato contiene solamente selezioni riguardanti il suddetto gioco la puntata è da rimborsarsi su richiesta del cliente.

Se le selezioni del suddetto gioco costituiscono una parte del mandato, quella parte verrà definita a quota uno (1.00) e l'intera giocata è da considerarsi valida anche se questa non soddisfa più la richiesta minima di selezioni.

Gli orari di inizio degli incontri offerti da SM sono da considerarsi come indicativi e se modificati nel sistema per qualsiasi ragione, ad eccezione di quelle fornite da fonti

ufficiali, manterranno validi i mandati a meno che non siano stati piazzati dopo l'inizio ufficiale dell'evento e in quel caso le selezioni verranno definite a quota uno (1.00).

## INCONTRI SOSPESI

Nel caso di incontro sospeso prima della fine dei 90 minuti 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 goal è stato segnato, a meno che non sia un autogoal, le giocate connesse a quella selezione e alle selezioni sul primo tempo saranno valide. Un 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.

Nel caso di incontro abbandonato, le giocate sullo Striker saranno valide se un goal è stato segnato a meno che il goal non sia un autogoal. Se nessun goal o un autogoal è stato segnato, tutte le giocate saranno considerate da rimborsare.

Giocate su incontri che non hanno completato i 90 minuti, ma che ufficialmente sono registrati come validi, 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 degli interi 90 minuti), quote per questa parte di partita non

verranno offerte, e se offerte per errore, le selezioni contenute quest'incontro verranno definite a quota uno (1.00).

## **BETTING ON NUMBERS ( LOTTERIE)**

1. I clienti possono accedere alle lotterie di SM 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 piazzata dopo questo termine verrà annullata a meno che la giocata sia stata piazzata prima dell'estrazione: in questo caso può essere considerata come valida.
3. Giocate piazzate dopo l'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).
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 SM approvi la richiesta di annullamento.
5. Giocate sulla lotteria non possono essere combinate né con altri giochi né 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 SM approvi la richiesta di annullamento.
3. Giocate sulla lotteria non possono essere combinate né con altri giochi né con altre estrazioni di lotterie diverse.
4. Puntate in eccesso o in difetto verranno definite in proporzione alla puntata.

**'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 dal 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 ti puoi permettere di perdere.

Se sei preoccupato che il gioco possa essere diventato un problema serio visita il sito [www.gamcare.org.uk](http://www.gamcare.org.uk) (00448456000133) oppure [www.gambleaware.co.uk](http://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 una 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.