

---

## ***Gooool***

---

Regole del gioco e condizioni di partecipazione

In vigore dal 27 giugno 2022

## **Indice**

<b>A.</b>	<b>DISPOSIZIONI GENERALI.....</b>	<b>2</b>
Art. 1	Organizzazione .....	2
<b>B.</b>	<b>NATURA DI GOOAL.....</b>	<b>2</b>
Art. 2	Natura del gioco.....	2
<b>C.</b>	<b>PARTECIPAZIONE .....</b>	<b>2</b>
Art. 3	Possibilità di partecipazione .....	2
Art. 4	Conclusione del contratto.....	3
Art. 5	Inserimento dei pronostici e puntata.....	4
<b>D.</b>	<b>ESTRAZIONE E PUBBLICAZIONE DEL RISULTATO DELL'ESTRAZIONE .</b>	<b>4</b>
Art. 6	Estrazione.....	4
Art. 7	Pubblicazione del risultato dell'estrazione .....	5
<b>E.</b>	<b>VINCITE.....</b>	<b>5</b>
Art. 8	Diritto di vincita.....	5
Art. 9	Calcolo della vincita .....	5
<b>F.</b>	<b>DISPOSIZIONI FINALI.....</b>	<b>6</b>
Art. 10	Validità .....	6
Art. 11	Diritti di proprietà .....	6
Art. 12	Possibilità di accesso alla documentazione.....	6

## **A. DISPOSIZIONI GENERALI**

### Art. 1 Organizzazione

1.1 Per l'emissione e l'esecuzione di Gooool fanno stato la Legge federale sui giochi in denaro del 29 settembre 2017, l'Ordinanza di esecuzione di tale legge del 7 novembre 2018 e le disposizioni cantonali e intercantionali pertinenti.

1.2 Swisslos, una società cooperativa con sede a Basilea, è responsabile per l'esecuzione di Gooool nel territorio della Svizzera tedesca, del Canton Ticino e del Principato del Liechtenstein (nel complesso il "territorio contrattuale Swisslos") conformemente alle presenti regole del gioco e alle Condizioni di partecipazione per Gooool.

1.3 La partecipazione a Gooool ai sensi delle presenti regole del gioco e delle presenti Condizioni di partecipazione, avviene tramite la Piattaforma di Gioco Internet (PGI) messa a disposizione da Swisslos sul sito [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch).

1.4 Swisslos emana le presenti regole del gioco e le presenti Condizioni di partecipazione, nonché le "Condizioni di partecipazione online", che disciplinano in modo dettagliato la partecipazione alle estrazioni Gooool tramite Internet, riservandosi il diritto di modificarle.

## **B. NATURA DI GOOOL**

### Art. 2 Natura del gioco

2.1 Gooool è un prodotto di lotteria, che prevede l'esecuzione di lotterie differite ogni quattro minuti circa. I partecipanti selezionano i pronostici sull'esito di una, due o tre estrazioni casuali susseguenti, i cui risultati determinano le vincite.

2.2 Il risultato delle estrazioni casuali viene visualizzato ai partecipanti sotto forma di sequenza video di una partita di calcio virtuale della durata di tre minuti circa. Il video mostra quale squadra segna il primo goal (estrazione casuale 1) e l'ultimo goal (estrazione casuale 2) e qual è il risultato finale di questa partita di calcio (estrazione casuale 3).

2.3 Le quote vincenti di tutti i possibili pronostici vengono visualizzate in anticipo ai partecipanti, al fine di consentire loro di piazzare i pronostici. L'entità di tali quote dipende dal livello di forza delle due squadre partecipanti alla partita, e quindi all'estrazione. Le quote rispecchiano – a loro volta – le probabilità di vincita dei singoli pronostici: nell'estrazione casuale i pronostici sulle squadre forti presentano quote vincenti più basse ma probabilità di vincita più alte.

## **C. PARTECIPAZIONE**

### Art. 3 Possibilità di partecipazione

3.1 I partecipanti al gioco possono scommettere su quale delle due squadre di calcio segnerà il primo e/o l'ultimo goal dei prossimi turni di gioco o ancora quale sarà il risultato finale delle sequenze video delle partite di calcio virtuale utilizzate per visualizzare i risultati dell'estrazione.

3.2 I partecipanti hanno tre possibilità di gioco per ogni estrazione, risp. per ogni turno di gioco: dei pronostici singoli sui tre risultati dell'estrazione, risp. sui risultati della partita elencati alla cifra 3.1, oppure dei pronostici combinati, tenendo conto che sono contemplati dei pronostici doppi su due dei tre risultati dei turni di gioco e il pronostico triplo su tutti i risultati dei turni di gioco. I pronostici combinati possono essere effettuati solo su diversi risultati dello stesso turno di gioco. La seguente tabella riassume le possibilità di gioco e di pronostico:

Possibilità di scommessa	Varianti		Numero dei possibili pronostici
Pronostici singoli	Risultato		9
	Primo goal		2
	Ultimo goal		2
Pronostici doppi	Risultato + primo goal		18
	Risultato + ultimo goal		18
	Primo goal + ultimo goal		4
Pronostici tripli	Risultato + primo goal + ultimo goal		36
Possibilità totali di scommessa	7		
Tipi di scommessa	Risultato	Primo goal	Ultimo goal
Possibilità di scommessa	2 : 2	prima squadra menzionata	prima squadra menzionata
	3 : 2		
	2 : 3	seconda squadra menzionata	seconda squadra menzionata
	3 : 3		
	4 : 2		
	4 : 3		
	2 : 4		
	3 : 4		
	4 : 4		
Possibilità totali di scommessa	9	2	2

3.3 Per ogni pronostico viene visualizzata una quota di vincita. Nei pronostici doppi e tripli le quote vincenti risultano dalla moltiplicazione delle quote pertinenti a ogni pronostico singolo incluso nella combinazione.

#### Art. 4 Conclusione del contratto

La partecipazione a Gooool ai sensi delle presenti regole del gioco e delle presenti Condizioni di partecipazione è consentita a chi stipula un contratto di gioco con Swisslos. Con la stipulazione di un contratto di gioco con Swisslos il partecipante accetta in modo incondizionato le presenti regole del gioco e le presenti Condizioni di partecipazione, inclusi eventuali supplementi, nonché le "Condizioni di partecipazione online" di Swisslos.

## Art. 5 Inserimento dei pronostici e puntata

5.1 I partecipanti possono inserire i loro pronostici e la loro puntata nelle maschere di input visualizzate sui terminali e dunque acquistare le partecipazioni relative al turno di gioco selezionato. Le maschere di input mostrano, inoltre, le quote vincenti e, in caso di vincita, l'ammontare della stessa in franchi svizzeri. In caso di partecipazione con i pronostici combinati, per poter realizzare la vincita in questione, tutti i pronostici contemplati nella combinazione devono essere corretti.

5.2 La puntata effettuata, risp. l'importo d'acquisto, viene detratto dal credito di gioco del wallet del partecipante sulla PGI. Se il credito di gioco fosse inferiore all'importo d'acquisto, la partecipazione al gioco non sarà possibile: sul terminale verrà ripetutamente visualizzato, che il credito di gioco è insufficiente.

5.3 Per ogni turno di gioco, che dura nel complesso 4 minuti, è possibile piazzare al massimo tre partecipazioni con pronostici singoli, pronostici doppi o tripli. La puntata minima per ogni partecipazione ammonta a CHF 1.-, mentre la puntata massima a CHF 150.-. Vengono visualizzati al massimo cinque turni di gioco per volta, ai quali è possibile partecipare.

5.4 Per ogni turno di gioco è previsto l'ultimo termine di partecipazione. Sulle maschere di input, ai partecipanti viene visualizzato il tempo restante per il piazzamento dei pronostici per la prossima estrazione.

5.5 La navigazione sul sito di scommessa consente di partecipare non soltanto al turno di gioco successivo, bensì ad altri quattro turni di gioco susseguenti, le cui estrazioni hanno luogo 4, 8, 12 e 16 minuti dopo l'estrazione imminente.

5.6 Durante il gioco, dopo aver effettuato il login, i pronostici, risp. le partecipazioni al gioco vengono visualizzate sulla maschera di input, mentre sia durante che dopo il gioco le partecipazioni vengono visualizzate sull'account dei partecipanti.

5.7 Il partecipante non ha la possibilità di annullare le partecipazioni al gioco.

## **D. ESTRAZIONE E PUBBLICAZIONE DEL RISULTATO DELL'ESTRAZIONE**

### Art. 6 Estrazione

6.1 Dopo il salvataggio di tutte le partecipazioni, risp. al termine della vendita dei pronostici, ha luogo un'estrazione casuale elettronica con l'ausilio di un generatore certificato di numeri casuali. Il risultato di un turno di gioco consiste in tre estrazioni indipendenti: 1) il risultato della partita (1 risultato su 9), 2) la squadra che realizza il primo goal (1 possibilità su 2), e 3) la squadra che realizza l'ultimo goal (1 possibilità su 2).

6.2 Si tratta di un'estrazione casuale ponderata che – come le quote vincenti offerte – tiene conto dei punti di forza delle due squadre di calcio che giocano la partita. Se, ad esempio, la squadra A è più forte della squadra B, è più probabile che il risultato della partita sia estratto a favore della squadra A e che dall'estrazione risulti che la squadra A ha realizzato sia il primo che l'ultimo goal.

6.3 Se una o più delle tre estrazioni di un turno di gioco non potessero avere luogo a causa di problemi tecnici, le puntate di tutte e tre le estrazioni effettuate dai partecipanti saranno rimborsate.

## Art. 7 Pubblicazione del risultato dell'estrazione

7.1 Il risultato dell'estrazione (ad es. 2 : 2; squadra A e squadra B) determina lo svolgimento della sequenza video della partita di calcio che, immediatamente dopo l'estrazione, visualizza il risultato di tale estrazione sui terminali dei partecipanti. Nell'esempio preso in esame, la sequenza video propone ca. 3 minuti di gioco, durante i quali ognuna delle due squadre segna due goal e la squadra A segna il primo e l'ultimo goal.

7.2 Al termine della visualizzazione della sequenza video della partita di calcio, dopo aver effettuato il login, compare in sovrapposizione per ca. 20 secondi il risultato della o delle partecipazioni effettuate dal partecipante. Questo risultato (inclusi i pronostici effettuati) può essere visualizzato in seguito anche nell'archivio degli scontrini del partecipante alla voce "Account di gioco". Se non è stato effettuato il login, risp. se non si è partecipato, al termine della sequenza video della partita di calcio vengono visualizzati i pronostici corretti.

7.3 I risultati delle estrazioni degli ultimi due giorni sono disponibili online sulla PGI di Swisslos.

7.4 La pubblicazione dei risultati delle estrazioni e delle vincite ha luogo esclusivamente sul sito web [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) sotto forma di visualizzazione del risultato pertinente tramite la sequenza video della partita di calcio, nonché sotto forma di informazioni sull'estrazione e sulle vincite, disponibili in seguito. In caso di guasto che impedisca la visualizzazione dei risultati, è possibile che vengano visualizzate unicamente le informazioni dell'estrazione e della vincita. L'estrazione e la valutazione sono valide non appena le estrazioni e la valutazione relativa a un turno di gioco hanno potuto svolgersi in modo corretto.

7.5 La data dell'estrazione visualizzata sullo scontrino di gioco del partecipante, fa stato come data di pubblicazione determinante per il calcolo del termine di validità.

## **E. VINCITE**

### Art. 8 Diritto di vincita

8.1 Una partecipazione ha il diritto di vincita se tutti i pronostici in essa contenuti sono stati pronosticati in modo corretto.

8.2 Per la valutazione del diritto di vincita ai sensi delle presenti regole del gioco e delle presenti Condizioni di partecipazione fanno stato esclusivamente i pronostici di ogni partecipazione trasmessa con successo a Swisslos e memorizzata nel sistema di gioco Gooal di Swisslos.

### Art. 9 Calcolo della vincita

9.1 Il potenziale importo vincente di una partecipazione è calcolato moltiplicando la puntata di gioco per la quota stabilita di ogni singolo pronostico.

9.2 Se una partecipazione è composta da due o tre pronostici, la quota sarà calcolata moltiplicando le quote dei singoli pronostici. La quota viene poi arrotondata a due cifre decimali.

9.3 L'importo di vincita calcolato per ogni partecipazione sarà di seguito arrotondato al successivo importo in franchi divisibile per 0,05.

## **F. DISPOSIZIONI FINALI**

### Art. 10 Validità

10.1 Le presenti regole del gioco e le presenti Condizioni di partecipazione entrano in vigore il 27 giugno 2022. Swisslos si riserva il diritto di apportare delle modifiche.

10.2 Nel caso in cui la versione francese, inglese o italiana delle presenti regole del gioco e delle presenti Condizioni di partecipazione presentassero delle divergenze rispetto alla versione tedesca, farà sempre e unicamente stato la versione tedesca.

### Art. 11 Diritti di proprietà

I diritti di Gooool e delle pertinenti sequenze video delle partite di calcio virtuali appartengono a Swisslos e/o ai suoi fornitori di giochi e di video. Il gioco e le sequenze video delle partite di calcio non possono essere copiati dai partecipanti, né utilizzati da quest'ultimi in qualsiasi altro modo che leda tali diritti di proprietà.

### Art. 12 Possibilità di accesso alla documentazione

Le presenti regole del gioco e le presenti Condizioni di partecipazione possono essere richieste a Swisslos, Casella postale, 4002 Basilea, o sono reperibili sul sito [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch).