

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

**1.1.** Il presente Regolamento – Versione 3.7.1 – è valido dal 02.07.2020, sostituisce ogni altra precedente versione e disciplina tutte le trasmissioni di dati effettuate tra il cliente e Stanleybet Malta Limited (STANLEYBET).

Il presente Regolamento deve essere sempre esposto in modo ben visibile e agevolmente consultabile all'interno del CTD.

I clienti, prima di formulare la proposta di scommessa nei confronti di STANLEYBET, devono aver letto, compreso e accettato il presente Regolamento. La formulazione della proposta di scommessa implica l'adeguata conoscenza e accettazione del presente Regolamento Generale STANLEYBET, valido come condizioni generali del contratto di scommessa.

In caso di insorgenza di una controversia, STANLEYBET e i clienti si avvarranno della procedura di risoluzione delle controversie prevista nella successiva sezione "Risoluzione delle controversie".

**1.2.** È vietata la formulazione di proposte di scommessa da parte di persone fisiche che non abbiano compiuto il 18° anno di età.

**1.3.** Stanleybet rivolge un invito a offrire ai potenziali clienti attraverso la pubblicazione degli eventi pronosticabili e delle quote a questi associate. I clienti formulano, in riscontro a tale invito a offrire, la propria proposta di giocata nei confronti di Stanleybet. Il contratto di scommessa si conclude, ai sensi dell'art. 1327 del Codice Civile italiano, nel momento in cui Stanleybet, valutata e accettata la proposta di giocata ricevuta dal cliente e senza preventiva risposta, vi dà immediata esecuzione a Malta, registrando il contratto di scommessa nel proprio server centrale ed ivi ponendo in essere gli altri adempimenti necessari e conseguenti a detta accettazione anche in conformità alla normativa maltese di settore. L'inizio dell'esecuzione del contratto è prontamente comunicato al cliente mediante la generazione ed il rilascio, per il tramite del CTD, della ricevuta di giocata.

L'originale della ricevuta di scommessa costituisce prova della conclusione e dell'inizio dell'esecuzione del contratto stipulato tra il cliente e STANLEYBET ed è l'unico titolo che legittima il possessore a richiedere il premio in caso di vincita. Tale ricevuta è anonima. In caso di smarrimento, il possessore perderà il diritto di richiedere il pagamento dell'eventuale vincita.

È fatto tassativo divieto al titolare del CTD di proporre, consigliare o comunque interferire in qualsiasi modo nel rapporto contrattuale tra STANLEYBET e il cliente.

La formulazione delle proposte di scommessa nei confronti di STANLEYBET è ammessa solo con gli strumenti e con le modalità approvate da quest'ultima.

Possono essere formulate soltanto proposte di scommessa corrispondenti agli inviti a offrire provenienti dal server centrale di STANLEYBET a Malta.

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

**1.4.** 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 la proposta di scommessa venga trasmessa al di fuori di tale orario.

**1.5.** 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 o 7 cifre del WinCode che serve ad autorizzare il pagamento.

**1.6.** STANLEYBET si riserva il diritto di recedere da qualunque contratto di scommessa qualora la 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".

**1.7.** 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 le puntate, ad eccezione di quelle relative al LiveBetting (Betting in play) e ad eventi che sono stati re-inseriti nell'offerta in seguito ad interruzione, come ad esempio un incontro di tennis interrotto temporaneamente a causa delle condizioni meteo.

**1.8.** 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 purchè 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

- a. Anderlecht Club
- b. Bruges
- c. PSV Eindhoven
- d. Man Utd
- e. 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

- f. Frankfurt
- g. Pisa
- h. 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 la stessa prevedesse l'abbinamento con un minimo di altri 2 eventi.

**1.9.** Ogni proposta pervenuta a STANLEYBET, qualora venga da quest'ultima accettata, verrà registrata in un archivio generale e, per ragioni di sicurezza, in un secondo archivio chiamato "security archive", anche in conformità alla normativa maltese di settore. Le vincite vengono calcolate sulla base delle quote in vigore nel momento in cui la proposta di scommessa 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.

**1.10.** 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 esclusivamente da STANLEYBET nel presente Regolamento, salvo eventuali deroghe previste nello specifico invito ad offrire.

**1.11.** 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. Ogni scommessa è sottoposta da STANLEYBET ad una specifica procedura di valutazione del rischio, le cui modalità attuative dipendono dall'ammontare della puntata, nonché dal tipo e dal numero di selezioni giocate. In qualunque momento, anche successivamente allo svolgimento degli eventi pronosticati, STANLEYBET si riserva il diritto di considerare void un gruppo di scommesse che, dall'analisi delle circostanze oggettive del caso (ad es.: anomala suddivisione della medesima scommessa in molteplici giocate), si rivelino preordinate al fine di eludere i vigenti sistemi di controllo del rischio.

**1.12.** Proposte di giocate contenenti connessioni logiche, come per esempio Italia vincente 2-0 e Italia vincente parziale finale, si intendono formulate dal giocatore solo come singole. Se queste, per errore, dovessero risultare formulate 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 Supergoal (primo marcatore associato al risultato esatto) per le quali viene prevista una quota creata appositamente. Occasionalmente potranno essere previste special bet contenenti due o più risultati relativi ad un singolo evento.

**1.13.** 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:

**1.13.1. SUPERGOAL € 250.000,00**

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

Appartengono alla famiglia del Supergoal le seguenti tipologie di selezioni:

- a. Primo Marcatore;
- b. Ultimo Marcatore;
- c. Striker (Marcatore);
- d. Doppio Striker;
- e. Primo Marcatore + risultato esatto;
- f. Ultimo Marcatore + risultato esatto.

Si noti che la vincita massima pari ad € 250.000,00 non verrà applicata ai sistemi di scommessa se non per quella parte di sistema il cui sviluppo includa almeno un “supergoal puro” (vale a dire una soluzione che pronostica il primo o l'ultimo marcatore ed il risultato esatto dell'incontro).

**1.13.2. CALCIO GENERALE € 100.000,00**

- a. 1X2
- b. Risultato esatto
- c. Parziale/Finale
- d. Doppia chance
- e. Live Betting 0:0
- f. 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.

**1.13.3. GIOCATE CALCIO CONTENENTI LIMITI MASSIMI GIORNALIERI DI PAGAMENTO € 25.000,00**

- a. Antepost non sopra menzionati
- b. Handicap betting
- c. Minuto del primo gol
- d. Under e Over
- e. Numero di gol selezioni
- f. Primo marcatore/Ultimo marcatore
- g. Striker/Doppio Striker
- h. Solo Primo tempo selezioni
- i. Solo Secondo tempo selezioni
- j. Segna/non segna
- k. Passaggio di turno
- l. Quale squadra segna per prima/ultima?
- m. Risultato esatto del primo/secondo tempo
- n. Game Run
- o. In quale tempo si è segnato di più?
- p. Calci d'angolo selezione
- q. Cartellino/Cartellino selezione
- r. Totali punti cartellino
- s. Primo/secondo classificato in ordine
- t. Gol Pari e Dispari
- u. Goal/No Goal – (entrambe le squadre segnano, o, in alternativa, una o nessuna squadra segna)
- v. Draw no bet
- w. Vincente a zero
- x. Combo selezioni
- y. Altri sottomercati offerti ma qui non espressamente menzionati

**1.13.4. GIOCATE CONTENENTI:**

- a. Tennis € 25.000,00
- b. Basket € 25.000,00
- c. Golf € 25.000,00
- d. Formula Uno (ad eccezione di Classificato/Non classificato) €25.000,00
- e. American football € 25.000,00
- f. Hockey sul ghiaccio € 25.000,00
- g. Classificato/Non classificato (Formula1) € 10.000,00

**1.13.5. GIOCATE 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 Formula1 Classificato / Non Classificato sarà soggetta al massimale di pagamento di € 10.000,00, cioè il limite previsto per la Formula1 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 Stanley, dall'analisi delle circostanze oggettive del caso, acquisisse evidenza di giocate o gruppi di giocate che siano state effettuate seguendo tale procedura, 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.

**1.14.** 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 idati 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.

Le scommesse sono considerate valide qualora vi siano errori irrilevanti o ininfluenti nella descrizione dell'evento, nel nome delle squadre, nel nome / cognome del giocatore, nel nome della località, ecc., laddove malgrado tali errori si possa stabilire oltre ogni ragionevole dubbio a quale squadra / giocatore la scommessa si riferisce.

**1.15.** 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.

**1.16.** 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.

**1.17.** Eventuali reclami, completi di tutti i dettagli necessaria 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.

**1.18.** Il rimborso della giocata o l'annullamento della stessa, qualora non includano selezioni od eventi void (quota 1,00), possono essere richiesti solamente nelle seguenti circostanze:

- a. Si è verificato un errore nel computer/terminale del CTD e la scommessa non è stata registrata correttamente nel sistema;
- b. La stampante del CTD non ha stampato la ricevuta;
- c. Si è verificato un errore nell'inserimento della giocata o della puntata.

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.

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

**1.20.** Il presente Regolamento è redatto in diverse lingue a scopo informativo e per facilitarne la comprensione da parte dei clienti. In caso di discrepanza tra versioni redatte in lingue differenti, prevarrà sempre la versione in lingua inglese.

## 2. DISCIPLINA DEL BONUS

**2.1.** L'offerta del Bonus è disciplinata dal Regolamento Generale STANLEYBET. Riguardo i casi non espressamente previsti dalle disposizioni contenute nella presente sezione saranno applicabili i termini e le condizioni già stabiliti nel Regolamento Generale.

**2.2.** STANLEYBET si riserva il diritto di modificare, sospendere o interrompere, in qualsiasi momento e a sua totale discrezione, l'offerta del Bonus. È responsabilità del cliente l'essere a conoscenza dei termini e delle condizioni.

**2.3.** APPLICAZIONE DEL BONUS: Il Bonus valido su tutti gli sport, ma non sarà considerato applicabile alle selezioni riguardanti i seguenti prodotti/mercati:

- a. Antepost;
- b. Supergoal, Marcatori, Extra's e scommesse speciali differenti dai mercati principali;
- c. Scommesse Live;
- d. Lotterie ed altri Giochi a Numeri;
- e. Virtual;
- f. E-Sports;
- g. Millionaire;
- h. Classificato Sì/No (motori);
- i. Antepost Testa a Testa;
- j. FantaStanley.

Qualora una scommessa contenga una selezione riguardante i prodotti/mercati di cui sopra, tale selezione sarà esclusa dal computo del Bonus. Il Bonus sarà tuttavia applicato alle eventuali selezioni ancora valide che rispettino i requisiti qui espressi.

**2.4.** Eventuali avvenimenti rimborsati e risultati come void, saranno esclusi dal conteggio del bonus multipla. Qualora una scommessa contenga una o più selezioni la cui quota sia inferiore ai requisiti di Quota Minima (almeno pari 1.23 o superiore) o considerata void (quota 1,00), tale selezione non comporterà l'annullamento del bonus, ma non sarà tuttavia presa in considerazione al conteggio finale per l'erogazione del premio.

Il Bonus sarà tuttavia applicato alle selezioni ancora valide che rispettino i requisiti espressi.

Tutto l'eventuale bonus sarà annullato laddove una scommessa contenga una selezione Antepost.

Esempio:

Una scommessa contiene 15 selezioni ma tra queste: 4 hanno una quota inferiore a 1.23 ed una viene considerata void (quota 1,00). Alla scommessa sarà applicato un Bonus del 28% calcolato considerando le quote per quelle 10 selezioni che invece hanno i requisiti per procedere all'aggiunta del bonus.

**2.5.** La percentuale del bonus aumenterà progressivamente sulle multiple (vedi tabella nella pagina successiva), SÌ/NO AD UN MASSIMO DEL 300% con 30 selezioni.

**2.6.** Le scommesse a sistema sono ritenute valide ai fini dell'assegnazione del Bonus. Anche per le giocate sistemiche concorrono al Bonus le quote maggiori o uguali a 1,23. LA PERCENTUALE MASSIMA APPLICABILE ALLE SCOMMESSE DISPONIBILI è 28%. Esempio:

Un sistema con combinazioni 2, 3, 4 e 5, contenente 5 selezioni tutte con quota 2.75, avrà diritto ad un Bonus calcolato secondo i criteri di seguito espressi:

- a. 10 doppie = Nessun Bonus
- b. 10 triple = Nessun Bonus
- c. 5 quadruple = Nessun Bonus
- d. 1 quintupla = Riceve un Bonus del 5%

**2.7.** Se anche uno solo degli avvenimenti selezionati ha data/ora superiore a 7 giorni di calendario successivi alla data/ora di piazzamento della giocata, il Bonus è azzerato, indipendentemente dalle quote o dal numero di selezioni. Ad esempio, se una giocata è piazzata il 1 marzo alle 15:00, il bonus sarà valido se contiene selezioni fino al giorno 8 marzo alle 15:00. Se vi sono selezioni con data/ora successiva, il bonus è azzerato.

**2.8.** L'importo massimo erogabile a titolo di Bonus per ogni singola giocata è pari ad € 10.000.

**2.9.** La vincita, compresa del Bonus, non può superare € 10.000 se si tratta di singola combinazione e € 50.000 se si tratta di un Sistema. Nel caso di un Sistema vale l'ulteriore regola secondo cui ogni combinazione, compreso il Bonus, non può superare i 10.000 €.

**2.10.** Gli attuali massimali di vincita previsti dal Regolamento Generale STANLEYBET per le singole tipologie di scommessa restano invariati e non potranno essere in alcun modo superati dall'assegnazione di un eventuale Bonus.

**2.11. TABELLA BONUS**

Quota Minima	1.23	1.23
Numero di Selezioni	Bonus Multiple	Bonus Sistemi
1		
2		
3		
4	2%	
5	5%	5%
6	8%	8%
7	12%	12%
8	18%	18%
9	23%	23%
10	28%	28%
11	35%	28%
12	40%	28%
13	46%	28%
14	53%	28%
15	60%	28%
16	65%	28%
17	75%	28%
18	80%	28%
19	90%	28%
20	100%	28%
21	110%	28%
22	120%	28%
23	130%	28%
24	140%	28%
25	150%	28%
26	160%	28%
27	180%	28%
28	185%	28%
29	250%	28%
30	300%	28%

### 3. REGOLE SPECIALI – GENERALITÀ

#### 3.1. *Pari merito – 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 metà quota sull'intera 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 quota sull'intera puntata.

#### 3.2. *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.

#### 3.3. *Sospensione partita*

In caso di sospensione di una partita e della sua ripresa fa fede il regolamento della specifica Federazione. Quindi in caso la partita venga sospesa ed il regolamento della Federazione in oggetto, preveda la non continuazione dal minuto della sospensione ma dall'inizio dell'incontro, il risultato prima della sospensione non è valido ai fini della scommessa

Il risultato valido ai fini della scommessa sarà solo quello omologato dalla Federazione stessa.

#### 3.4. *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.

#### 3.5. *Regole specifiche Tornei*

Qualora in un Paese vengano organizzati Tornei o mini-Tornei e le partite siano di conseguenza stabilite dagli Organizzatori Ufficiali degli stessi, potranno presentarsi occasioni in cui la squadra del Paese ospitante il Torneo venga visualizzata come squadra in trasferta poiché così stabilito dall'Organizzazione. Tale circostanza può presentarsi per diversi sport.

Esempio 1:

Campionato Mondiale di Pallavolo si svolge a Zagabria. Il match stabilito dall'Organizzazione Ufficiale è Germania – Croazia. Il match potrà quindi essere visualizzato come stabilito, ovvero

Germania – Croazia E NON Croazia – Germania

Esempio 2:

Mondiali 2014 in Brasile. Il match stabilito dall'Organizzazione Ufficiale è Messico – Brasile. Il match potrà quindi



essere visualizzato come stabilito, ovvero

Messico – Brasile E NON Brasile – Messico

### 3.6. *Ritirati: Group Betting*

Nel *Group Betting*, quando un giocatore si ritira prima dell'inizio di un evento ma le quote offerte non sono state aggiornate secondo tale ritiro, 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 e 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 10.00	10%
tra 10.01 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.

### 3.7. *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. Per ulteriori dettagli, fare riferimento alla sezione **22. RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE**.

### 3.8. *Antepost*

Quote per squadre/giocatori non offerti saranno rese disponibili su richiesta.

### 3.9. *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.

## 4. REGOLE SPECIALI PER GLI SPORT

### 4.1. INTRODUZIONE

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 void (quota 1,00).

Per esempio, un incontro di tennis erroneamente offerto come Hewitt vs. Federer invece di Roddick vs. 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 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 void (quota 1,00) e le giocate verranno definite vincenti a quota uno (1,00).

Per tutti gli sport, se un partecipante si ritira o viene escluso prima dell’inizio del torneo – e la regola “Ritirati: Group betting” non è applicabile – tutte le giocate su Antepost / VincenteTorneo verranno considerate void (quota 1,00). Fanno eccezione eventuali errori evidenti.

Giocate su eventi non sportivi, quali Oscar, Miss World, Eurovision Song Contest, verranno accettate come massimo una selezione, e non possono essere combinate con nessun altro evento. Fanno eccezione le special bet che offrono una quota creata appositamente.

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

Ad esempio, una richiesta 3 formata da due partite di Hockey su Ghiaccio e uno di calcio (min.3) – TPS & Osters (Hockey) e Jokerit (Calcio) è accettabile.

### 4.2. 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 void (quota 1,00) 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 (es. Primameta).

### 4.3. 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.

### 4.4. FOOTBALL AUSTRALIANO

Tutte le scommesse sono definite sugli 80 minuti di gioco, salvo diversamente indicato. Se il match finisce in pareggio ed il pareggio non è offerto come opzione di scommessa, le selezioni saranno considerate void (quota 1,00). Le

selezioni saranno determinate secondo i risultati ufficiali AFL.

Se un match viene abbandonato prima della fine degli 80 minuti regolamentari tutte le scommesse saranno void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato al momento dell'abbandono.

Se un match viene posticipato al giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate valide.

Se un match non si svolgerà più nel luogo inizialmente indicato, tutte le scommesse saranno considerate valide. L'unica eccezione a tale regola si applica qualora il match si svolgerà sul campo dell'avversario.

#### 4.5. BADMINTON

Il match inizia con il primo servizio effettuato dal giocatore. Se il numero totale di games per ottenere la vittoria non viene raggiunto o un giocatore si ritira durante il match stesso, tutte le selezioni su tale match saranno considerate void (quota 1,00).

#### 4.6. 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", abbandonato 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). Gli incontri terminati regolarmente con risultato di pareggio saranno considerati void (quota 1,00). In caso di cambio del pitcher le scommesse andranno void.

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. In caso di cambio pitcher tutte le scommesse andranno void.

#### 4.7. BASKET

Nel caso del basket, le quote dell'1X2 si riferiscono all'fine del tempo regolamentare, SENZA tempi supplementari; al contrario, le quote di Handicap, Under/Over, Margine di Vittoria e Pari / Dispari si riferiscono al risultato finale dell'incontro COMPRESI i tempi supplementari.

Qualora un qualsiasi incontro di basket sia abbandonato prima della fine dei tempi regolamentari ufficiali tutte le scommesse su tale evento saranno considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui esito sia già stato determinato prima dell'avvenuto abbandono.

**4.7.1. 1X2:** consiste nel pronosticare quale tra le squadre vincerà l'incontro selezionato. Selezionare la X per scommettere sul risultato di pareggio (es. Miami Heat vs. Chicago Bulls 99-99)

**4.7.2. 1X2 Italiano:** La giocata consiste nel pronosticare il vincitore dell'evento (COMPRESI i tempi supplementari) utilizzando i seguenti criteri:

- a. 1 – La squadra di casa deve vincere con un vantaggio uguale o superiore a 6 punti;
- b. X – Risultato di pareggio o vittoria di una delle squadre con un vantaggio sulla squadra avversaria uguale o inferiore a 5 punti;
- c. 2 – La squadra in trasferta deve vincere con un vantaggio uguale o superiore a 6 punti.

**4.7.3. Doppia Chance 1X:** Consiste nel pronosticare che il risultato dei tempi regolamentari veda vincente la squadra di casa oppure si concludano i tempi regolamentari in pareggio.

**4.7.4. Doppia Chance X2:** Consiste nel pronosticare che il risultato dei tempi regolamentari veda vincente la squadra ospite oppure si concludano i tempi regolamentari in pareggio.

**4.7.5. Special Punti Basket:** consiste nel pronosticare quale fra i cestisti della lista segnerà più punti durante il match. In caso di parità, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Nel caso in cui uno od entrambi i cestisti indicati nella lista non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.7.6. Special Assist Basket:** consiste nel pronosticare quale fra i cestisti della lista realizzerà più assist. Nel caso di parità l'evento sarà considerato void (quota 1,00). Nel caso in cui uno od entrambi i cestisti indicati nella lista non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.7.7. Special Rimbalzi Basket:** consiste nel pronosticare quale fra i cestisti della lista conquisterà più rimbalzi. Nel caso in cui uno od entrambi i cestisti indicati nella lista non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

#### **4.8. Basket – Giocatori**

**4.8.1. Punti Giocatore/Squadra Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di punti a referto segnati dal giocatore/squadra selezionato in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui il giocatore/squadra non prenda parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.8.2. Assists Giocatore Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di assista referto realizzati dal giocatore selezionato in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui il giocatore non prenda parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della legadi appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.8.3. Rimbalzi Giocatore Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di rimbalzi a referto conquistati dal giocatore selezionato in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui il giocatore non prenda parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.8.4. Primo/Secondo Tempo:** consiste nel pronosticare il risultato alla fine del primo tempo ed alla fine del secondo tempo (ad es. "primo tempo squadra di casa" e "secondo tempo squadra ospite"). Tempi supplementari inclusi.

**4.8.5. Margine di vittoria:** consiste nel pronosticare l'esatto margine di vittoria della squadra vincente. Sono 7 le opzioni disponibili offerte: 1-5 punti, 6-10 punti, 11-15 punti, 16-20 punti, 21-25 punti, 26-30 punti e 31 o più punti. Tempi supplementari inclusi.

**4.8.6. Quarto con più punti:** consiste nel pronosticare in quale Quarto sarà segnato il maggior numero di punti. In caso di Quarti che totalizzano lo stesso numero di punti sarà applicata la regola del Pari Merito.

#### **4.9. Basket – Punti Giocatore**

**4.9.1. 1X2:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati segnerà più punti nel match. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.9.2. Handicap:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà segnato più punti dopo l'assegnazione dell'Handicap indicato, nel match. Se il totale punti realizzato dal primo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale punti realizzato dal secondo giocatore, la selezione vincente sarà 1H; se il totale punti realizzato dal secondo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale punti realizzato dal primo giocatore, la selezione vincente sarà 2H; in caso di pareggio (dopo l'assegnazione dell'Handicap) la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00).

**4.9.3. Money Line:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà segnato più punti nel match. Se i giocatori realizzano lo stesso totale punti o se uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.9.4. Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di punti a referto segnati dai giocatori selezionati in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

#### **4.10. Basket – Assist Giocatore**

**4.10.1. 1X2:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati realizzerà più assist nel match. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.10.2. Handicap:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà realizzato più assist dopo l'assegnazione dell'Handicap indicato, nel match. Se il totale assist realizzato dal primo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale assist realizzato dal secondo giocatore, la selezione vincente sarà 1H; se il totale assist realizzato dal secondo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale assist realizzato dal primo giocatore, la selezione vincente sarà 2H; in caso di pareggio (dopo l'assegnazione dell'Handicap) la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00).

**4.10.3. Money Line:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà realizzato più assist nel match. Se i giocatori realizzano lo stesso totale assist o se uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.10.4. Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di assist realizzati dai giocatori selezionati in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

#### **4.11. Basket – Rimbalzi Giocatore**

**4.11.1. 1X2:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati conquisterà più rimbalzi nel match. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.11.2. Handicap:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà conquistato più rimbalzi dopo l'assegnazione dell'Handicap indicato, nel match. Se il totale rimbalzi conquistato dal primo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale rimbalzi conquistato dal secondo giocatore, la selezione vincente sarà 1H; se il totale rimbalzi conquistato dal secondo giocatore (dopo l'assegnazione dell'Handicap) sarà superiore al totale rimbalzi conquistato dal primo giocatore, la selezione vincente sarà 2H; in caso di pareggio (dopo l'assegnazione dell'Handicap) la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendano parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00).

**4.11.3. Money Line:** consiste nel pronosticare quale tra i giocatori selezionati avrà conquistato più rimbalzi nel match. Se i giocatori conquistano lo stesso totale rimbalzi o se uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

**4.11.4. Under/Over:** consiste nel pronosticare se il numero di rimbalzi conquistati dai giocatori selezionati in un determinato match sarà superiore o inferiore al numero indicato. Nel caso in cui uno od entrambi i giocatori non prendono parte alla partita, la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Farà fede per il risultato il sito ufficiale della lega di appartenenza. Tempi supplementari inclusi.

#### 4.12. BEACH SOCCER

Tutte le scommesse saranno definite sui tempi regolamentari di gioco (indicati ufficialmente dagli organizzatori di ogni competizione), salvo diversamente indicato.

Se un match viene abbandonato prima della fine dei tempi regolamentari tutte le scommesse saranno void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato al momento dell'abbandono.

Se un match viene posticipato al giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate valide.

Se un match non si svolgerà più nel luogo inizialmente indicato, tutte le scommesse saranno considerate valide. L'unica eccezione a tale regola si applica qualora il match si svolgerà sul campo dell'avversario.

#### 4.13. BEACH VOLLEY

Tutte le scommesse saranno determinate secondo il podio finale, laddove applicabile. Successive squalifiche e/o appelli non saranno considerati ai fini delle scommesse.

Tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00) in caso uno qualsiasi dei giocatori indicati venga sostituito.

In caso un match sia iniziato ma non completato tutte le scommesse saranno void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato oppure non esista circostanza in cui, se il match fosse stato regolarmente concluso, il risultato avrebbe potuto determinare un esito diverso per la scommessa.

Ad Esempio: un match viene abbandonato sul punteggio di 18-17 e le scommesse sono state piazzate su Under/Over 35,5 punti: se la partita non fosse stata interrotta sarebbe stato necessario almeno un altro punto per determinare il vincitore, di conseguenza tutte le scommesse su Over 35,5 saranno determinate vincenti e tutte quelle su Under 35,5 perdenti.

#### 4.14. BOCCE

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

**4.14.2. Match Betting:** In caso un match venga iniziato ma non concluso, il giocatore che passa il turno sarà considerato il vincitore. In caso di vittoria a tavolino (giocatore ritiratosi prima del match) tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**4.14.3. Set Betting:** Si devono disputare tutti i Set necessari perché il match sia completato. Se un giocatore viene nominato vincitore senza che il totale dei Set venga disputato tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**4.14.4. Match abbandonati o posticipati:** Se un match viene abbandonato/posticipato e programmato per il giorno successivo, tutte le scommesse saranno considerate valide. Se il match non viene disputato il giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

#### 4.15. SPORT DA COMBATTIMENTO (BOXE & ALTRE ARTI MARZIALI)

**4.15.1. 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 void (quota 1,00) e quindi da rimborsare.

**4.15.2. 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.

**4.15.3. 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 entrambe le quote per uno dei due combattenti

che vince saranno considerate perdenti.

#### 4.16. CRICKET

**4.16.1. 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 (pari merito) 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 (pari merito) 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).

**4.16.2. 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 ad 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.

**4.16.3. 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 (pari merito).

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).

#### 4.17. CURLING

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

**4.17.2. Match Betting:** Tutti i match saranno determinati dal risultato finale. Ai fini delle scommesse, saranno considerate le eventuali mani supplementari.

**4.17.3. Betting Mano:** Se non viene offerta l’opzione di scommessa su una mano senza punti, in caso la mano si concluda sul risultato di 0-0 tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

#### 4.18. CICLISMO

**4.18.1. 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).

**4.18.2. Testa a Testa:** I risultati saranno determinati dalla classifica ufficiale. Nel caso in cui uno od entrambi i partecipanti non prendano parte alla competizione le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

#### 4.19. FRECCETTE

**4.19.1. 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).

**4.19.2. 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).

#### 4.20. HOCKEY SU CAMPO

Tutte le scommesse saranno definite sui tempi regolamentari di gioco (indicati ufficialmente dagli organizzatori di ogni competizione), salvo diversamente indicato.

Se un match viene abbandonato prima della fine dei tempi regolamentari tutte le scommesse saranno void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato al momento dell'abbandono.

Se un match viene posticipato al giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate valide.

Se un match non si svolgerà più nel luogo inizialmente indicato, tutte le scommesse saranno considerate valide. L'unica eccezione a tale regola si applica qualora il match si svolgerà sul campo dell'avversario.

#### 4.21. CALCIO A 5

Tutte le giocate saranno definite alla fine dei tempi regolamentari. I tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

**4.21.1. Risultato Finale 1X2:** La Squadra Uno (1) è indicata sulla sinistra ed è sempre considerata la squadra di casa. La Squadra Due (2) è indicata sulla destra ed è sempre considerata la squadra in trasferta. Inoltre, qualora un incontro si svolga 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 nella categoria X.

**4.21.2. Draw No Bet:** Pronosticare la squadra vincente. In caso di pareggio tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00). Tempi supplementari esclusi.

**4.21.3. Gol Squadra di Casa:** Pronosticare quanti gol farà la squadra di casa. Tempi supplementari esclusi.

**4.21.4. Gol Squadra fuori Casa:** Pronosticare quanti gol farà la squadra fuori casa. Tempi supplementari esclusi.

**4.21.5. Risultato esatto:** Tutte le scommesse saranno definite alla fine dei tempi regolamentari.

**4.21.6. Pari/Dispari:** Pronosticare se il totale dei gol sarà un numero pari o dispari. Lo 0-0 sarà considerato "pari".

**4.21.7. Under/Over Goal:** Tutte le scommesse saranno definite sulla base del numero di reti siglate nell'incontro in relazione al totale dei gol prestabilito.

È importante notare che il totale dei gol prestabilito offerto (totale dei gol che appare nella schedina) sarà soggetto a



modifiche durante lo svolgimento di ogni incontro, e le giocate saranno determinate secondo il totale dei gol prestabilito offerto al momento esatto in cui la giocata è stata piazzata.

Esempio 1

Totale Gol Prestabilito 4,5 – se la giocata è stata piazzata sull'Over, la scommessa sarà considerata vincente se saranno siglate 5 o più reti nell' incontro, in caso contrario sarà considerata perdente.

Esempio 2

Totale Gol Prestabilito 5,5 – se la giocata è stata piazzata sull'Under, la scommessa sarà considerata vincente se saranno siglate al massimo 5 reti, in caso contrario sarà considerata perdente.

**4.21.8. Primo Tempo 1X2:** Tutte le scommesse saranno definite secondo il risultato maturato alla fine del primo tempo. È possibile scegliere tra la squadra di casa (1), il pareggio (X) e la squadra in trasferta (2). La squadra di casa appare sulla sinistra, quella in trasferta sulla destra.

**4.21.9. Under/Over Primo Tempo:** Tutte le scommesse saranno definite sulla base del numero di reti siglate nel primo tempo, in relazione al totale dei gol prestabilito al momento della giocata.

## 4.22. GOLF

**4.22.1. 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 void (quota 1,00) e quindi da rimborsare.

**4.22.2. Group Betting / Top Player, etc.:** 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* (pari merito) tranne nel caso in cui il vincitore venga determinato dal play-off.

**4.22.3. 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 void (quota 1,00). Solamente i turni completati per intero sono validi.

**4.22.4. 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 void (quota 1,00).

## 4.23. PALLAMANO

Il risultatosi intende definito al termine dei tempi regolamentari, senza i tempi supplementari. Qualora un qualsiasi incontro di pallamano sia abbandonato prima della fine dei tempi regolamentari ufficiali tutte le scommesse su tale evento saranno considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui esito sia già stato determinato prima dell'avvenuto abbandono.

**4.23.1. 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 void (quota 1,00).

#### 4.24. HOCKEY SUL GHIACCIO

Il risultato si intende acquisito alla fine dei tempi regolamentari, SENZA prendere in considerazione i tempi supplementari per tutti i mercati, ad eccezione del mercato “money line” che include i tempi supplementari e le scommesse su frazioni di gioco. Le scommesse effettuate sulla terza frazione di gioco escludono i tempi supplementari. Se un incontro si conclude con risultato di 0-0, le scommesse effettuate su Prima / Ultima Squadra che Segna saranno considerate void (quota 1,00).

Per quanto riguarda le scommesse su Pari / Dispari, il risultato di 0-0 sarà considerato “Pari”.

#### 4.25. MOTOCICLISMO

**4.25.1. Gara:** i partecipanti, se non prendono parte alla gara, sono considerati perdenti. I piloti che si ritirano prima dell'inizio della 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.

**4.25.2. 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.

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

**4.25.4. Superpole Race:** i partecipanti, se non prendono parte alla Superpole Race, sono considerati perdenti. I piloti che si ritirano prima dell'inizio della Superpole Race 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.

**4.25.5. Giro più veloce:** il pilota che durante la gara registra il giro più veloce è il vincitore. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.25.6. Testa a Testa Gara:** 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 void (quota 1,00). Nel caso in cui uno o più piloti non dovessero prendere parte alla gara indicata, successivamente alle prove libere e qualifiche ufficiali, tutte le giocate relative a tale gara saranno considerate void (quota 1,00). Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

**4.25.7. Testa a Testa Prove Libere:** si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine delle prove libere indicate, nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alle prove libere ed almeno uno dei due la termina. Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alle prove libere o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

**4.25.8. Testa a Testa Qualifica:** si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alle prove libere ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla Qualifica Ufficiale o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

**4.25.9. 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”. Squalifiche successive o ritiri non vengono presi in considerazione.

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

Fanno eccezione le *Special Bet* che offrono una quota creata appositamente.

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.

## 4.26. GARE AUTOMOBILISTICHE

**4.26.1. Risultato della Gara:** tutti i partecipanti, se non prendono parte alla gara sono considerati perdenti. I piloti che si ritirano prima dell'inizio della 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.

**4.26.2. 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.

**4.26.3. Giro più veloce:** il pilota che durante la gara registra il giro più veloce è il vincitore. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.4. Testa a Testa Gara:** 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 void (quota 1,00). Nel caso in cui uno o più piloti non dovessero prendere parte alla gara, successivamente alle prove libere e qualifiche ufficiali, tutte le giocate relative a tale gara saranno considerate void (quota 1,00). Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.5. Testa a Testa Prove Libere:** si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine delle Prove Libere nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla prova di riferimento ed almeno uno dei due la termina. Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla prova di riferimento o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.6. Testa a Testa Qualifica Ufficiale:** si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla Qualifica Ufficiale ed almeno uno dei due la termina. Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla Qualifica Ufficiale o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.7. Classificato / Non Classificato:** il giro di riscaldamento non è da tenersi in considerazione ai fini della definizione delle giocate. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

Se un pilota non inizia la gara vera e propria dopo il giro di riscaldamento verrà considerato void (quota 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 8 selezioni su Classificato / Non Classificato saranno accettate per giocata.

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

**4.26.8. 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. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.9. 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. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.26.10. “Sarà utilizzata la Safety Car durante la gara?”:** Pronosticare se la Safety Car farà il proprio ingresso in pista.

Qualora la gara inizi con la Safety Car già in pista le scommesse “Sì” saranno considerate vincenti. Qualora la gara si concluda con la Safety Car in pista nonostante la stessa non abbia ancora raggiunto la posizione di testa della gara, le scommesse “Sì” saranno considerate vincenti. Qualora vi siano le condizioni per l’ingresso della Safety Car ma tale ingresso non si concretizzi le scommesse “No” saranno considerate vincenti.

**4.26.11. Connessione logica:** lo stesso pilota non può essere ripetuto più di una volta all’interno della stessa giocata. Fanno eccezione le *Special Bet* che offrono una quota creata appositamente.

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.

## **4.27. Regole speciali gare automobilistiche**

**4.27.1. Quanti piloti tagliano il traguardo:** La scommessa consiste nel pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del GP di riferimento sarà inferiore o superiore al limite prefissato, indicato nella descrizione della scommessa.

**4.27.2. Margine di vittoria gara:** La scommessa consiste nel pronosticare il margine di tempo all’arrivo tra il pilota vincitore ed il secondo classificato.

**4.27.3. Margine di vittoria pole position:** La scommessa consiste nel pronosticare il margine di tempo sul migliore giro in qualifica tra il pilota che ottiene la pole position ed il secondo classificato.

**4.27.4. Scuderia vincente:** La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che vincerà il GP.

**4.27.5. Primi 10:** La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota scommesso arriverà nei primi 10 posti del GP.

Se il pilota non partecipa al GP le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti. Successive squalifiche, perdite o acquisizioni di posizioni non verranno prese in considerazione.

**4.27.6. Primi 6:** La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota scommesso arriverà nei primi 6 posti del GP. Se il pilota non partecipa al GP le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti. Successive squalifiche, perdite o acquisizioni di posizioni non verranno prese in considerazione.

**4.27.7. Hattrick:** La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota scommesso otterrà sia la pole position sia la vittoria del Gp sia il giro veloce della gara.

Se il pilota non partecipa a queste competizioni le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti. Successive squalifiche non verranno prese in considerazione.

**4.27.8. Accoppiata in ordine gara:** La scommessa consiste nel pronosticare la coppia dei piloti classificati al primo e al secondo posto del GP.

Qualora uno dei due piloti indicati non partecipi o si ritiri, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerati perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dalla FIA al termine della competizione.

**4.27.9. Accoppiata non in ordine gara:** La scommessa consiste nel pronosticare la coppia dei piloti classificati, in qualsiasi ordine ai primi due posti del GP.

Qualora uno dei due piloti indicati non partecipi o si ritiri, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dalla FIA al termine della competizione.

**4.27.10. Accoppiata in ordine qualifica:** La scommessa consiste nel pronosticare la coppia dei piloti classificati al primo e al secondo posto della Qualifica.

Qualora uno dei due piloti indicati non partecipi o si ritiri, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerati perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dalla FIA al termine della competizione.

**4.27.11. Accoppiata non in ordine qualifica:** La scommessa consiste nel pronosticare la coppia dei piloti classificati in qualsiasi ordine, ai primi due posti della Qualifica.

Qualora uno dei due piloti indicati non partecipi o si ritiri, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerati perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dalla FIA al termine della competizione.

**4.27.12. Leader al primo giro:** La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara.

## 4.28. NETBALL

**4.28.1. Vincente Match:** Le selezioni possibili sono 1 e 2, Tempi supplementari e loro eventuali estensioni saranno considerati ai fini delle scommesse.

Se un match viene posticipato al giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate valide.

Se un match non si svolgerà più nel luogo inizialmente indicato, tutte le scommesse saranno considerate valide.

L'unica eccezione a tale regola si applica qualora il match si svolgerà sul campo dell'avversario.

**4.28.2. Handicap:** Tempi supplementari e loro eventuali estensioni saranno considerati ai fini delle scommesse.

Se un match viene posticipato al giorno successivo tutte le scommesse saranno considerate valide.

Se un match non si svolgerà più nel luogo inizialmente indicato, tutte le scommesse saranno considerate valide.

L'unica eccezione a tale regola si applica qualora il match si svolgerà sul campo dell'avversario.

## 4.29. RUGBY

Il risultato è quello acquisito alla fine della partita senza i tempi supplementari. Nel caso di partite sospese o posticipate le giocate sono void (quota 1,00) a meno che non vengano disputate il giorno dopo, tranne che per quella parte di giocata il cui risultato sia già stato definito prima della sospensione (es. Primameta).

## 4.30. SNOOKER

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

**4.30.2. 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. Nel caso in cui un giocatore non prenda parte alla partita, le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

#### 4.31. SPEEDWAY

**4.31.1. 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 (quota 1,00).

**4.31.2. 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.

#### 4.32. TENNIS TAVOLO

Tutte le scommesse saranno determinate secondo il podio finale, laddove applicabile. Successive squalifiche e/o appelli non saranno considerati ai fini delle scommesse.

Tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00) in caso uno qualsiasi dei giocatori indicati venga sostituito.

In caso un match sia iniziato ma non completato, tutte le scommesse saranno void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato oppure non esista circostanza in cui, se il match fosse stato regolarmente concluso, il risultato avrebbe potuto determinare un esito diverso per la scommessa.

Esempio: un match viene abbandonato sul punteggio di 9-7 e le scommesse sono state piazzate su Under/Over 16,5 punti: se la partita non fosse stata interrotta sarebbe stato necessario almeno un altro punto per determinare il vincitore, di conseguenza tutte le scommesse su Over 16,5 saranno determinate vincenti e tutte quelle su Under 16,5 perdenti.

#### 4.33. TENNIS

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

**4.33.2. Match Betting:** nel caso in cui un evento inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo evento sono considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui risultato sia già stato raggiunto sul campo. Se un incontro di tennis viene ritardato per qualsiasi ragione, per esempio un cambio di programma o per cattive condizioni meteorologiche, il risultato ufficiale sarà utilizzato per la definizione delle giocate, le quali resteranno valide fino a che l'incontro non sarà concluso. Nel caso in cui un giocatore non prenda parte alla partita, le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**4.33.3. Under/Over Primo Set:** consiste nel pronosticare il numero totale di giochi nel primo Set. Nel caso in cui il primo Set inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui risultato sia già stato raggiunto sul campo.

Esempio: Se Federer vs. Nadal è sospesa con il punteggio di 4-4 tutte le puntate sull'Over 7,5 game sono vincenti mentre quelle sull'Under 7,5 game sono perdenti, tutte le giocate su Under/Over 8,5 game sono invece void (quota 1,00) poiché il risultato non è stato raggiunto sul campo.

**4.33.4. 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) oppure nel caso in cui l'evento inizi ma non venga completato tutte le giocate relative ai risultati esatti sono void (quota 1,00).

**4.33.5. Primo Set risultato esatto:** consiste nel pronosticare il risultato corretto del primo Set. Nel caso in cui il primo Set inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono considerate void (quota 1,00).

**4.33.6. Numero Totale di Game, Set Nominato:** Pronosticare quanti games saranno disputati in un determinato Set. Nel caso in cui un evento inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono

considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui risultato sia già stato raggiunto sul campo.

Esempio: Federer vs. Nadal è interrotta per l'abbandono di uno dei due sul 5-5 nel secondo Set. Le selezioni su secondo Set Under 9,5 games sono definite come perdenti, le selezioni su secondo Set Over 9,5 games sono definite come vincenti. Selezioni Under e Over 10,5 saranno considerate void (quota 1,00) poiché il risultato non è stato raggiunto sul campo.

**4.33.7. Numero totale di Set:** Quanti Set saranno giocati nell'incontro. Nel caso in cui un incontro venga abbandonato sul risultato di 1-1 (incontro al meglio dei 3 Set) o 2-2 (incontro al meglio dei 5 Set) tutte le giocate relative a questo mercato saranno considerate void (quota 1,00). Se per qualsiasi motivo il numero totale di Set preannunciato per un dato match viene ridotto, tutte le scommesse piazzate sul numero totale di Set saranno considerate void (quota 1,00).

*Esempio:*

Un match di Coppa Davis che dal meglio di 5 Set viene ridotto al meglio dei 3 Set poiché il Paese vincitore dello scontro è già stato determinato.

**4.33.8. Under /Over Match:** il numero totale di giochi nell'intera partita. Nel caso in cui un evento inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui risultato sia già stato raggiunto sul campo.

Per esempio, se Federer vs. Nadal è sospesa con il punteggio di 6-4 / 4-6 / 4-6 / 3-2, tutte le giocate sull'Over 34,5 game sono vincenti mentre tutte le giocate sull'Under 34,5 game sono perdenti, tutte le giocate su Under/Over 36,5 saranno void (quota 1,00).

Se per qualsiasi motivo il numero totale di Set preannunciato per un dato match viene ridotto, tutte le scommesse piazzate su Under/Over Match saranno considerate void (quota 1,00).

Nel caso di un "Super Tie Break" (ovvero il Set decisivo qualora in un match di doppio al meglio dei 3 Set il risultato sia fermo sull'1-1) nel match, tale Super Tie Break sarà considerato come game unico ai fini delle scommesse.

**4.33.9. Handicap Giocatore:** al giocatore o ai giocatori verrà assegnato un Handicap che verrà applicato sul numero totale di giochi vinti. Nel caso in cui l'evento inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono considerate void (quota 1,00).

**4.33.10. "Ci sarà un Tie Break?":** consiste nel pronosticare se sarà disputato o meno un tie break. Nel caso in cui un evento inizi ma non venga completato, tutte le giocate relative a questo mercato sono considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui risultato sia già stato raggiunto sul campo.

#### **4.34. Regole speciali Tennis**

**4.34.1. Testa a Testa:** Occorre pronosticare quale tra i due giocatori selezionati otterrà il miglior piazzamento nel torneo. In caso di eliminazione allo stesso turno verrà presa in considerazione la differenza di Set vinti dai due giocatori. In caso di ulteriore parità la scommessa sarà dichiarata void (quota 1,00). Se uno dei giocatori selezionati non prende parte al rispettivo torneo la scommessa sarà dichiarata void (quota 1,00). Un giocatore prende parte al rispettivo torneo qualora abbia concluso almeno un game nel primo turno in programma per tale competizione.

**4.34.2. Testa a Testa Aces:** Occorre pronosticare quale tra i due giocatori selezionati realizzerà più aces nel corso del torneo, fasi di qualificazione escluse. Nel caso in cui uno o entrambi i tennisti non prendano parte al torneo, la scommessa è void (quota 1,00). Se uno dei giocatori selezionati non prende parte al rispettivo torneo la scommessa sarà dichiarata void (quota 1,00). Un giocatore prende parte al rispettivo torneo qualora abbia concluso almeno un game nel primo turno in programma per tale competizione. Nel caso di parità di aces tra i due giocatori la scommessa sarà dichiarata void (quota 1,00). Farà fede il dato pubblicato sul sito ufficiale del torneo in questione.

**4.34.3. Testa a Testa Fase del Torneo:** Occorre pronosticare quale tra i due giocatori indicati raggiungerà la fase più avanzata nel rispettivo torneo. Sono offerti tre possibili esiti:

- a. 1 (il primo giocatore raggiunge una fase più avanzata nel proprio torneo);
- b. X (i due giocatori raggiungono la stessa fase nei rispettivi tornei);
- c. 2 (il secondo giocatore raggiunge una fase più avanzata nel proprio torneo).

Se entrambi i giocatori vincono i rispettivi tornei, il risultato sarà X. Se entrambi i giocatori raggiungono la finale ma

solo uno di loro vince il torneo, quest'ultimo sarà considerato il vincitore ai fini di questa tipologia di scommessa. Se uno dei giocatori selezionati non prende parte al rispettivo torneo la scommessa sarà dichiarata void (quota 1,00). Un giocatore prende parte al rispettivo torneo qualora abbia concluso almeno un game nel primo turno in programma per tale competizione.

#### 4.35. PALLAVOLO

**4.35.1. Match Betting:** il risultato è determinato dal punteggio conseguito alla fine del tempo regolamentare. Tutte le scommesse effettuate su un incontro di pallavolo abbandonato prima della conclusione dell'ultimo Set saranno considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui esito sia già stato determinato prima dell'avvenuto abbandono.

**4.35.2. Set Betting:** Se il Set betting è inavvertitamente offerto sulla base di un errato numero di Set, tutte le scommesse saranno void (quota 1,00). Il Golden Set non sarà considerato.

**4.35.3. Handicap:** ad una squadra potrà essere assegnato un Handicap che interesserà il numero totale dei Set vinti. Il Golden Set non sarà considerato.

**4.35.4. Vincente 1° Set:** quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo Set?

**4.35.5. Risultato dopo 2 Set:** quale sarà il risultato esatto alla fine di due Set?

**4.35.6. Numero totale di punti Match/Set:** quanti punti saranno totalizzati complessivamente da entrambe le squadre in un singolo Match / Set? Il Golden Set non sarà considerato.

**4.35.7. “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 questo mercato è inavvertitamente offerto sul migliore dei tre Set, tutte le scommesse saranno void (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.

#### 4.36. PALLANUOTO

Il risultato è determinato dal punteggio conseguito alla fine del tempo regolamentare, SENZA tempi supplementari, qualora giocati. Tutte le scommesse effettuate su un incontro di pallanuoto abbandonato prima del completamento dei tempi regolamentari previsti saranno considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui esito sia già stato determinato prima dell'avvenuto abbandono.

#### 4.37. SPORT ACQUATICI

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 delle scommesse sarà considerato il risultato ufficiale comunicato dal Comitato della competizione specifica nel momento immediatamente successivo alla conclusione dell'evento. La Pallanuoto è disciplinata separatamente nel capitolo di cui sopra.

#### 4.38. SOLLEVAMENTO PESI

I partecipanti devono fare almeno un tentativo di sollevamento perché la scommessa sia considerata valida. Tutte le scommesse saranno determinate secondo il podio finale, laddove applicabile. Successive squalifiche e/o appelli non saranno considerati ai fini delle scommesse.

#### 4.39. SPORT INVERNALI



**4.39.1. Outright Betting:** se un partecipante non disputa la gara sarà considerato perdente. Si applicano le regole del pari merito 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).

**4.39.2. Testa a testa:** le giocate verranno definite in base ai risultati forniti dalle classifiche ufficiali. Nel caso in cui uno od entrambi i partecipanti non prendano parte alla gara, tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**4.39.3. 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 (quota 1,00).

**4.39.4. 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.

**4.39.5. 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).

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

**4.39.7. 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.

#### **4.40. VELA**

I partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza perché le scommesse siano valide, altrimenti saranno considerate void (quota 1,00). Tutte le scommesse saranno determinate secondo il podio finale, laddove applicabile. Successive squalifiche e/o appelli non saranno considerati ai fini delle scommesse.

## 5. REGOLE SPECIALI CALCIO

### 5.1. INTRODUZIONE

Tutte le scommesse, ad eccezione del "Vincente Antepost", "Passaggio turno", "1X2 Primo e/o Secondo Tempo", "Under / Over Primo e/o Secondo tempo" e le varie scommesse inerenti solo al primo e/o secondo 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.

Nel caso in cui gli incontri in palinsesto abbiano una durata inferiore ai 90 minuti (già prestabilita dal regolamento ufficiale della manifestazione stessa) tutte le scommesse saranno definite in conformità del tempo di gioco indicato (ad esempio, alcune partite femminili sono programmate per 80 minuti di gioco e saranno refertate sul risultato di 80 minuti).

In tutti gli altri casi, di seguito elencati, sarà onere del cliente conoscere la durata dell'evento/manifestazione, e le eventuali contestazioni sull'orario programmato non saranno prese in considerazione per l'annullamento delle scommesse.

### 5.2. Partite amichevoli

Quanto segue, si applicherà a tutte le partite con una durata tra 80 e 100 minuti. Tutti i mercati delle partite saranno definiti normalmente in base al risultato effettivo al termine della partita, inclusi eventuali tempi di recupero ma esclusi i tempi supplementari e rigori.

- a. Nel caso in cui le partite programmate durino meno di 90 minuti, tutte le scommesse saranno calcolate durante il tempo di gioco assegnato dal funzionario della partita, che ha il compito di determinare l'esatta durata di ciascun tempo di gioco.
- b. Nel caso in cui una partita di calcio venga giocata in tre tempi di gioco separati (ad esempio, tre tempi da 30 minuti ognuno) i risultati saranno così determinati; le scommesse inerenti al 1° tempo saranno definite dal minuto 00:01 al 45:00 minuto e le scommesse inerenti al 2° tempo saranno definite dal minuto 45:01 alla fine.
- c. Nel caso in cui una partita di calcio venga disputata in quattro tempi di gioco separati (ad esempio quattro tempi da 25 minuti ognuno) i risultati saranno così determinati; le scommesse inerenti al 1° tempo saranno definite unendo i primi due tempi di gioco, ovvero dal minuto 00:01 al 50:00 minuto e le scommesse inerenti al 2° tempo saranno definite unendo gli ultimi due tempi di gioco (3° e 4° tempo) ovvero dal minuto 50:01 alla fine.

Quanto segue si applicherà alle partite con una durata superiore ai 100 minuti, **a meno che non ci sia una specifica nota nell'evento stesso:**

- d. Nel caso di partite il cui tempo regolare programmato e stabilito in precedenza supera i 100 minuti, più eventuali tempi di recupero (supplementari e rigori esclusi), tutte le scommesse su metà tempo, risultato finale, risultato esatto 1° tempo, risultato esatto finale e HT/FT e mercati correlati, saranno refertati in todo sul risultato finale, ad eccezione degli Under/Over al quale si applica la suddetta regola al punto "e.";
- e. Le scommesse su Under / Over (finale, 1° e/o 2° tempo) saranno regolati sulla base dei seguenti criteri:  
Scommesse 1° tempo: dal minuto 00:01 al minuto 45:00  
Scommesse 2° tempo/finale: dal minuto 45:01 al 90esimo minuto (inclusi eventuali tempi di recupero ma esclusi tempi supplementari e rigori)

Esempio: l'incontro finisce 2-2 dopo quattro tempi di 30 minuti ciascuno. Il risultato al 90esimo minuto è 2-1, tutte le scommesse su under 3,5 (meno 3.5 goal) saranno considerate vincenti e quelle su over 3,5 (più di 3.5 goal) saranno considerate perdenti.

Quanto segue si applicherà alle partite con una durata inferiore agli 80 minuti, **a meno che non ci sia una specifica nota nell'evento stesso:**

- f. Se una partita non è programmata per almeno 80 minuti, tutte le scommesse su quella partita saranno annullate.
- g. **N.B. Live betting:** In caso di scommesse LIVE su di una partita con durata inferiore a 80 minuti, tutti i modelli scommessa indeterminati saranno annullati (void per le multiple, rimborso giocata per le singole) e la partita sarà rimossa.

**Le scommesse piazzate prima della rimozione della partita dal LIVE, rimarranno valide e definite successivamente al risultato acquisito.**

### 5.3. Tornei con formule inusuali

Per tutti i tornei calcistici amichevoli con formula mini torneo e con durata diversa dagli standard 90 minuti, più eventuale recupero, le scommesse ad esso associate saranno definite alla fine del tempo prestabilito ufficialmente dall'ente organizzatore del torneo stesso (tempi supplementari e rigori non saranno presi in considerazione).

In caso di partite sospese i risultati acquisiti sul campo saranno normalmente refertati, le scommesse non ancora determinabili saranno invece messe a quota 1,00 per le multiple, rimborso importo giocata per le singole. In caso di eventi annullati, tutte le scommesse ad essi associati, saranno messe a quota 1,00

- a. Nel caso in cui il mini torneo prevede la formula con mini tempi, per ogni singolo incontro, da 30 o 40 o 45 minuti, tutte le scommesse sul secondo tempo, qualora offerte, saranno annullate (quota 1,00 multiple e rimborso sulle singole).

Esempio: Mini triangolare alla quale prendono parte Milan, Tottenham e Bayern Monaco, ogni scontro diretto ha una durata di 30 minuti. Le scommesse saranno definite al termine dei 30 minuti più eventuali minuti di recupero inclusi (tempi supplementari e rigori esclusi). Qualora ci dovessero essere scommesse relative sul secondo tempo, il risultato su di esse sarà annullato.

- b. Se il mini torneo preveda la formula a 90 minuti, le scommesse saranno invece definite normalmente al termine della partita. Alla fine della refertazione si prenderanno in considerazione solo eventuali minuti di recupero ad esclusione di tempi supplementari e rigori.

Esempio: triangolare alla quale prendono parte Milan, Tottenham e Bayern Monaco, ogni scontro diretto ha una durata di 90 minuti. Le scommesse saranno definite normalmente prendendo in considerazione solo eventuali minuti di recupero inclusi (tempi supplementari e rigori esclusi).

### 5.4 Altre Regole Tornei

Qualora in un Paese vengano organizzati Tornei o mini-Tornei e le partite siano di conseguenza stabilite dagli Organizzatori Ufficiali degli stessi (FIFA, UEFA, ecc.), potranno presentarsi occasioni in cui la squadra del Paese ospitante il Torneo venga visualizzata come squadra in trasferta poiché così stabilito dall'Organizzazione.

Esempio:

Mondiali 2014 in Brasile. Il match stabilito dall'Organizzazione Ufficiale è Messico – Brasile. Il match potrà quindi essere visualizzato come stabilito, ovvero:

Messico – Brasile E NON Brasile – Messico

### 5.5. Durata Ufficiale dei Tempi (Arbitri)

Gli arbitri hanno l'onere di determinare l'esatta durata di ciascun tempo di gioco.

STANLEYBET non è responsabile qualora tali arbitri decidano di terminare l'incontro anticipatamente (sia esso regolamentare, di recupero o supplementare).

Ogni disputa circa la durata ufficiale dei tempi non sarà presa in considerazione per l'annullamento o cancellazione della giocata.

### Esempio

Se durante un'amichevole l'arbitro fischia la fine dell'incontro all'87° minuto, ai fini delle scommesse piazzate con STANLEYBET tale incontro si è concluso regolarmente.

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 Gol, 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 resti 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.

## 5.6. Mercati

**5.6.1. Under/Over 0,5 / 1,5 / 2,5 / 3,5 o 4,5 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 (quota 1,00), 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 o Over 3,5 Gol saranno considerate void (quota 1,00).

**5.6.2. Under/Over 0,5 / 1,5 / 2,5 / 3,5 o 4,5 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.

**5.6.3. Under/Over 0,5 / 1,5 / 2,5 / 3,5 o 4,5 Gol Solo Secondo Tempo:** consiste nel pronosticare il numero totale di gol segnati da entrambe le squadre durante il solo secondo tempo. Se l'incontro viene interrotto prima del completamento del tempo regolamentare ufficiale per il secondo tempo, le giocate saranno considerate void (quota 1,00), fatta eccezione per quelle il cui esito sia già determinato nel momento dell'interruzione.

**5.6.4. Under/Over & Numero di Gol 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.

**5.6.5. Vincente a zero:** consiste nel pronosticare che la squadra selezionata vincerà l'incontro senza subire alcuna rete. Se il match viene interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari stabiliti ufficialmente, le giocate saranno considerate void (quota 1,00). I tempi supplementari non sono presi in considerazione.

**5.6.6. Combo 1X2 & UO 2,5:** consiste nel pronosticare il risultato finale di un incontro in combinazione con l'Under/Over 2,5. Esempio: una scommessa che pronostica X e Under 2,5 sarà vincente qualora l'incontro finisca 0-0 o 1-1. Se il match viene interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari stabiliti ufficialmente, le giocate saranno considerate void (quota 1,00). I tempi supplementari non sono presi in considerazione.

**5.6.7. Combo 1X2 & UO 1,5:** pronosticare il risultato finale di un incontro in combinazione con l'Under/Over 1,5.

**5.6.8. Combo 1X2 & UO 3,5:** pronosticare il risultato finale di un incontro in combinazione con l'Under/Over 3,5.

- 5.6.9. Combo 1X2 & UO 4,5:** pronosticare il risultato finale di un incontro in combinazione con l'Under/Over 4,5.
- 5.6.10. Combo 1X2 1°T & UO 1,5 1°T:** pronosticare il risultato del Primo Tempo in combinazione con l'Under/Over 1,5 nel Primo Tempo.
- 5.6.11. Combo 1X2 1°T & G/NG 1°T:** pronosticare il risultato del Primo Tempo in combinazione con il Goal/No Goal nel Primo Tempo.
- 5.6.12. Combo G/NG 1°T & G/NG 2°T:** pronosticare il risultato del Goal/No Goal nel Primo Tempo in combinazione con il Goal/No Goal nel Secondo Tempo.
- 5.6.13. Combo DC & UO 2,5:** pronosticare il risultato della Doppia Chance in combinazione con l'Under/Over 2,5.
- 5.6.14. Combo DC & G/NG:** pronosticare il risultato della Doppia Chance in combinazione con il Goal/No Goal.
- 5.6.15. Combo G/NG & UO 2,5:** pronosticare il risultato del Goal/No Goal in combinazione con l'Under/Over 2,5.
- 5.6.16. Multigoal Extra:** pronosticare il numero totale di gol segnati in una partita. Le opzioni offerte sono: 0-1-2-3, 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 0-1-2, 1-2, 3-4, 4-5, 5-6, 6+.
- 5.6.17. Primo Tempo o Risultato Finale:** pronosticare quale sarà l'esito dei due tempi di gioco tra le opzioni offerte:
- 1 – Squadra di casa vince il primo tempo o vince la partita;
  - X – Primo tempo finisce in pareggio o risultato finale pareggio;
  - 2 – Squadra ospite vince il primo tempo o vince la partita.
- 5.6.18. Handicap 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, 3-0, 0-3, 4-0, 0-4:** consiste nel pronosticare il risultato finale dell'incontro 1, X o 2, considerando che, ai fini della scommessa, l'Handicap selezionato sarà sottratto al risultato conseguito sul campo. Se il match viene interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari stabiliti ufficialmente, le giocate saranno considerate void (quota 1,00). I tempi supplementari non sono presi in considerazione.
- 5.6.19. Primo e secondo in ordine:** consiste nel pronosticare il primo e il secondo dei singoli gruppi, o campionati, nell'ordine esatto.

## 6. EXTRA – CALCIO

**6.1.** Tutti i risultati per i seguenti mercati qualificati come “extras” saranno determinati secondo i dati pubblicati nel Sito Internet Ufficiale della rispettiva Competizione.

**6.2. Per i seguenti mercati i TEMPI SUPPLEMENTARI NON SARANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE:**

**6.2.1. 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.

**6.2.2. Mercati cartellini:** Solo i cartellini comminati a giocatori sul terreno di gioco saranno presi in considerazione. Cartellini comminati a non-giocatori (allenatori, staff tecnico o riserve) non saranno presi in considerazione nella determinazione di qualsiasi mercato riguardante cartellini/punti cartellini.

**6.2.3. Totale punti 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:

- a. Cartellino Giallo = 10 punti
- b. 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.

**6.2.4. 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.

**6.2.5. “Ci sarà un cartellino rosso?”:** consiste nel pronosticare se verrà mostrato un cartellino rosso durante i tempi regolamentari.

**6.2.6. “Sarà assegnato un rigore?”:** consiste nel pronosticare se sarà assegnato un rigore durante i tempi regolamentari.

**6.2.7. 1X2 Corner:** Pronosticare quale squadra otterrà più corner.

**6.2.8. 1X2 Punti cartellini nella partita:** Pronosticare quale squadra realizzerà più punti nei cartellini.

**6.2.9. 1X2 Cartellini Gialli:** Pronosticare quale squadra riceverà più cartellini gialli.

**6.2.10. 1X2 Cartellini Rossi:** Pronosticare quale squadra riceverà più cartellini rossi.

**6.2.11. 1X2 Primo cartellino:** Pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino del match.

**6.3. Per i seguenti mercati i TEMPI SUPPLEMENTARI SARANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE:**

**6.3.1. 1X2 Possesso palla:** Pronosticare quale squadra farà più possesso palla.

**6.3.2. 1X2 Tiri in porta:** Pronosticare quale squadra tirerà di più in porta.

**6.3.3. 1X2 Tiri totali:** Pronosticare quale squadra tirerà più volte nella partita 1X2.

**6.3.4. Fuorigioco:** Pronosticare quale squadra commetterà più fuorigioco 1X2.

**6.3.5. Falli:** Pronosticare quale squadra commetterà più falli.

**6.3.6. Combo 1X2 & G/NG:** tale scommessa combina le quote di risultato finale 1X2 e di Goal/No Goal (Es. Roma-Milan: 1 + Goal; Roma-Milan: 2 + Goal; Roma-Milan: X + No Goal; Roma-Milan: X + No Goal; ecc.).

**6.3.7. Doppia Chance 1° Tempo:** Pronosticare la Doppia Chance limitata al solo Primo Tempo.

**6.3.8. Doppia Chance 2° Tempo:** Pronosticare la Doppia Chance limitata al solo Secondo Tempo.

- 6.3.9. Segna/Non Segna squadra Casa/Ospite 1° Tempo:** Pronosticare se la squadra di Casa/Ospite segnerà/non segnerà nel Primo Tempo.
- 6.3.10. Segna/Non Segna squadra Casa/Ospite 2° Tempo:** Pronosticare se la squadra di Casa/Ospite segnerà/non segnerà durante il Secondo Tempo.
- 6.3.11. Goal/No Goal 1° Tempo:** Pronosticare Goal/No Goal limitata al solo Primo Tempo.
- 6.3.12. Goal/No Goal 2° Tempo:** Pronosticare Goal/No Goal limitata al solo Secondo Tempo.
- 6.3.13. Squadra Casa segna in entrambi i Tempi:** Pronosticare se la Squadra di Casa segnerà in entrambi i tempi.
- 6.3.14. Squadra Ospite segna in entrambi i Tempi:** Pronosticare se la Squadra Ospite segnerà in entrambi i tempi.
- 6.3.15. Vince in entrambi i Tempi:** Pronosticare se la squadra indicata vincerà in entrambi i Tempi di gioco (Es. Juve-Roma + Squadra Ospite vince entrambi i tempi: se il risultato PT/ ST è 0-1/1-3 la scommessa è vincente. Se il risultato PT/ST è invece 0-2/1-2 la scommessa è perdente poiché la Juve ha vinto 1-0 il Secondo Tempo).
- 6.3.16. 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.
- 6.3.17. 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.
- 6.3.18. 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.
- 6.3.19. 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.
- 6.3.20. 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.
- 6.3.21. 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 al termine dell'incontro) e consiste nel pronosticare se verrà segnato un gol o meno nel segmento selezionato.
- 6.3.22. 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 al termine dell'incontro) e consiste nel pronosticare se verrà comminato o meno un cartellino.
- 6.3.23. 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.
- 6.3.24. 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 void (quota 1,00).  
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 void (quota 1,00).
- 6.3.25. 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.

Ad 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.

**6.3.26. 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 (quota 1,00).

Se la giocata fosse stata piazzata in favore della Juventus allora metà della giocata sarebbe vincente (+1,5) e metà sarebbe void (+1,0).

**6.4. SUPERGOAL:** Nel caso del Supergoal, gioco per il quale bisogna pronosticare il primo marcatore o l'ultimo marcatore e alcune combo che prevedono l'abbinamento del giocatore scelto (Primo o anytime) con il risultato esatto, esito finale 1X2, doppie chance. 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).

**6.5. COMBO CON PRIMO MARCATORE:** Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Primo Marcatore e il Risultato Finale 1x2 o Risultato Esatto o Doppia Chance considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate void (indipendentemente dal risultato della partita).

**6.6. COMBO CON MARCATORE:** Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore SÌ/NO e il Risultato Finale 1x2 o Risultato Esatto o Doppia Chance considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00 (indipendentemente dal risultato della partita).

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporaneamente limitato.

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, Supergoal o Marcatore e verranno ignorati ai fini della definizione delle giocate.

**6.6.1. 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 void (quota 1,00). Gol segnati nei tempi supplementari e nei rigori successivi ai tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

**6.7. ARBITRO GUARDA VIDEO VAR :** La scommessa consiste nel pronosticare se il direttore di gara andrà o meno, almeno una volta, a visionare sul campo il Video Assistant Referee (VAR).

**6.7.1. Vittorie Consecutive Team X in campionato Y:** la scommessa consiste nel pronosticare il numero di vittorie consecutive, scelte tra le varie fasce proposte, della squadra in oggetto all'interno del campionato specificato. La scommessa verrà refertata alla fine del campionato in oggetto e verrà presa in considerazione la striscia di vittorie consecutive più lunga.



## 6.8. NOTE SULLA CONSULTAZIONE DEL VAR (Video Assistant Referee)

In caso di consultazione Var, si prende in considerazione l'esatto momento in cui avviene l'evento che scaturisce la necessità di consultare il Var. Tutte le scommesse piazzate nel lasso di tempo in cui avviene l'episodio incriminato e l'effettivo utilizzo del Var vengono considerate Void.

*Esempio 1:* un gol viene segnato al minuto 15 e 12 secondi, l'arbitro non lo convalida, ma al minuto 16 e 4 secondi decide di consultare il Var. Dopo la consultazione il goal viene convalidato. Tutte le bet, piazzate dal minuto 15 e 12 secondi al minuto 16 e 4 secondi, vengono considerate Void sia che siano vincenti sia che siano perdenti.

*Esempio 2:* un rigore non viene dato al minuto 15 e 12 secondi ma dopo la consultazione del Var, al minuto 16 e 4 secondi, il rigore viene concesso. Tutte le bet, piazzate in questo lasso di tempo, vengono considerate Void sia che il rigore sia segnato sia che sia fallito.

*Esempio 3:* un cartellino rosso non viene dato al minuto 15 e 12 secondi ma dopo la consultazione del Var, al minuto 16 e 4 secondi, viene assegnato il rosso. Tutte le scommesse piazzate in questo lasso di tempo vengono considerate void.

Stanleybet si riserva il diritto di cambiare il referto successivamente.

## 7. SPECIALI CALCIO

### 7.1. Prossima squadra

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra della quale farà parte l'allenatore o il giocatore oggetto della scommessa, nella data evidenziata nel titolo della scommessa.

### 7.2. Prossimo allenatore

La scommessa consiste nel pronosticare l'allenatore che dirigerà la squadra oggetto della scommessa, nella data evidenziata.

### 7.3. Campionato 'X' riprende nel periodo

La scommessa consiste nel pronosticare in quale periodo fra quelli proposti riprenderà il campionato con la prima partita giocata.

### 7.4. Campionato 'X' riprende entro la data 'Y'

La scommessa consiste nel pronosticare se il campionato oggetto della scommessa riprenderà entro la data proposta nella scommessa o meno.

### 7.5. Campionato 'X' più punti fatti dalla giornata 'Y' a fine campionato

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che effettuerà più punti nel range di giornate proposto nel titolo della scommessa.

### 7.6. Campionato 'X' capocannoniere da giornata 'Y' a fine campionato

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che segnerà più reti nel range di giornate proposto nel titolo della scommessa.

7.7. Ai fini della refertazione delle scommesse la fonte presa in considerazione è il sito ufficiale della competizione in oggetto.

## 8. SPECIALE MARCATORI

### 8.1. *Metodo del gol*

- a. **Rigore** (goal segnato direttamente su calcio di rigore);
- b. **Punizione** (goal segnato direttamente da palla inattiva);
- c. **Testa** (l'ultimo tocco del giocatore a cui viene attribuito il goal deve essere necessariamente con la testa);
- d. **Autorete**;
- e. **Tiro** (comprende tutte le altre tipologie di goal non incluse nelle descrizioni precedenti).

Fanno parte di questa tipologia di scommessa in combo tutti i giocatori offerti sotto il Supergoal della singola partita e verranno disciplinati come tali.

### 8.2. *Gruppo Marcatori*

**8.2.1. 1X2:** Selezionando l'opzione 1 o l'opzione 2 si pronostica quale tra i due gruppi (di uno, due o tre giocatori) specificati nella scommessa segnerà più gol nei propri rispettivi incontri. Selezionando l'opzione X (pareggio), si pronostica che la somma dei gol dei due gruppi sarà identica. Se anche un solo giocatore non prende parte all'incontro o entra in campo dopo il calcio di inizio la scommessa è void (quota 1,00).

**8.2.2. Handicap:** Si deve pronosticare quale tra i due gruppi (uno, due o tre giocatori) specificati nella scommessa segnerà più gol (sommato allo spread proposto) nei rispettivi incontri. Se la somma dei gol ottenuti dal primo gruppo di giocatori (sommato allo spread proposto) è superiore alla somma dei gol ottenuti dal secondo gruppo la selezione vincente è 1H; se questa è inferiore la selezione vincente è 2H, altrimenti la scommessa è void. Se anche un solo giocatore non prende parte all'incontro o entra in campo dopo il calcio di inizio la scommessa è void (quota 1,00).

**8.2.3. Under/Over:** Si deve pronosticare se il gruppo di giocatori selezionato totalizzerà più (Over) o meno (Under) gol rispetto al totale dei gol offerto.

La scommessa è valida solo se tutti i giocatori sono titolari. Se anche un solo giocatore non prende parte all'incontro o entra in campo dopo il calcio di inizio la scommessa è void (quota 1,00).

**8.2.4. Game Run:** predire come il match si svolgerà. Questo mercato propone 6 opzioni differenti:

- a. Squadra di Casa segna per prima + risultato finale 1
- b. Squadra di Casa segna per prima + risultato finale X
- c. Squadra di Casa segna per prima + risultato finale 2
- d. Squadra Ospite segna per prima + risultato finale 1
- e. Squadra Ospite segna per prima + risultato finale X
- f. Squadra Ospite segna per prima + risultato finale 2

Se un incontro finisce 0-0 tutte le giocate sul Game Run e First Team To Score sono considerate void (quota 1,00).

**8.2.5. Pari / Dispari:** Relativamente al numero di gol nel gioco pari/dispari, 0-0 è da considerarsi come pari.

**8.2.6. Under/Over Campionato:** consiste nel pronosticare se il numero totale dei goal siglati nella/e selezionata/e giornata/e di campionato sarà superiore o inferiore al numero fornito. Nel caso in cui una partita appartenente al turno di campionato selezionato sia sospesa o rinviata, la scommessa è considerata void (quota 1,00). I tempi supplementari non sono presi in considerazione.

**8.2.7. Testa a Testa Campionato:** pronosticare quale tra le Squadre indicate totalizzerà più punti nel proprio campionato. In caso due squadre realizzino lo stesso totale di punti e l'opzione del pareggio non sia stata offerta, la squadra vincente sarà determinata secondo le regole specifiche del Campionato in considerazione. Nel caso in cui una delle squadre indicate non concluda il proprio campionato o lo concluda disputando un numero ufficiale di partite inferiore a quello disputato dall'altra squadra indicata, le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**8.2.8. Testa a Testa Under/Over Campionato:** consiste nel pronosticare quale tra i campionati selezionati nella scommessa totalizzerà il maggior numero di gol nella/e giornata/e selezionata/e. Se un incontro appartenente ai campionati selezionati viene sospeso o interrotto prima del completamento dei tempi regolamentari stabiliti ufficialmente, le giocate saranno considerate void (quota 1,00). I tempi supplementari non sono presi in considerazione.

**8.2.9. Incontri abbandonati, interrotti o sospesi:** Nel caso di incontri interrotti (dopo il calcio d'inizio) per qualsiasi motivo e ripresi entro il giorno successivo, tutte le scommesse saranno considerate valide. Nel caso di incontri interrotti (dopo il calcio d'inizio) per qualsiasi motivo e non ripresi entro il giorno successivo, tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00) ad eccezione delle scommesse il cui esito può già essere determinato.

Si rimanda alla sezione '11. Incontri Virtuali' per eccezioni alla presente regola.

La presente regola non si applica al Live Betting.

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.

Giocate su incontri che non hanno completato il tempo regolamentare, ma che ufficialmente sono registrate come valide dalle Autorità competenti, verranno considerate come void (quota 1,00), ad eccezione di quelle giocate i cui esiti sono stati comunque già determinati al momento della sospensione dell'incontro.

**8.2.10. Incontri posticipati o riprogrammati:** se un incontro non prende inizio e viene posticipato a data non compresa nei 3 giorni successivi alla data inizialmente programmata tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

La presente regola non si applica al Live Betting.

Esempio 1

Inter vs. Juventus è programmata per Lunedì 10 Maggio alle 15.00 ma in seguito posticipata a Giovedì 13 Maggio alle 21.00: tutte le scommesse piazzate sul codice dell'evento originale saranno considerate valide.

Esempio 2

Inter vs. Juventus è programmata per Lunedì 10 Maggio alle 15.00 ma in seguito posticipata a Venerdì 14 Maggio alle 12.00: tutte le scommesse piazzate sul codice dell'evento originale saranno considerate void (quota 1,00).

## 9. REGOLE AGGIUNTIVE TORNEI DI CALCIO

- 9.1. Vincitore Torneo:** Pronosticare il vincitore del Torneo.
- 9.2. Finalista:** Pronosticare quale squadra arriverà in finale.
- 9.3. Salirà sul Podio:** Pronosticare quale squadra arriverà 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> o 3<sup>a</sup> nel Torneo.
- 9.4. Semifinalista:** Pronosticare quale squadra arriverà 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup> nel Torneo.
- 9.5. Finalista Perdente:** Pronosticare quale squadra perderà la finale.
- 9.6. Finaliste:** Pronosticare le 2 squadre che arriveranno in finale.
- 9.7. Capocannoniere:** Pronosticare il giocatore che realizzerà più gol nel torneo, inclusi tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. Qualora due o più giocatori segnino lo stesso numero di gol, si applicherà la regola del Pari Merito.
- 9.8. Fase di Eliminazione:** Pronosticare in quale fase della competizione sarà eliminata la Squadra Indicata. Le opzioni offerte sono Gruppo, Ottavi, Quarti, Semifinali, Secondo e Vincitore.
- 9.9. Vincente del Gruppo:** Pronosticare il vincitore del Gruppo.
- 9.10. Qualificata dal Gruppo:** Pronosticare quale squadra si qualificherà nel proprio Gruppo procedendo alla fase successiva.
- 9.11. Ultima del Gruppo:** Pronosticare quale Squadra arriverà ultima nel proprio Gruppo.
- 9.12. Gol Totali Squadra:** Pronosticare se la Squadra indicata segnerà più (Over) o meno (Under) reti rispetto al totale indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.
- 9.13. Punti Squadra nel Gruppo:** Pronosticare quanti punti la Squadra indicata avrà totalizzato alla fine della Fase a Gruppi. Le opzioni offerte coprono ogni punteggio possibile e possono variare a seconda del Torneo. Saranno considerati solo i Punti Realizzati nella Fase a Gruppi.  
Esempio: Il Gruppo è composto da 4 squadre e ciascuna giocherà una sola volta contro tutte le altre. Le opzioni offerte saranno 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 e 0 punti.
- 9.14. Miglior Giocatore del Torneo:** Pronosticare il giocatore che sarà eletto Vincitore dalla Commissione Ufficiale preposta.
- 9.15. Continente Vincente:** Pronosticare da quale Continente proviene la Squadra Vincitrice del Torneo.
- 9.16. Federazione Vincente:** Pronosticare da quale Federazione proviene la Squadra Vincitrice del Torneo. Le opzioni offerte sono UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF e AFC. La Federazione di appartenenza di una Squadra sarà quella nella quale tale Squadra ha disputato le Qualificazioni al Torneo.
- 9.17. Da Quale Gruppo esce il Vincitore:** Pronosticare il Gruppo dal quale proviene la Squadra Vincente. I Gruppi sono contrassegnati da una lettera.  
Esempio: Il Gruppo B.
- 9.18. Doppio Antepost Finale:** Pronosticare rispettivamente Vincitrice e Seconda classificata del torneo nell'ordine corretto.
- 9.19. Doppio Antepost Gruppo:** Pronosticare rispettivamente Vincitrice e Seconda classificata del Gruppo nell'ordine corretto.
- 9.20. Triplo Antepost Gruppo:** Pronosticare rispettivamente Vincitrice, Seconda e Terza classificata del Gruppo nell'ordine corretto.
- 9.21. Calcio d'Inizio:** Pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio.  
Le quote saranno disponibili sino a 15 minuti prima del calcio d'inizio previsto.  
Esempio: Se il calcio d'inizio è previsto alle ore 15:00 le quote saranno disponibili fino alle ore 14:45. Le scommesse

erroneamente accettate a meno di 15 minuti dal calcio d'inizio previsto saranno considerate void (quota 1,00).

**9.22. Gruppi Virtuali:** Pronosticare la Vincitrice tra le Squadre appartenenti a diversi Gruppi ma schierate in un Gruppo Virtuale appositamente creato. La Vittoria viene assegnata secondo il Totale Punti Realizzati e – in caso di parità – secondo la Differenza Reti. Qualora le Squadre risultino ancora in parità si applicherà la regola del Pari Merito. Saranno considerati solo i punti realizzati nella Fase a Gruppi.

Esempio: Brasile, Argentina, Germania e Spagna sono piazzate insieme in un gruppo virtuale. Il Brasile realizza 7 punti con differenza reti di +4, l'Argentina realizza 7 punti con differenza reti di +5, la Germania realizza 7 punti con differenza reti di +6, la Spagna realizza 6 punti con differenza reti di +7. Nonostante Brasile, Argentina e Germania abbiano tutte totalizzato 7 punti nei propri match, la Germania sarà considerata Vincitrice grazie alla differenza reti di +6. La Spagna, nonostante la miglior differenza reti del Gruppo sarà perdente poiché il totale dei punti viene considerato gerarchicamente superiore alla differenza reti.

**9.23. Partite Virtuali:** Partite Virtuali possono essere offerte durante un Torneo, in una sezione speciale apposta che indicherà con precisione a quali date e partite si riferiscono. Sulle Partite Virtuali saranno offerti mercati a partire dall'1X2 ed il risultato sarà determinato sulla base dei gol siglati nei match specificati per entrambe le squadre. Qualsiasi altro mercato offerto su una Partita Virtuale sarà determinato sulla base dei gol siglati nei match specificati per entrambe le squadre.

Esempio: Brasile 15/06 vs. Italia 17/06: in questa circostanza la Partita Virtuale si sarà Brasile – Italia. Il Brasile gioca il 15 Giugno contro la Spagna, mentre l'Italia gioca il 17 Giugno contro la Germania. I gol segnati da Brasile e Italia nei propri rispettivi match determineranno il risultato della Partita Virtuale. Se il Brasile avrà segnato 1 gol contro la Spagna e l'Italia avrà segnato 1 gol contro la Germania, allora il risultato sarà di pareggio e il totale gol inferiore (Under) a 2,5.

**9.24. Totale Gol Torneo:** Pronosticare se il totale dei gol siglati nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.25. Totale Autogol Torneo:** Pronosticare se il totale Autogol nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.26. Totale Calci d'Angolo Torneo:** Pronosticare se il totale dei Calci d'Angolo nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.27. Totale Rigori Trasformati Torneo:** Pronosticare se il totale dei Rigori Trasformati nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.28. Totale Rigori Falliti Torneo:** Pronosticare se il totale dei Rigori Falliti nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.29. Totale Gol da Sostituzioni nel Torneo:** Pronosticare se il totale dei gol siglati da giocatori entrati in campo in seguito a sostituzione (ovvero non facenti parte della formazione titolare schierata in campo al calcio d'inizio) nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.30. Totale Cartellini Gialli Torneo:** Pronosticare se il totale dei Cartellini Gialli nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari e i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.31. Totale Cartellini Rossi Torneo:** Pronosticare se il totale dei Cartellini Rossi nel Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari e i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.32. Totale Punti Cartellini:** Pronosticare quale Squadra totalizzerà il più alto numero di Punti Cartellini nel Torneo. Si considerano inclusi i tempi supplementari e i rigori dopo i tempi supplementari. In caso due o più Squadre totalizzino lo stesso totale di Punti Cartellini si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

**9.33. Combo Capocannoniere Torneo & Squadra Vincitrice:** Pronosticare chi sarà il Capocannoniere del Torneo in combinazione con la Squadra che lo vincerà.

**9.34. Capocannoniere Squadra:** Pronosticare quale giocatore sarà il Capocannoniere della Squadra indicata. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso due o più giocatori realizzino lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito.

**9.35. Campionato Capocannoniere:** Pronosticare quale Campionato totalizzerà il maggior numero di gol, segnati nel Torneo da giocatori che vi militano. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

Il Campionato di appartenenza sarà considerato quello nel quale il giocatore risulta registrato nel momento in cui vengono depositate le liste ufficiali per il Torneo. Ai fini delle scommesse non saranno considerati i trasferimenti operati durante lo svolgimento del Torneo. In caso due o più Campionati totalizzino lo stesso numero di gol, si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Campionati la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Campionati la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Campionati la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

Esempio: Se un giocatore milita in *Serie A* al momento dell'inizio del Torneo, sarà sempre considerato appartenente a quel Campionato, anche se durante lo svolgimento del Torneo dovesse essere trasferito in un club militante nella *Ligue 1*.

**9.36. Totale Gol Capocannoniere:** Pronosticare se il totale dei gol siglati dal Capocannoniere del Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.37. Totale Gol Gruppo:** Pronosticare se il totale dei gol siglati nella Fase a Gruppi del Torneo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Saranno considerati solo i Gol siglati nelle partite previste per la Fase a Gruppi.

**9.38. Prima Volta Vincitrice:** Pronosticare se il Torneo sarà conquistato da una Squadra che non lo ha mai vinto prima. Le opzioni offerte sono SÌ, a favore delle squadre che non lo hanno mai vinto prima, e NO, a favore delle squadre che lo hanno già vinto in precedenza.

**9.39. Federazione delle Finaliste:** Pronosticare se entrambe le Squadre Finaliste apparterranno alla Federazione indicata. Le opzioni offerte sono UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF e AFC. La Federazione di appartenenza di una Squadra sarà quella nella quale tale Squadra ha disputato le Qualificazioni al Torneo. Esempio: Le finaliste proverranno entrambe dalla UEFA.

**9.40. Paese delle Finaliste:** Pronosticare se entrambe le Squadre Finaliste apparterranno al Paese indicato. Esempio: Le finaliste proverranno entrambe dall'Italia.

**9.41. Gruppo con più Gol:** Pronosticare in quale Gruppo si segnerà il maggior numero di Gol. Saranno considerati solo i Gol siglati nelle partite previste per la Fase a Gruppi. In caso due o più Gruppi totalizzino lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Gruppi la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Gruppi la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Gruppi la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

**9.42. Squadra che segna più Gol:** Pronosticare quale Squadra segnerà il maggior numero di Gol nel Torneo. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso due o più Squadre realizzino lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

**9.43. Punti Cartellini Squadra:** Pronosticare se il totale dei Punti Cartellini della Squadra indicata sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari e i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.44. Miglior Squadra per Paese o Federazione:** Pronosticare quale squadra appartenente al Paese/Federazione indicati arriverà più in fondo nel Torneo. In caso due o più squadre arrivino alla stessa Fase si applicherà la regola del Pari Merito secondo i seguenti criteri:

- a. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella Fase a Gruppi, sarà considerata la Posizione della Squadra nel proprio rispettivo Gruppo (es. la Squadra classificatasi 3<sup>a</sup> nel proprio Gruppo sarà considerata vincente contro la Squadra classificatasi 4<sup>a</sup> nel proprio Gruppo). In caso di ulteriore parità tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di ulteriore parità tra 3 squadre la vincita corrisponderà ad un terzo della vincita originale (1/3) e così procedendo per i Pari Merito che coinvolgono più di 3 squadre (1/4, 1/5, 1/6, ecc.).
- b. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella stessa Fase a Eliminazione Diretta (es. Ottavi, Quarti) senza ottenere un piazzamento ufficiale (1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>) saranno applicati i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 squadre la vincita corrisponderà ad un terzo della vincita originale (1/3) e così procedendo per i Pari Merito che coinvolgono più di 3 squadre (1/4, 1/5, 1/6, ecc.)
- c. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella stessa Fase a Eliminazione Diretta (es. Semifinale, Finale) ma ottengono un piazzamento ufficiale (1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>) tale piazzamento determinerà la Squadra Vincitrice.

**9.45. Peggior Difesa:** Pronosticare quale Squadra subirà il maggior numero di Gol nel Torneo. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso due o più Squadre subiscano lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

**9.46. Miglior Difesa:** Pronosticare quale Squadra subirà il minor numero di Gol nel Torneo. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso due o più Squadre subiscano lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Il Pari Merito sarà applicato seguendo i seguenti criteri: in caso di Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un terzo (1/3) di quella originale; in caso di Pari Merito tra 4 Squadre la vincita originale sarà uguale ad un quarto (1/4) di quella originale e così procedendo per i successivi casi di Pari Merito (1/5, 1/6, 1/7, etc.).

**9.47. Non Vincono Mai:** Pronosticare quale Squadra non riuscirà a vincere nemmeno una partita del Torneo nei 90 Minuti Regolamentari. Si considerano esclusi i tempi supplementari ed i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.48. Tripletta Torneo:** Pronosticare se qualsiasi giocatore riuscirà a realizzare una tripletta in una partita del Torneo. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari.

**9.49. Totale Vittorie ai Rigori:** Pronosticare se il totale delle Partite decise alla lotteria dei Calci di Rigore dopo i Tempi Supplementari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato.

**9.50. Gol più Veloce da Calcio d'Inizio:** Pronosticare quale squadra realizzerà il Gol più Veloce del Torneo. Tale gol sarà individuato dall'apposito Comitato Ufficiale del Torneo. Data e Orario della Partita non saranno presi in considerazione ai fini della definizione delle scommesse.

Esempio: Partita 1 inizia alle 16:00 ed il primo Gol viene segnato dopo 15 minuti; Partita 2 inizia alle 18:00 ed il primo Gol viene segnato dopo 12 minuti. Il gol più veloce sarà stato realizzato nella Partita 2.

**9.51. Torneo Testa a Testa Squadre:** Pronosticare quale tra le Squadre indicate arriverà più in fondo nel Torneo. In caso due o più squadre arrivino alla stessa Fase si applicherà la regola del Pari Merito secondo i seguenti criteri:

- a. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella Fase a Gruppi, sarà considerata la Posizione della Squadra nel proprio rispettivo Gruppo (es. la Squadra classificatasi 3<sup>a</sup> nel proprio Gruppo sarà considerata vincente contro la Squadra classificatasi 4<sup>a</sup> nel proprio Gruppo). In caso di ulteriore parità tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di ulteriore parità tra 3 squadre la vincita corrisponderà ad un terzo della vincita originale (1/3) e così procedendo per i Pari Merito che coinvolgono più di 3 squadre (1/4, 1/5, 1/6, ecc.).
- b. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella stessa Fase a Eliminazione Diretta (es. Ottavi, Quarti) senza ottenere un piazzamento ufficiale (1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>) saranno applicati i seguenti criteri: in caso di

Pari Merito tra 2 Squadre la vincita originale sarà dimezzata (1/2); in caso di Pari Merito tra 3 squadre la vincita corrisponderà ad un terzo della vincita originale (1/3) e così procedendo per i Pari Merito che coinvolgono più di 3 squadre (1/4, 1/5, 1/6, ecc.)

- c. Se le Squadre vengono entrambe eliminate nella stessa Fase a Eliminazione Diretta (es. Semifinale, Finale) ma ottengono un piazzamento ufficiale (1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> o 4<sup>a</sup>) tale piazzamento determinerà la Squadra Vincitrice.

**9.52. Torneo Testa a Testa Cannonieri:** Pronosticare quali tra i giocatori indicati segnerà più Gol nel Torneo, in caso entrambi i giocatori realizzino lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso di Pari Merito la vincita originale sarà dimezzata (1/2).

**9.53. Torneo Testa a Testa Gol Squadre:** Pronosticare quale tra le Squadre indicate segnerà più Gol nel Torneo, in caso entrambe le Squadre realizzino lo stesso numero di gol si applicherà la regola del Pari Merito. Si considerano inclusi i tempi supplementari ma esclusi i rigori dopo i tempi supplementari. In caso di Pari Merito la vincita originale sarà dimezzata (1/2).

**9.54. Primo Corner:** Pronosticare quale Squadra batterà il primo Calcio d'Angolo della Partita. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.55. Tempo con più Corner:** Pronosticare se ci saranno più Corner nel Primo o nel Secondo Tempo. Le opzioni offerte sono 1X2. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.56. Totale Fuorigioco:** Pronosticare se il totale dei Fuorigioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.57. Fuorigioco 1X2:** Pronosticare quale Squadra totalizzerà più Fuorigioco. Le opzioni offerte sono 1X2. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.58. Falli 1X2:** Pronosticare quale Squadra commetterà più Falli. Le opzioni offerte sono 1X2. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.59. Totale Falli:** Pronosticare se il totale dei Falli sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.60. Squadra di Casa e Squadra Ospite:** La Squadra di Casa è quella indicata a Sinistra nell'offerta 1X2, mentre la Squadra Ospite è quella indicata a Destra.

**9.61. Squadra di Casa Punti Cartellini:** Pronosticare se il Totale dei Punti Cartellini ricevuti dalla Squadra di Casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.62. Squadra Ospite Punti Cartellini:** Pronosticare se il Totale dei Punti Cartellini ricevuti dalla Squadra Ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.63. Squadra di Casa Corner:** Pronosticare se il Totale dei Corner battuti dalla Squadra di Casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.64. Squadra Ospite Corner:** Pronosticare se il Totale dei Corner battuti dalla Squadra Ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari.

**9.65. Squadra di Casa Fuorigioco:** Pronosticare se il Totale Fuorigioco della Squadra di Casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.

**9.66. Squadra Ospite Fuorigioco:** Pronosticare se il Totale Fuorigioco della Squadra Ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al numero indicato. Si considerano inclusi i tempi supplementari.



**9.67. Triplete**

Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

La certificazione del risultato finale fa riferimento alle classifiche ufficiali delle manifestazioni a cui partecipano i club indicati.

**9.68. Maggior incremento punti in Stagione**

Si deve pronosticare, tra le squadre che hanno giocato la manifestazione indicata l'anno precedente (esempio 17/18) e che giocheranno il campionato successivo (esempio 18/19), quale avrà totalizzato, al termine della stagione, il miglior incremento punti rispetto alla stagione passata.

Esempio: Se il Milan totalizzerà 75 punti, avrà realizzato un incremento punti pari a 23, avendo fatto nella stagione 14/15 52 punti.

La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale. In caso di arrivo in parità di 2 o più squadre, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata.

**9.69. Numero Trofei vinti dalla squadra in Stagione**

Si deve pronosticare il numero di trofei vinti in stagione dalla squadra oggetto di scommessa. Sono considerati "trofei" le seguenti manifestazioni: CHAMPIONS LEAGUE; EUROPA LEAGUE; CAMPIONATO NAZIONALE; COPPA NAZIONALE; COPPA DI LEGA NAZIONALE, ove presente.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.70. Record Espulsioni Giocatore**

Si deve pronosticare se nella manifestazione/stagione indicata sarà battuto (esito Si) o meno (esito No) il record della manifestazione di espulsioni stagionali per giocatore. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.71. Record Gol Capocannoniere**

Si deve pronosticare se nella manifestazione/stagione indicata sarà battuto (esito Si) o meno (esito No) il record di gol stagionali messi a segno dal giocatore. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.72. Record Gol Più Veloce**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, sarà battuto (esito Si) o meno (esito No) il record del gol più veloce. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.73. Record Imbattibilità Portiere**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, sarà superato (esito Si) o meno (esito No) il record di imbattibilità per un portiere della manifestazione. Nel caso in cui, il portiere cambia squadra o non gioca una o più giornate - il conteggio continua, ma solo se resta nella stessa manifestazione. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.74. Record Miglior Attacco**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà una squadra che supererà (esito Si) o meno (esito No) il record di gol realizzati in campionato. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.75. Record Miglior Difesa**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, ci sarà una squadra che batterà (esito Si) o meno (esito No) il record di minor numero di gol subiti in campionato. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della

competizione di riferimento.

**9.76. Record Partite Consecutive Senza Subire Gol**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà una squadra che supererà (esito Sì) o meno (esito No) il record di partite consecutive senza subire gol. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.77. Record Partite Consecutive In Gol (Giocatore)**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà un giocatore che supererà (esito Sì) o meno (esito No) il record di partite consecutive dove segnerà almeno un gol. Nel caso in cui il giocatore non giochi una o più giornate (infortunio, squalifica ecc...) o cambi squadra nella stagione in corso - non viene meno la consecutività delle partite giocate. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.78. Record Punti In Classifica**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione indicata, una squadra supererà (esito Sì) o meno (esito No) il record di punti in classifica. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Eventuali penalizzazioni applicate durante o prima dell'inizio del torneo, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate al termine del torneo non saranno considerate.

**9.79. Record Rigori Parati Dal Portiere**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, un portiere batterà (esito Sì) o meno (esito No) il record della manifestazione dei rigori parati dal portiere. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.80. Record Rigori Realizzati Dal Giocatore**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, sarà superato da un giocatore (esito Sì) o meno (esito No), il record della manifestazione dei rigori realizzati dal giocatore (il gol deve essere segnato direttamente da calcio di rigore). In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.81. Record Serie Iniziale Vittorie Consecutive**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, una squadra batterà (esito Sì) o meno (esito No) il record di serie iniziale di vittorie consecutive (dalla prima giornata i poi). In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.82. Record Vittorie Consecutive**

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, una squadra batterà (esito Sì) o meno (esito No) il record di vittorie consecutive della manifestazione. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**9.83. Vincente Campionato Con Handicap**

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'eventuale handicap attribuito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base della classifica diramata dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione, comprensiva delle eventuali penalizzazioni.

**9.84. Vincente Marcatore Con Handicap**

Si deve pronosticare, il marcatore che otterrà il numero di goal più alto - sommando alla classifica marcatori ufficiale, l'eventuale handicap/goal attribuito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base della classifica diramata dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione.

**9.85. Speciale Singoli Match**

- a. Pronosticare se un Giocatore entrato in campo in seguito a Sostituzione riuscirà a siglare un Gol nel Match Indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari ed i Rigori ad essi successivi.
- b. Pronosticare se il Giocatore Indicato segnerà un Gol nei Tempi Regolamentari del Match Indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari ed i Rigori ad essi successivi.
- c. Pronosticare se il Giocatore Indicato segnerà una Tripletta nei Tempi Regolamentari del Match Indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari ed i Rigori ad essi successivi.
- d. Pronosticare se il Giocatore Indicato riceverà un Cartellino nei Tempi Regolamentari del Match Indicato. Si considerano solo i Tempi Regolamentari, esclusi i Tempi Supplementari ed i Rigori ad essi successivi.

**9.86. Primo Assist (PRIMO ASSIST)**

Si deve pronosticare il giocatore in lista che realizzerà per primo un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. Si verifica una condizione di 'assist' quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

**9.87. Riceve primo cartellino (RICEVE PRIMO CARTELLINO)**

Si deve pronosticare il giocatore in lista che riceverà per primo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro. Nel termine 'cartellino' sono inclusi sia i cartellini gialli, che i cartellini rossi. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

**9.88. 'GIOCATORE X' SOSTITUITO**

Si deve pronosticare con quale giocatore, all'interno di una lista di prescelti, verrà sostituito il 'Giocatore X' durante l'incontro oggetto della scommessa.

Sotto la voce 'altro' includiamo tutti gli altri giocatori con i quali può essere sostituito il 'Giocatore X'.

Note:

Se il 'Giocatore X' non fa parte della formazione titolare schierata ad inizio partita, l'esito della scommessa è void.

Se il 'Giocatore X' non prenderà parte all'incontro, la scommessa sarà void.

Se il 'Giocatore X' non verrà sostituito la scommessa è considerata perdente.

**9.89. I RISULTATI UTILIZZATI PER LA DEFINIZIONE DELLE SCOMMESSE SARANNO QUELLI PUBBLICATI SUL SITO UFFICIALE DELLA COMPETIZIONE, SALVO CASI DI ERRORE EVIDENTE O COMUNICATO UFFICIALE.**

**9.90. IL PRESENTE REGOLAMENTO SI RIFERISCE ALLE SCOMMESSE PRE-GAME. LE SCOMMESSE 'LIVE' SARANNO DEFINITE SECONDO I CRITERI E LE MODALITÀ ESPOSTE NELLA SEZIONE 'LIVE BETTING' DEL REGOLAMENTO GENERALE STANLEYBET.**

## 10. FantaStanley

**10.1.** Per i risultati ufficiali farà fede il punteggio “Magic Punti” pubblicato nella sezione “Magic +3 Campionato” del quotidiano *La Gazzetta dello Sport*.

Il gioco consiste nel pronosticare quale tra i calciatori specificati nel Testa a Testa offerto totalizzerà più “Magic Punti”, secondo i bonus e malus assegnati da regolamento.

I bonus sono:

- a. Più 3 punti per ogni goal segnato;
- b. Più 3 punti per ogni rigore parato;
- c. Più 1 punto per ogni assist servito. Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio segna effettivamente, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso.

I malus sono:

- d. Meno 3 punti per ogni rigore sbagliato;
- e. Meno 2 punti per ogni autogoal siglato;
- f. Meno 1 punto per ogni espulsione e per ogni goal subito dal portiere;
- g. Meno 0,5 punti per ogni ammonizione.

**10.2.** Nel caso uno dei calciatori totalizzi 0 “Magic Punti” la scommessa è da considerarsi void (quota 1,00).

**10.3.** Nel caso in cui i due calciatori selezionati abbiano totalizzato gli stessi “Magic Punti” verrà considerato vincente il giocatore che è rimasto in campo per più minuti (senza conteggiare i minuti di recupero). In caso di ulteriore parità la scommessa è dichiarata void (quota 1,00).

**10.4.** Nel caso di partite sospese, rinviate o giocate con anticipo o posticipo straordinario, superiore ai 3 giorni rispetto alla data prevista dal calendario, tutte le scommesse riguardanti calciatori in forza alle squadre coinvolte verranno dichiarate void (quota 1,00).

## 11. Incontri Virtuali

**11.1.** 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.

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.

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 void (quota 1,00), ad eccezione di quelle giocate i cui esiti sono stati comunque già determinati al momento della sospensione dell'incontro. I tempi supplementari non vengono presi in considerazione.

**11.2.** **Under/Over 2,5:** consiste nel pronosticare il numero totale dei gol segnati dalle squadre selezionate nei rispettivi incontri. Con riferimento all'esempiodi cui sopra, il totale gol sarà pari a 5 e di conseguenza la selezione vincente sarà Over 2,5.

## 12. MILLIONAIRE

**12.1.** 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.

**12.2.** La puntata totale connessa a ciascuna giocata è di € 2,00. Tale somma è così suddivisa: la puntata relativa alle partite 1-5 è € 0,40; la puntata relativa alle partite 1-10 è € 1,00; la puntata relativa alle partite 1-15 è € 0,20; la puntata relativa a tutte e 20 le partite è € 0,40. Ovviamente  $0,40 + 1,00 + 0,20 + 0,40$  totalizza la puntata totale di € 2,00.

**12.3.** 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).

**12.4.** 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.

**12.5.** La vincita minima garantita per la prima sezione di scommessa (partite 1-5) è di almeno € 10; la vincita totale minima garantita nel caso in cui siano corretti tutti i pronostici per le partite 1-10 è di almeno € 1.000; la vincita totale minima garantita nel caso in cui siano corretti tutti i pronostici per le partite 1-15 è di almeno € 10.000; la vincita fissa (minima e massima) garantita nel caso in cui tutte le partite 1-20 vengano pronosticate in modo corretto è di € 1.000.000, purché 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 vengano disputati o non si siano conclusi, 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 € 1.000.000.

**12.6.** Una giocata *Millionaire* nel suo complesso non può mai avere una vincita totale superiore a € 1.000.000 anche se il calcolo delle quote per la puntata supera un milione di Euro.

**12.7.** 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 € 1.000.000 (vedi punto 5), fatta eccezione per i seguenti casi:

- a. Nel caso in cui due o più giocate *Millionaire* raggiungano ciascuna la vincita totale massima sul medesimo gruppo di eventi offerti, la vincita totale massima di € 1.000.000 sarà suddivisa equamente secondo il numero di giocate *Millionaire* che ha raggiunto tale vincita massima.

Ad esempio, se la vincita totale massima corrisponde a € 1.000.000 e vi sono quattro giocate *Millionaire* ciascuna delle quali ha raggiunto tale vincita totale massima sul medesimo gruppo di eventi offerto, l'importo pagabile per ciascuna delle quattro giocate corrisponderà a € 250.000.

Qualora tali circostanze si verificassero, STANLEYBET, a seguito di formale richiesta, provvederà a fornire prova di tutte le giocate vincenti che hanno raggiunto il limite di vincita totale massima al cliente la cui vincita sia stata determinata secondo i criteri sopra esposti.

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

**12.9.** La puntata singola di € 2,00 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. Il pronostico triplo è sempre 1X2. La puntata totale nel caso di scommessa *Millionaire* a sistema è data da tante volte € 2,00 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 € 2,00, ossia € 96,00.

- a. Liverpool vs. Manchester Utd – 1X (doppia)
- b. Lazio vs. Roma – 1X2 (tripla)
- c. Ajax vs. PSV – X2 (doppia)
- d. Barcelona vs. Real Madrid – 1X (doppia)
- e. Lyon vs. Marseilles – 12 (doppia)  $2 \times 2 \times 2 = 16 \times 3 = 48 \times € 2,00 = € 96,00$

**12.10.** Se una o più partite risultano concluse in modo irregolare o non concluse affatto (posticipate, non disputate, sospese, etc.), 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 a € 1.000.000.

**12.11.** Per questioni non governate da questo regolamento, verrà applicato il Regolamento Generale di Centro Trasmissioni Dati di Stanleybet.

### 13. LOTTERIE

**13.1.** I clienti possono accedere alle quote fisse riferite ai numeri estratti nelle Lotterie internazionali offerte da STANLEYBET. La vincita massima per cliente o gruppo di clienti, comprese giocate multiple fatte da questi giocatori, è di € 250.000.

**13.2.** L'accettazione delle giocate per ogni lotteria viene chiusa 30 minuti prima dell'estrazione (regola in vigore dal 2 Giugno 2014. Precedentemente a tale data l'accettazione veniva chiusa 75 minuti prima dell'estrazione). Tutte le scommesse piazzate dopo la scadenza dell'accettazione di una determinata lotteria saranno automaticamente considerate valide per l'estrazione successiva della lotteria, salvo diversamente indicato.

**13.3.** 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.

**13.4.** Una giocata sulla Lotteria non può essere combinata né con altri giochi né con altre estrazioni di lotterie diverse.

**13.5.** 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.

## 14. E-SPORTS

**14.1.** L'orario d'inizio e la data di un evento E-Sport (in seguito "evento") hanno pura finalità indicativa e nessuna garanzia viene offerta in merito alla loro correttezza. Ne consegue che l'inesattezza di orario o data indicati da Stanleybet per un determinato evento non costituiscono mai ragione sufficiente per qualsivoglia richiesta di annullamento.

Se un evento viene sospeso/posticipato e non ripreso entro 3 giorni dalla data inizialmente indicata, tutte le scommesse strettamente riguardanti il risultato di tale evento saranno considerate void (quota 1,00).

La regola di cui sopra non si applica quindi alle selezioni non strettamente riguardanti il risultato come giocatore/squadra che avanzano al turno successivo o vincenti il Torneo. Tali selezioni saranno infatti regolarmente settlate secondo il normale svolgimento del Torneo.

**14.2.** Se il nome di un giocatore/squadra non è pronunciato correttamente tutte le scommesse interessate saranno considerate valide salvo Stanleybet riconosca tale pronuncia come fuorviante, considerati i nomi degli altri giocatori/squadre presenti.

**14.3.** Se in un evento ufficiale un giocatore/squadra partecipano con un profilo utente/team errato o utilizzando un account di gioco errato, il risultato di tale evento ai fini delle scommesse sarà considerato valido salvo sia evidente che tale giocatore/squadra non corrispondono agli aventi diritto a partecipare a tale evento.

**14.4.** Tutte le scommesse saranno determinate secondo i risultati ufficiali comunicati dal comitato ufficiale competente per la specifica competizione selezionata.

**14.5.** Nel caso in cui il pareggio non sia stato offerto e si giochino dei round/match supplementari per determinare il vincitore, il risultato finale di tali round/match determinerà l'esito delle scommesse su tale evento.

**14.6.** Qualora invece il pareggio non sia stato offerto e l'evento si concluda ufficialmente con un pareggio, tutte le scommesse sul risultato di tale evento saranno considerate void (quota 1,00).

**14.7. Handicap:** L'Handicap negli E-Sport può essere applicato ai Round o alle Mappe o ad altre fasi del gameplay a seconda del gioco selezionato.

L'Handicap sarà sempre e soltanto indicato come tale e sarà responsabilità del cliente informarsi circa le regole e le dinamiche del gioco selezionato per l'evento offerto. (Esempio: qualora offerto per Counter Strike l'Handicap si riferisce sempre ai round giocati, mentre per Starcraft 2 si riferirà alle mappe giocate).

**14.8. Under/Over:** Gli Under/Over negli E-Sport può essere applicato ai Round o alle Mappe o ad altre fasi del gameplay a seconda del gioco selezionato.

L'Under/Over sarà sempre e soltanto indicato come tale e sarà responsabilità del cliente informarsi circa le regole e le dinamiche del gioco selezionato per l'evento offerto.

**14.9.** Un evento si conclude quando tutti i round/mappe programmati sono stati completati.

**14.10.** Se un evento non può essere concluso in seguito a ritiro/squalifica di un giocatore/squadra (anche se il comitato ufficiale competente nomina un vincitore) tutte le scommesse sul vincitore di tale evento saranno considerate void (quota 1,00).

Le scommesse su Handicap e Under/Over che non possano essere già determinate al momento del ritiro/squalifica saranno anch'esse considerate void (quota 1,00).

**14.11.** Nel caso in cui un giocatore/squadra comunichi il proprio ritiro prima dell'inizio del Torneo tutte le scommesse riguardanti tale giocatore/squadra vincente del Torneo o avanza al round successivo saranno considerate void (quota 1,00).

**14.12.** Nel caso in cui un giocatore/squadra comunichi il proprio ritiro o venga squalificato dopo l'inizio del Torneo tutte le scommesse riguardanti tale giocatore/squadra vincente del Torneo o avanza al round successivo saranno considerate perdenti.

**14.13.** Se il numero di round/mappe programmati viene modificato dal comitato ufficiale competente per la competizione selezionata, tutte le scommesse riguardanti Handicap e Under/Over saranno considerate void (quota 1,00), mentre le scommesse sul vincitore saranno definite regolarmente secondo i risultati ufficiali.

**14.14.** Nel caso in cui un giocatore/squadra vinca a tavolino almeno un round/mappa, tutte le scommesse su risultato finale, Handicap e Under/Over saranno considerate void (quota 1,00).

## 15. KENO

### 15.1. *Come giocare e Regolamento applicabile*

**15.1.1.** Per vincere a Keno, alcuni/tutti i numeri selezionati dal giocatore dovranno corrispondere ai 20 numeri estratti. Più saranno i numeri selezionati corrispondenti a quelli estratti, maggiore sarà la vincita totale, fino al totale massimo di € 100.000. Nel 10 Numeri Giocati è addirittura possibile vincere senza aver selezionato un solo numero vincente.

**15.1.2.** Scegliere quanti numeri si desidera selezionare per una estrazione. Possono essere selezionati fino a 10 numeri.

**15.1.3.** Selezionare quanto si vuole puntare per una singola estrazione. La puntata minima è di € 1,00, mentre la vincita massima corrisponde a € 100.000,00.

**15.1.4.** Scegliere i propri numeri da 1 ad 80, il totale dei numeri scelti deve essere equivalente al totale dei numeri giocati.

**15.1.5.** Il cliente dovrà indicare i propri numeri utilizzando l'apposito coupon e consegnarli all'operatore che a sua volta provvederà ad inserire tali numeri nel sistema.

**15.1.6.** Il cliente riceverà la stampa della ricevuta contenente i dettagli della giocata e della relativa estrazione: tale ricevuta indicherà la data, il numero dell'estrazione ed i numeri selezionati dal giocatore. I numeri selezionati saranno considerati validi solo ed unicamente per l'estrazione indicata nella ricevuta.

**15.1.7.** È responsabilità del cliente verificare che i dettagli indicati nella ricevuta siano corretti, poiché sarà impossibile annullare tale giocata in seguito all'inizio dell'estrazione.

**15.1.8.** Le vincite saranno corrisposte come specificato nella tabella Stanleybet Keno Quote indicata, a seconda del totale di numeri (tips) selezionati dal cliente. Le quote esposte dovranno essere moltiplicate per la puntata effettuata al fine di ottenere la somma corrispondente alla vincita totale.

**15.1.9.** La massima vincita possibile è sempre di € 100.000, qualsiasi sia la puntata effettuata.

**15.1.10.** Nel caso in cui l'estrazione non venga effettuata tutte le ricevute relative ad essa verranno rimborsate.

### 15.2. *Altre tipologie di gioco KENO disponibili*

**15.2.1. Somma numeri estratti:** Pronostica la somma totale dei 20 numeri estratti.

**15.2.2. Primo numero estratto:** Pronostica il primo numero estratto.

**15.2.3. Ultimo numero estratto:** Pronostica l'ultimo numero estratto.

**15.2.4. MagicKeno:** Pronostica almeno due o tre dei numeri estratti come primo, decimo e ultimo.



## 16. REGOLE SPECIALI LIVE BETTING

### 16.1. TUTTI GLI SPORT

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.

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.

Nel caso di incontri interrotti (dopo l’inizio) per qualsiasi motivo e ripresi entro il giorno stesso, tutte le scommesse saranno considerate valide. In caso contrario, le scommesse il cui esito non possa essere determinato saranno considerate void (quota 1,00).

Nel caso di incontri che non prendono inizio per qualsiasi motivo, ma che poi vengono disputati entro il giorno stesso, tutte le scommesse Live saranno considerate valide. In caso contrario le scommesse Live saranno considerate void (quota 1,00).

Tale regola non si applica al Tennis.

Particolari eccezioni potranno essere applicate a discrezione di STANLEYBET.

### 16.2. CALCIO

**16.2.1.** 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 “Solo primo tempo” 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.

Ogni autogol segnato non verrà accreditato alla squadra che lo ha segnato ma all’altra squadra.

Occasionalmente, alcuni incontri sono programmati con durata inferiore a 90 minuti, ed in questo caso tutte le giocate saranno definite tenendo conto del reale tempo di gioco. Ad 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. Il cliente è pienamente responsabile nell’informarsi sulla durata dell’incontro.

Nel caso di incontri interrotti (dopo il calcio d’inizio) per qualsiasi motivo e ripresi entro il giorno stesso, tutte le scommesse saranno considerate valide. In caso contrario le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**16.2.2. 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.

**16.2.3. 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 considerazione.

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

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

**16.2.6. 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).

**16.2.7. In che modo sarà deciso l'incontro:** le selezioni sono definite con tre opzioni:

- a. Durante i tempi regolamentari;
- b. Dopo i tempi supplementari;
- c. Dopo i calci di rigore.

**16.2.8. 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.

**16.2.9. 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.

**16.2.10. 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.

**16.2.11. Goal/No Goal:** il gioco consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno nel corso del match (Goal = entrambe segnano, No Goal = una o nessuna squadra segna).

**16.2.12. Goal/No Goal 1° Tempo:** predire Goal/No Goal limitata al solo Primo Tempo.

**16.2.13. Goal/No Goal 2° Tempo:** predire Goal/No Goal limitata al solo Secondo Tempo.

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

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

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

**16.2.17. 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.

**16.2.18. 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.

**16.2.19. 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.

**16.2.20. 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.

**16.2.21. 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.

**16.2.22. 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.

**16.2.23. 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.

**16.2.24. 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. I cartellini estratti erroneamente ed in seguito rettificati durante il corso dell'incontro non saranno presi in considerazione.

*Esempio:* Totti riceve un cartellino rosso e subito dopo l'arbitro decide di rettificare la propria decisione, estraendo solo un giallo. Ai fini delle scommesse solo il cartellino giallo sarà considerato.

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.

**16.2.25. 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. Conterranno 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.

**16.2.26. 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.

**16.2.27. 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.

**16.2.28. 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.

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

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

**16.2.31. 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.

**16.2.32. 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.

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

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

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

**16.2.36. 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.

**16.2.37. 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.

**16.2.38. Solo primo tempo Numero Gol:** la giocata è definita sul totale esatto di gol segnati nel primo tempo da entrambe le squadre.

**16.2.39. Solo primo tempo squadra di casa Numero Gol:** la giocata è definita sul numero esatto di gol segnati nel primo tempo dalla squadra di casa.

**16.2.40. Solo primo tempo squadra fuori casa Numero Gol:** la giocata è definita sul numero esatto di gol segnati nel primo tempo dalla squadra fuori casa.

**16.2.41. 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.

**16.2.42. 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.

**16.2.43. 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.

**16.2.44. 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.

**16.2.45. 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.

**16.2.46. 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 vs. 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 vs. 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.

**16.2.47. 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.

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

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

**16.2.50. 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 all'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:* Calcio di inizio – minuto 14:59, Roma vs. Juventus. La Roma segna il primo gol dopo 8 minuti. Poiché la Roma ha segnato il primo gol nel segmento di 15 minuti, la giocata è definita come vincente per la squadra di casa.

*Esempio 2:* 15:00 – 29:59 minuto, Roma vs. Juventus. Nessun gol viene segnato durante questo periodo di gioco. Poiché 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 vs. Juventus. Juventus segna il gol del pareggio dell'1-1 dopo 34 minuti. Poiché 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).

**16.2.51. 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.

**16.2.52. “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:

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

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

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

Tutte le selezioni verranno considerate come void (quota 1,00) e definite a quota 1,00 se non viene segnato alcun gol dopo che la giocata è stata piazzata.

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

**16.2.54. 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.

**16.2.55. 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 void (quota 1,00) e la puntata rimborsata.

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

**16.2.57. Doppia chance:** le seguenti opzioni sono disponibili:

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

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

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

Se un match è giocato in campo neutro, la squadra indicata per prima sarà considerata la squadra di casa.

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

**16.2.59. 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.

**16.2.60. Marcatore:** la giocata consiste nel pronosticare quale giocatore segnerà durante l'incontro (90 minuti). Qualsiasi giocatore entrato in campo nel corso dei 90 minuti sarà considerato ai fini della scommessa. Qualora il giocatore selezionato non entri in campo la scommessa sarà considerata void (quota 1,00). Gli autogol non saranno considerati.

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

**16.2.62. Combo-bet:** Pronosticare il risultato finale in combinazione con l'Under/Over 2,5.

Esempio: la selezione Roma vs. Lazio X + Under 2,5 sarà vincente in caso di risultato 0-0 o 1-1. Tempi supplementari esclusi. In caso di abbandono del match tutte le selezioni saranno considerate void (quota 1,00).

**16.2.63. 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.

**16.2.64. Handicap di rete intera (ad es. 0, 1, 2, 3, etc.):** Se, dopo aver dedotto l'Handicap, il numero di reti segnate dalle due squadre è uguale, la puntata verrà 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 sarebbe void (quota 1,00). 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 sarebbe void (quota 1,00).

**16.2.65. Handicap di mezza rete (ad es. 0,5, 1,5, 2,5, etc.):** Quando si applica questo Handicap le scommesse potranno essere solo vincenti o perdenti poiché il pareggio è impossibile.

Esempio: Partita Germania vs. 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.

**16.2.66. 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 void (+1,0).

**16.2.67. 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.

**16.2.68. 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.

**16.2.69. 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.

**16.2.70. 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 1:* 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 Under perdono se, nel corso della partita, vengono segnate tre o più reti.

*Esempio 2:* 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 Under perdono se nel corso della partita vengono segnate tre o più reti.

*Esempio 3:* 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.

**16.2.71. 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.

### **16.3. Mercati dei tempi supplementari**

**16.3.1. 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.

**16.3.2. 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.

**16.3.3. 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.

**16.3.4. 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.

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

**16.3.6. 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.

**16.3.7. 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.

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

#### **16.4. Mercato dei calci di rigore**

**16.4.1. 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.

**16.4.2. 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.

In caso di consultazione Var, si prende in considerazione l'esatto momento in cui avviene l'evento che scaturlisce la necessità di consultare il Var. Tutte le scommesse piazzate nel lasso di tempo in cui avviene l'episodio incriminato e l'effettivo utilizzo del Var vengono considerate Void.

*Esempio 1:* un gol viene segnato al minuto 15 e 12 secondi, l'arbitro non lo convalida, ma al minuto 16 e 4 secondi decide di consultare il Var. Dopo la consultazione il goal viene convalidato. Tutte le bet, piazzate dal minuto 15 e 12 secondi al minuto 16 e 4 secondi, vengono considerate Void sia che siano vincenti sia che siano perdenti.

*Esempio 2:* un rigore non viene dato al minuto 15 e 12 secondi ma dopo la consultazione del Var, al minuto 16 e 4 secondi, il rigore viene concesso. Tutte le bet, piazzate in questo lasso di tempo, vengono considerate Void sia che il rigore sia segnato sia che sia fallito.

*Esempio 3:* un cartellino rosso non viene dato al minuto 15 e 12 secondi ma dopo la consultazione del Var, al minuto 16 e 4 secondi, viene assegnato il rosso. Tutte le scommesse piazzate in questo lasso di tempo vengono considerate void.

Ci riserviamo il diritto di cambiare il referto successivamente.



## 16.5. CALCIO A 5

**16.5.1.** In aggiunta al regolamento generale per il Calcio a 5 sarà applicato il seguente regolamento:

Tutte le giocate saranno definite alla fine dei tempi regolamentari. I tempi supplementari non saranno presi in considerazione.

**16.5.2. Risultato Finale 1X2:** La Squadra Uno (1) è indicata sulla sinistra ed è sempre considerata la squadra di casa. La Squadra Due (2) è indicata sulla destra ed è sempre considerata la squadra in trasferta. Inoltre, qualora un incontro si svolga 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 nella categoria X.

**16.5.3. Draw No Bet:** Pronosticare la squadra vincente. In caso di pareggio tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00). Tempi supplementari esclusi.

**16.5.4. Gol Squadra di Casa:** Pronosticare quanti gol farà la squadra di casa. Tempi supplementari esclusi.

**16.5.5. Gol Squadra fuori Casa:** Pronosticare quanti gol farà la squadra fuori casa. Tempi supplementari esclusi.

**16.5.6. Risultato esatto:** Tutte le scommesse saranno definite alla fine dei tempi regolamentari.

**16.5.7. Pari/Dispari:** Pronosticare se il totale dei gol sarà un numero pari o dispari. Lo 0-0 sarà considerato "pari".

**16.5.8. Chi vince da adesso (LiveBetting 0:0):** Nel momento in cui la giocata è effettuata il risultato maturato fino a quel punto viene considerato di 0:0. Ai fini della scommessa saranno considerati solamente i gol siglati successivamente al piazzamento della giocata.

*Esempio 1:* Italia vs. Francia – se l'Italia sta vincendo per 1:0 quando la giocata viene piazzata e il risultato finale è di 2:0 per l'Italia, la scommessa è considerata come squadra di casa vincente (1).

*Esempio 2:* Italia vs. Francia – se l'Italia sta vincendo per 1:0 quando la giocata viene piazzata e il risultato finale è di 2:1 per l'Italia, la scommessa è considerata come pareggio (X).

*Esempio 3:* Italia vs. Francia – se l'Italia sta vincendo per 1:0 quando la giocata viene piazzata e il risultato finale è di 1:1, la scommessa è considerata come squadra in trasferta vincente (2).

**16.5.9. Under/Over Goal:** Tutte le scommesse saranno definite sulla base del numero di reti siglate nell'incontro in relazione al totale dei gol prestabilito.

È importante notare che il totale dei gol prestabilito offerto (totale dei gol che appare nella schedina) sarà soggetto a modifiche durante lo svolgimento di ogni incontro, e le giocate saranno determinate secondo il totale dei gol prestabilito offerto al momento esatto in cui la giocata è stata piazzata.

*Esempio 1:* Totale Gol Prestabilito 4,5 – se la giocata è stata piazzata sull'Over, la scommessa sarà considerata vincente se saranno siglate 5 o più reti nell'incontro, in caso contrario sarà considerata perdente.

*Esempio 2:* Totale Gol Prestabilito 5,5 – se la giocata è stata piazzata sull'Under, la scommessa sarà considerata vincente se saranno siglate al massimo 5 reti, in caso contrario sarà considerata perdente.

**16.5.10. Prossimo Gol (Numerato):** Tutte le scommesse saranno definite a seconda della squadra che siglerà la prossima (numerato) rete. Gli autogol saranno assegnati alla squadra che ne trae beneficio, non a quella che li ha materialmente siglati.

**16.5.11. Primo Tempo:** Tutte le scommesse saranno definite secondo il risultato maturato alla fine del primo tempo. È possibile scegliere tra la squadra di casa (1), il pareggio (X) e la squadra in trasferta (2). La squadra di casa appare sulla sinistra, quella in trasferta sulla destra.

**16.5.12. Vincente Resto Primo Tempo (Primo Tempo 0:0):** Nel momento in cui la giocata viene piazzata, il risultato viene considerato di 0:0. Solamente le reti siglate successivamente al piazzamento della giocata saranno prese in considerazione.

*Esempio:* Italia vs. Francia – L'Italia sta vincendo sulla Francia 1:0 quando la giocata viene piazzata e il primo tempo si conclude sul 2:0 per l'Italia: la scommessa sulla squadra di casa è considerata vincente (1).

**16.5.13. Under /Over Primo Tempo:** Tutte le scommesse saranno definite sulla base del numero di reti siglate nel primo tempo, in relazione al totale dei gol prestabilito al momento della giocata.

**16.5.14. Prossimo Gol (Numerato) Primo Tempo:** Tutte le scommesse saranno definite a seconda della squadra che siglerà la prossima (numerato) rete nel corso del primo tempo.

## 16.6. TENNIS

**16.6.1.** 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 void (quota 1,00), 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, purchè tale Set venga completato.

Nel caso di un “Super Tie Break” (ovvero il Set decisivo qualora in un match di doppio al meglio dei 3 Set il risultato sia fermo sull’1-1) nel match, tale Super Tie Break sarà considerato come game unico ai fini delle scommesse.

**16.6.2. “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.

**16.6.3. “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.

**16.6.4. 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.

**16.6.5. 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 void (quota 1,00) se non viene completato il numero regolamentare di Set, oppure se tale numero viene modificato.

**16.6.6. 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 void (quota 1,00) se non viene completato il numero regolamentare di Set, oppure se tale numero viene modificato.

**16.6.7. 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 void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato determinato al momento dell’abbandono.

*Esempio:* Se la partita tra Federer vs. 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 void (quota 1,00).

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.

**16.6.8. 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 void (quota 1,00), eccetto quelle il cui esito sia già stato stabilito nel momento in cui viene interrotta la partita.

*Esempio:* la partita Federer vs. 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 void (quota 1,00).

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.

**16.6.9. Punteggio prossimo gioco:** le giocate vengono definite in base al punteggio del prossimo gioco indicato dall’offerta. È 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.

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

**16.6.11. Set Pari / Dispari:** le giocate vengono definite in base al numero di giochi nel Set indicato.

## 16.7. BASKET

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

**16.7.1. 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.

**16.7.2. 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.

**16.7.3. Tempo/Quarto Draw No Bet:** la giocata consiste nell'individuare il punteggio per il tempo/quarto senza tener conto degli extra-time. 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 void (quota 1,00).

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

**16.7.5. Pari / Dispari Quarto X (indicato):** la giocata consiste nel pronosticare il numero di punti segnati alla fine del quarto indicato. Eventuali tempi supplementari non saranno considerati per il 4° Quarto.

**16.7.6. Pari / Dispari Tempo:** la giocata consiste nel pronosticare il numero di punti segnati alla fine del tempo di gioco indicato.

**16.7.7. 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.

**16.7.8. Gara a Punti:** la giocata consiste nell'individuare la squadra che raggiunge per prima un certo ammontare di punti. Se nessuna delle squadre raggiunge l'ammontare di punti indicato, tutte le scommesse su tale mercato saranno considerate void (quota 1,00).

## 16.8. HOCKEY SU GHIACCIO

**16.8.1.** 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", "Extratime", "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:

**16.8.2. Draw No Bet:** Pronosticare quale squadra vincerà il match. Tempi supplementari e rigori inclusi. In caso di pareggio dopo tempi supplementari e rigori, le scommesse saranno considerate void (quota 1,00).

**16.8.3. Doppia Chance (1X – 12 – X2):** Ogni quota include due possibili risultati: squadra che vince/pareggia o una delle due squadre vince. Tempi supplementari esclusi.

**16.8.4. Totale Gol Squadra Casa:** Pronosticare quanti gol realizza la squadra di casa. Tempi supplementari esclusi.

*Esempio:* Dinamo Riga - Novgorod 2-3: la selezione vincente è squadra di casa segna "2 gol".

**16.8.5. Totale Gol Squadra Ospite:** Pronosticare quanti gol realizza la squadra ospite. Tempi supplementari esclusi.

*Esempio:* Dinamo Riga - Novgrad 2-3: la selezione vincente è squadra ospite segna "3 gol".

**16.8.6. Under/Over Primo Periodo:** Pronosticare se il totale dei gol realizzati nel primo periodo sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.8.7. Under/Over Secondo Periodo:** Pronosticare se il totale dei gol realizzati nel secondo periodo sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.8.8. 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.

**16.8.9. 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.

**16.8.10. "Chi vince il resto del primo periodo?":** Pronosticare quale squadra vincerà la parte restante del 1° Periodo. Nel momento in cui la scommessa è piazzata il match riparte dal risultato di 0-0.

**16.8.11. "Chi vince il resto del secondo periodo?":** Pronosticare quale squadra vincerà la parte restante del 2° Periodo. Nel momento in cui la scommessa è piazzata il match riparte dal risultato di 0-0.

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

**16.8.13. 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.

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

## 16.9. RUGBY

**16.9.1.** Solo i tempi regolamentari saranno presi in considerazione, tempi supplementari ESCLUSI.

**16.9.2. Risultato Finale 1X2:** Pronosticare quale squadra vincerà il match. La squadra di casa (1) è indicata a sinistra, quella in trasferta (2) a destra. Il pareggio (X) è sempre indicato al centro. Tali riferimenti saranno validi anche qualora il match si giochi in campo neutro.

**16.9.3. Draw No Bet:** Pronosticare la squadra vincente. Se il risultato finale è il pareggio le scommesse saranno considerate void (quota 1,00). Tempi supplementari ESCLUSI.

**16.9.4. Totale Punti Match:** Pronosticare se il totale punti realizzati nel match sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato. Tempi supplementari ESCLUSI.

**16.9.5. Totale Punti Squadra di Casa:** Pronosticare se il totale punti realizzati dalla Squadra di Casa nel match sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato. Tempi supplementari ESCLUSI.

**16.9.6. Totale Punti Squadra in Trasferta:** Pronosticare se il totale punti realizzati dalla Squadra in Trasferta nel match sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato. Tempi supplementari ESCLUSI.

**16.9.7. Pari / Dispari:** la giocata consiste nel pronosticare se il numero di punti realizzati alla fine dell'incontro sarà pari o dispari. Il risultato di 0-0 sarà considerato Pari.

**16.9.8. 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.

*Esempio 1:* Italia vs. Francia: l'Italia sta vincendo per 7-0 quando viene piazzata la scommessa, il risultato finale è 20-3. La selezione vincente è Italia (1).

*Esempio 2:* Italia vs. Francia: l'Italia sta vincendo per 7-0 quando viene piazzata la scommessa, il risultato finale è

21-14. La selezione vincente è pareggio (X).

*Esempio 3:* Italia vs. Francia: l'Italia sta vincendo per 7-0 quando viene piazzata la scommessa, il risultato finale è 19-18. La selezione vincente è Francia (2).

**16.9.9. Handicap Asiatico:** Pronosticare quale squadra risulterà vincente dopo l'assegnazione dell'Handicap indicato. L'Handicap si riferisce alla squadra indicata a sinistra.

*Esempio 1:* Italia vs. Francia con Handicap +7,5: Risultato finale 19-25. La selezione vincente è Italia (1), con risultato 26,5-25.

*Esempio 2:* Italia vs. Francia con Handicap +7,5: Risultato finale 19-28. La selezione vincente è Francia (2), con risultato 26,5-28.

**16.9.10. Primo Tempo 1X2:** Pronosticare quale squadra risulterà vincente. La Squadra 1 è indicata a sinistra ed è sempre considerata la squadra di casa, mentre la Squadra 2 è indicata a destra ed è sempre considerata la squadra ospite. Tali criteri si applicano anche nel caso in cui il match venga disputato in campo neutro. Il pareggio è indicato al centro con il simbolo X.

**16.9.11. Totale punti Primo Tempo:** Pronosticare se il totale punti realizzati da entrambe le squadre nel Primo Tempo sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

## 16.10. FOOTBALL AMERICANO

**16.10.1.** Tutti i mercati si riferiscono ai tempi ufficiali del match (4 quarti da 15 minuti ciascuno), salvo diversamente specificato.

Se nel match non vengono completati i 60 minuti regolamentari, tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00), ad eccezione delle scommesse il cui esito sia già stato determinato. Se il match si conclude con risultato di pareggio dopo i tempi supplementari, tutte le scommesse su Testa a Testa (Moneyline) saranno considerate void (quota 1,00).

**16.10.2. Testa a Testa (Moneyline):** Occorre pronosticare il vincitore 1-2 (Supplementari INCLUSI).

**16.10.3. Under/Over X punti:** Occorre pronosticare se il totale punti realizzato nel match sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a X punti (Supplementari INCLUSI).

**16.10.4. Under/Over X punti Casa:** Occorre pronosticare se il totale punti realizzato nel match dalla squadra di Casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a X punti (Supplementari INCLUSI).

**16.10.5. Under/Over X punti Ospite:** Occorre pronosticare se il totale punti realizzato nel match dalla squadra Ospite sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a X punti (Supplementari INCLUSI).

**16.10.6. Risultato Primo Tempo:** Occorre pronosticare il risultato 1X2 alla fine del Primo tempo (ovvero alla fine del Secondo quarto).

**16.10.7. Under/Over X punti Primo Tempo:** Occorre pronosticare se il totale punti realizzato alla fine del Primo tempo (ovvero alla fine del Secondo quarto) sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a X punti.

**16.10.8. Under/Over X punti nel X Quarto:** Occorre pronosticare se il totale punti realizzati nel Quarto indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a X punti.

**16.10.9. Prossima Squadra che segna:** Occorre pronosticare il risultato corretto tra le opzioni 1, 2 o nessun gol (Supplementari INCLUSI).

**16.10.10. Come segneranno i prossimi punti:** Pronosticare il risultato corretto tra le opzioni Touchdown, Field Goal, Safety, Nessun Punto (Supplementari INCLUSI).

## 16.11. PALLAVOLO

**16.11.1.** 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.

**16.11.2. 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 paria 1,00 qualora il prescritto numero di Set non sia completato.

**16.11.3. 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.

**16.11.4. "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.

**16.11.5. 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.

**16.11.6. 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.

**16.11.7. 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.

**16.11.8. Pari / Dispari:** pronosticare se il totale punti del match sarà un numero pari o dispari.

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

**16.11.10. 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.

**16.11.11. 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.

**16.11.12. 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.

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

**16.11.14. Gara su punti nel Set X:** la giocata consiste nell'individuare la squadra che per prima raggiunge un determinato numero di punti nel Set indicato.

Se nessuna delle squadre raggiunge l'ammontare di punti indicato, tutte le scommesse su tale mercato saranno considerate void (quota 1,00).

## 16.12. BEACH VOLLEY

**16.12.1.** L'evento deve essere completato o la scommessa sarà considerata void (quota 1,00), 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 void (quota 1,00).

**16.12.2. 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.

**16.12.3. 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.

**16.12.4. "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.

**16.12.5. 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.

**16.12.6. 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.

**16.12.7. 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.

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

**16.12.9. 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.

**16.12.10. 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.

**16.12.11. 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.

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

## 16.13. PALLAMANO

**16.13.1.** Le giocate si riferiscono al risultato alla fine dei tempi regolamentari escludendo ufficialmente extra-time 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.

**16.13.2. 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.

**16.13.3. 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 che la giocata è stata piazzata sono conteggiati. Le giocate verranno definite in base al punteggio alla fine del primo tempo.

**16.13.4. 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.

**16.13.5. Pari / Dispari:** Pronosticare se il totale dei gol sarà un numero pari o dispari. Lo 0-0 sarà considerato "pari".

**16.13.6. 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.

**16.13.7. 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.

**16.13.8. 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.

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

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

## 16.14. BASEBALL

**16.14.1. Squadra Vincente:** Pronosticare quale squadra vincerà. Tempi supplementari inclusi.

**16.14.2. Risultato con Handicap asiatico:** Pronosticare quale squadra risulterà vincente dopo l'assegnazione dell'Handicap indicato. Tempi supplementari inclusi.

**16.14.3. "Chi vince il resto del match?":** Pronosticare quale squadra vincerà la parte restante dell'incontro. Nel momento in cui la scommessa è piazzata il match riparte dal risultato di 0-0. Tempi supplementari inclusi.

**16.14.4. Under/Over Run:** Pronosticare se il numero totale di run realizzate nel match sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato. Tempi supplementari inclusi.

**16.14.5. Squadra con punteggio più alto in un inning:** Pronosticare quale squadra raggiungerà il punteggio più alto in un singolo inning. Opzioni offerte: 1X2.

**16.14.6. Numero massimo di run in un inning:** Pronosticare qual è l'Inning nel quale vengono conseguiti più run, considerate entrambe le squadre.  
Esempio: Anaheim-Kansas (0-0; 2-0; 1-2; 0-0; 3-1; 0-1; 0-0; 0-0; 0-0). La selezione vincente è 4.

**16.14.7. Under/Over Run Primo Tempo:** Pronosticare se il numero totale di run realizzate nel Primo Tempo sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato. Ai fini della scommessa saranno considerate come effettuate nel Primo Tempo tutte le run totalizzate nei primi 4 inning da entrambe le squadre sommate alle run realizzate dalla prima squadra alla battuta nel 5° inning.

**16.14.8. "Vincente dopo 5 Innings?":** Pronosticare quale sarà la squadra vincente dopo 5 Innings.

**16.14.9. Totale dopo 5 Innings:** Pronosticare se il numero totale di run realizzate nel Primo Tempo sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.14.10. "Chi vince l'inning (indicato)?":** Pronosticare quale squadra vincerà l'inning indicato.

**16.14.11. Under/Over Inning (1°- 8°):** Pronosticare se il numero totale di run realizzate da entrambe le squadre nell'inning selezionato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato.

## 16.15. FRECCETTE

**16.15.1. Vincente:** Pronosticare il vincitore. Le opzioni offerte possono essere 1-2 o 1-X-2.

**16.15.2. Set con Handicap:** Pronosticare chi sarà il vincitore del Set in seguito all'applicazione dell'Handicap indicato. Opzioni offerte 1-2.

**16.15.3. Set Totali:** Pronosticare se il numero totale di Set disputati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.15.4. Risultato Esatto Set:** Pronosticare il risultato esatto nel Set indicato.



**16.15.5. “Chi vincerà il Set?”:** Pronosticare il vincitore del Set. Opzioni offerte 1-2.

**16.15.6. Turno con Handicap nel Set Indicato:** Pronosticare chi sarà il vincitore del Turno (nel Set indicato) in seguito all'applicazione dell'Handicap indicato.

**16.15.7. Totale Turni nel Set Indicato:** Pronosticare se il numero totale di turni disputati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.15.8. Vince il resto del Set Indicato:** Pronosticare chi vincerà il resto del match. Nel momento in cui la scommessa viene piazzata il risultato considerato è di 0-0. Opzioni offerte 1-X-2.

**16.15.9. Risultato Esatto in Turni nel Set Indicato:** Pronostica il risultato esatto dei Turni disputati nel Set indicato.

**16.15.10. Chi vince il Turno Indicato nel Set Indicato:** Pronostica il vincitore del turno indicato nel Set indicato. Opzioni offerte 1-2.

**16.15.11.** Se per qualsiasi motivo un partecipante non completa il match tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00) salvo quelle il cui esito sia già stato determinato.

## 16.16. SNOOKER

**16.16.1. Vincente:** Pronosticare il vincitore. Le opzioni offerte possono essere 1-2 o 1-X-2.

**16.16.2. Totale frame:** Pronosticare se il numero totale di frame disputati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato.

**16.16.3. Vince il resto del Match:** Pronosticare chi vincerà il resto del match. Nel momento in cui la scommessa viene piazzata il risultato considerato è di 0-0.

*Esempio 1:* Il punteggio è 2-0 quando la scommessa è piazzata e il risultato finale è 5-2. La selezione vincente è 1, poiché il risultato del resto del match è di 3-2.

*Esempio 2:* Il punteggio è 2-0 quando la scommessa è piazzata e il risultato finale è 5-3. La selezione vincente è X, poiché il risultato del resto del match è di 3-3.

*Esempio 3:* Il punteggio è 2-0 quando la scommessa è piazzata e il risultato finale è 5-4. La selezione vincente è 2 poiché il risultato del resto del match è di 3-4.

**16.16.4. Vince il frame X:** Pronosticare chi vincerà il frame indicato. Opzioni offerte 1-2.

**16.16.5. Risultato Esatto Frame:** Pronosticare il Risultato Esatto del frame.

**16.16.6.** Se per qualsiasi motivo un partecipante non completa il match tutte le scommesse saranno considerate void (quota 1,00) salvo quelle il cui esito sia già stato determinato. Nel caso in cui il match si prolunghi e debba proseguire nel giorno successivo le scommesse saranno definite alla conclusione ufficiale del match.

## 17. NOTE AGGIUNTIVE LIVE BETTING

**17.1. In nessuna circostanza verranno fatti rimborsi e annullamenti su giocate fatte sul 'Live Betting' qualora la scommessa sia stata accettata.**

**17.2.** 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.

**17.3.** 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.

**17.4.** Nel caso di 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.

## 18. PREVISIONI CONDIZIONI METEOROLOGICHE

### 18.1.1. Under/Over temperatura max città (Under/Over 'n' Gradi Temperatura Massima)

La scommessa consiste nel pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura massima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Nel caso in cui la temperatura massima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under". La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni meteorologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>.

### 18.1.2. Under/Over Temperatura Minima Città (Under/Over 'n' Gradi Temperatura Minima)

La scommessa consiste nel pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura minima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Nel caso in cui la temperatura minima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under". La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni meteorologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>.

## 19. UNDER / OVER SHARE TELEVISIVO

**19.1.** La scommessa consiste nel pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di limite eguagliato, l'esito vincente sarà UNDER.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Esempio 1:

Holly e Benji del giorno X U/O SHARE 6,5

Dati audel relativi al giorno X: Holly e Benji ep.1 ha ottenuto uno share del 5,73; Holly e Benji ep.2 ha ottenuto uno share del 6,73; Holly e Benji ep.3 ha ottenuto uno share del 7,07.

ESITO VINCENTE: OVER in quanto il programma oggetto di scommessa ha ottenuto uno share medio del 6,51.

NB: in questo caso viene fatta la media dei tre indici, in quanto Holly e Benji ep 1 Holly e Benji ep.2, ed Holly e Benji

ep.3 sono episodi dello stesso programma.

Esempio 2:

L'Eredità del giorno X U/O SHARE 18,5

Dati audel relativi al giorno X: L'Eredità ha ottenuto uno share del 19,3 e L'Eredità La Sfida dei 7 uno share del 15,81.

ESITO VINCENTE: OVER in quanto il programma oggetto di scommessa ha ottenuto uno share del 19,3.

NB: in questo caso non viene fatta la media dei due indici, in quanto l'Eredità e l'Eredità La Sfida dei 7 sono due programmi diversi.

## 20. COPPIE VIP

### 20.1. Prossima Nascita VIP (entro data 'Y')

La scommessa consiste nel pronosticare se entro la data specificata nella scommessa la coppia, oggetto della scommessa, avrà un bambino.

In caso di parto gemellare di un maschio e una femmina la scommessa andrà a rimborso.

### 20.2. Prossimo genere nascita vip (entro data 'Y')

La scommessa consiste nel pronosticare se il nascituro della coppia, oggetto della scommessa, sarà maschio o femmina.

Se entro la data oggetto della scommessa la coppia non avrà nessun figlio la scommessa sul genere del bambino andrà a rimborso.

### 20.3. Matrimonio tra coppia 'X' (entro data 'Y')

La scommessa consiste nel pronosticare se, entro la data specificata nella scommessa, la coppia oggetto della scommessa convolerà a nozze o meno.

## 21. MODIFICHE AL REGOLAMENTO

STANLEYBET SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE IL PRESENTE REGOLAMENTO IN QUALSIASI MOMENTO.

## 22. RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

**22.1.** STANLEYBET si impegna a fornire i massimi livelli di servizio a tutti i suoi clienti e nel caso in cui un cliente desideri presentare qualunque tipo di reclamo nei confronti di STANLEYBET, ha facoltà di farlo, in primo luogo, contattando direttamente STANLEYBET all'indirizzo email [supportoclienti@stanleybet.com](mailto:supportoclienti@stanleybet.com) o al numero di telefono 0040374882797, fornendo almeno i seguenti dettagli relativi alla presunta controversia:

- a. Nome e cognome
- b. Numero di telefono al quale essere ricontattato
- c. Indirizzo e-mail
- d. Data del reclamo
- e. Dettagli della controversia.

Al ricevimento dei dettagli nei termini sopra precisati, STANLEYBET provvederà ad inviare una e-mail di conferma della ricezione del reclamo e procederà all'immediata verifica delle specifiche del caso in esame. Se tutti i dettagli richiesti non sono stati forniti o gli stessi non sono chiari, il cliente verrà contattato al più presto per ottenere maggiori informazioni. Sulla base dei dettagli forniti, STANLEYBET informerà il cliente dell'esito delle verifiche entro dieci giorni dalla ricezione di tutti i dettagli del reclamo, a meno che la natura dell'accertamento non sia tale da richiedere una proroga di ulteriori dieci giorni (nel qual caso il cliente sarà informato entro i primi dieci giorni che tale estensione è necessaria).

**22.2.** Nel caso in cui un giocatore non sia soddisfatto dell'esito delle verifiche, fermo comunque restando la possibilità di adire l'autorità giudiziaria ordinaria, avrà la facoltà di sottoporre (gratuitamente) la questione all'organismo di risoluzione alternativa delle controversie messo a disposizione sulla base della normativa vigente, nella specie EADR Ltd., che fornisce ai giocatori un servizio di arbitro indipendente (ulteriori dettagli su EADR Ltd. e il suo regolamento interno, che STANLEYBET ha accettato essere vincolante, sono reperibili su [www.eadr.org](http://www.eadr.org)) OPPURE potrà utilizzare la piattaforma di risoluzione delle controversie online fornita dalla Commissione Europea (accessibile al seguente link [ec.europa.eu/consumers/odr](http://ec.europa.eu/consumers/odr)), predisposta per aiutare i clienti a risolvere le controversie con gli operatori in via stragiudiziale ed utilizzabile per qualunque controversia di natura contrattuale derivante da servizi online nella quale il fornitore di servizi ed il cliente hanno entrambi sede nell'Unione Europea, o in Norvegia, Islanda o Lichtenstein.

**22.3.** Se il cliente non è rimasto soddisfatto della nostra risposta o se un reclamo non può essere risolto come sopra descritto, potrà infine contattare la Player Support Unit di Malta Gaming Authority (MGA) via e-mail all'indirizzo [complaints.mga@mga.org.mt](mailto:complaints.mga@mga.org.mt).

## 23. FORO COMPETENTE

**23.1.** Qualsiasi controversia tra le Parti in relazione alla validità, interpretazione, esecuzione, efficacia e adempimento del contratto concluso tra STANLEYBET e il giocatore, sarà sottoposta alla giurisdizione esclusiva del foro di Roma.

Nel formulare la propria proposta di giocata nei confronti di Stanleybet, il giocatore:

- a. Dà atto che la presente clausola è da questi puntualmente e individualmente conosciuta ed espressamente accettata, anche laddove la stessa comportasse l'eventuale deroga all'individuazione del giudice che sarebbe stato altrimenti competente a conoscere la controversia in base alla legislazione vigente;
- b. Rinuncia espressamente a esperire azioni presso Tribunali differenti da quello individuato ai sensi della presente disposizione e/o a sollevare eccezioni volte a contestare l'individuazione del giudice competente operata dalla presente clausola.

## 24. LICENZE E REGOLAMENTAZIONI

STANLEYBET Limited opera dagli uffici di Malta ed è in possesso della Class2 Licence emessa dalla Malta Gaming Authority – Malta, che ne regola l'operato.

## 25. PROCEDURE CONTRO IL RICICLAGGIO DEL DENARO SPORCO

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

## 26. 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 [gamcare.org.uk](http://gamcare.org.uk) (Tel. 00448456000133) o visita [gambleaware.co.uk](http://gambleaware.co.uk), dove puoi fare un test on-line per controllare il tuo livello di dipendenza dal gioco.

Alternativamente, chiama STANLEYBET o i suoi intermediari per prendere in considerazione un'autoesclusione.

**Regolamento Generale Stanleybet Malta – Versione: 3.7.1**

**Data Ultimo Aggiornamento: 02/07/2020**