

---

## ***Sporttip***

---

Regole del gioco e condizioni di  
In vigore dal 25 giugno 2019

## **Indice**

<b>A.</b>	<b>Disposizioni generali .....</b>	<b>3</b>
Art. 1	Organizzazione .....	3
<b>B.</b>	<b>Natura di Sporttip.....</b>	<b>3</b>
Art. 2	In generale .....	3
Art. 3	Opzioni di scommessa .....	4
Art. 4	Tipi di scommessa .....	5
<b>C.</b>	<b>Partecipazione.....</b>	<b>5</b>
Art. 5	Avvio delle vendite .....	5
Art. 6	Termine di accettazione .....	6
Art. 7	Età minima .....	6
Art. 8	Piazzamento della scommessa .....	6
Art. 9	Conclusione del contratto.....	6
Art. 10	Risoluzione del contratto .....	6
Art. 11	Validità contrattuale in caso di rettifica .....	7
<b>D.</b>	<b>Limiti di puntata .....</b>	<b>7</b>
Art. 12	In generale.....	7
Art. 13	Puntata minima .....	7
Art. 14	Puntata massima .....	7
<b>E.</b>	<b>Trattamento dei dati di partecipazione .....</b>	<b>7</b>
Art. 15	Registrazione e salvataggio dei dati di partecipazione .....	7
Art. 16	Errore dei dati .....	7
Art. 17	Ulteriori esclusioni di responsabilità.....	8
<b>F.</b>	<b>Valutazione delle scommesse.....</b>	<b>8</b>
Art. 18	Principi .....	8
Art. 19	Pronostici non validi .....	9
Art. 20	Piazzamenti ex aequo .....	10
Art. 21	Scommesse sui risultati dei tempi di gioco .....	10
Art. 22	Scommesse sul minutaggio .....	10
<b>G.</b>	<b>Vincite .....</b>	<b>10</b>
Art. 23	Diritto alla vincita.....	10

Art. 24	Calcolo della vincita .....	10
Art. 25	Autorizzazione al pagamento e modalità di pagamento .....	10
Art. 26	Scadenza di validità della vincita.....	11
<b>H.</b>	<b>Pubblicazioni.....</b>	<b>11</b>
Art. 27	Offerta di scommesse .....	11
Art. 28	Valutazione delle scommesse.....	11
<b>I.</b>	<b>Ricorsi.....</b>	<b>11</b>
Art. 29	Termini di ricorso.....	11
Art. 30	Forma e contenuto del ricorso.....	11
Art. 31	Trattamento dei ricorsi .....	12
<b>J.</b>	<b>Frodi nelle scommesse e manipolazione di incontri .....</b>	<b>12</b>
Art. 32	Frodi nelle scommesse e manipolazione di incontri.....	12
<b>K.</b>	<b>Disposizioni finali.....</b>	<b>12</b>
Art. 33	Decisioni della Direzione .....	12
Art. 34	Applicazione.....	12
<b>Appendice 1: Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse pre-partita .....</b>		<b>14</b>
<b>Appendice II: Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse live .....</b>		<b>22</b>

## **A. Disposizioni generali**

### Art. 1 Organizzazione

#### 1.1 Basi legali

L'organizzazione di Sporttip è regolamentata dalla Legge federale sui giochi in denaro del 29 settembre 2017, dalle Ordinanze di esecuzione di tale legge del 7 novembre 2018 e dai relativi atti normativi intercantionali e cantonali.

#### 1.2 Swisslos

Swisslos, una Società cooperativa con sede a Basilea, gestisce Sporttip nel territorio dei cantoni della Svizzera tedesca<sup>1</sup>, del Canton Ticino e del Principato del Liechtenstein (nel complesso il territorio contrattuale Swisslos) secondo le presenti "Regole e condizioni di partecipazione a Sporttip".

#### 1.3 Partecipazione al gioco

La partecipazione a Sporttip ai sensi delle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione ha luogo tramite il sistema online messo a disposizione da Swisslos (inclusa la Piattaforma di gioco Internet). Swisslos si riserva il diritto, previa la necessaria autorizzazione, di offrire altre formule di partecipazione a Sporttip.

#### 1.4 Regole del gioco e condizioni di partecipazione

Le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, nonché le regole e le condizioni di partecipazione supplementari specifiche di ogni disciplina, elencate nei due allegati, che hanno la priorità rispetto alle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, integrano le Condizioni di partecipazione nei punti vendita e le Condizioni di partecipazione online.

## **B. Natura di Sporttip**

### Art. 2 In generale

#### 2.1 Definizioni

Sporttip consiste nell'offerta costante di opzioni di scommessa su eventi, definiti in un determinato modo, che si svolgono nell'ambito di manifestazioni sportive. La vincita dipende dall'esattezza del pronostico piazzato dal partecipante.

##### 2.1.1 Scommesse pre-partita

Le scommesse pre-partita vengono piazzate prima dell'inizio dell'evento/degli eventi sportivi, scommettendo sullo svolgimento/sull'esito dell'incontro.

##### 2.1.2 Scommesse live

Le scommesse dal vivo sono scommesse sullo svolgimento/sull'esito di eventi sportivi già iniziati.

---

<sup>1</sup> ZH, BE, LU, UR, SZ, OW, NW, GL, ZG, SO, BS, BL, SH, AI, AR, SG, GR, AG, TG

## 2.2 Quote

Alla pubblicazione dell'offerta di scommessa, per i diversi possibili pronostici vengono comunicate delle quote. In caso di pronostico esatto, tali quote determinano l'entità della vincita, poiché vengono moltiplicate per l'importo della puntata.

## 2.3 Modifiche delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto, senza doverne indicare il motivo, di modificare, correggere o aggiornare in qualsiasi momento le scommesse, in particolare anche le quote fissate e il relativo termine di accettazione. Swisslos si riserva altresì il diritto di sospendere, temporaneamente, o in modo permanente, i pronostici riguardanti gli eventi sportivi singoli o combinati e di rifiutare le puntate delle scommesse di tali eventi.

## 2.4 Scommesse nulle

Se i pronostici accettati nell'ambito di una scommessa, dovessero essere considerati nulli, saranno comunque valutati come "vincenti" con la quota 1.0, ciò che corrisponde alla restituzione della puntata effettuata.

## Art. 3 Opzioni di scommessa

### 3.1 Scommessa singola

Se si scommette sull'esito di un singolo pronostico, si parla di scommessa singola.

### 3.2 Scommessa combinata

#### 3.2.1 Definizione

Quando, all'interno di una scommessa singola, si scommette sull'esito di diversi pronostici pubblicati nell'offerta delle scommesse, si tratta di una scommessa combinata.

#### 3.2.2 Combinazioni

In sostanza tutte le offerte di scommessa, indipendenti l'una dall'altra e pubblicate in un preciso momento, sono combinabili tra loro. È possibile combinare tra loro un massimo di 10 (dieci) scommesse.

#### 3.2.3 Combinazioni non consentite

Scommesse che, in forma diversa, fanno riferimento allo stesso evento sportivo, non possono essere combinate tra loro. È anche possibile che la combinazione di determinate scommesse sia limitata o addirittura non sia disponibile.

Non sono consentite, inoltre, le scommesse combinate su eventi correlati. Gli eventi correlati si verificano, quando l'evento di una manifestazione sportiva dipende direttamente dall'evento di un'altra manifestazione sportiva. È Swisslos a determinare, quali scommesse presentano la caratteristica di "evento correlato".

Di regola, le scommesse combinate con eventi correlati vengono bloccate automaticamente e non sono disponibili. Se Swisslos dovesse accettare, in modo palesemente errato, una scommessa con eventi correlati, Swisslos potrà dichiarare nulla l'intera combinazione di scommesse e rimborsare l'importo della puntata.

### 3.2.4 Scommesse di sistema

Le scommesse combinate vengono offerte anche sotto forma di scommesse di sistema, che consentono di piazzare diverse scommesse combinate in un'unica giocata.

## Art. 4 Tipi di scommessa

### 4.1 In generale

#### 4.1.1 Quadro di riferimento

I tipi di scommessa elencati possono essere offerti con orari finali diversi e con diverse forme di combinazioni.

Così, ad esempio, una „scommessa vincente” può essere piazzata su una singola gara (scommessa sul vincitore di una determinata disciplina sportiva), sulla sezione di una gara o sulle gare di un'intera stagione, sia come scommessa singola, che nell'ambito di una scommessa combinata.

#### 4.1.2 Concorrente

Il concetto di „Concorrente” viene usato qui di seguito sia per il concorrente singolo che per le squadre.

#### 4.1.3 Accredito punti

Salvo indicazione contraria, per la valutazione di una scommessa valgono solo i punti assegnati al relativo concorrente, i goal, ecc.

#### 4.1.4 Squadra di casa e squadra ospite

Salvo indicazione contraria, nella scommessa la squadra di casa figura a sinistra, mentre la squadra ospite a destra.

Se l'evento sportivo si svolge nel luogo di disputa della gara, oppure se non viene determinata nessuna squadra di casa, la squadra menzionata per prima (a sinistra) sarà designata, ai fini della scommessa, come squadra di casa, mentre la seconda squadra (a destra) come squadra ospite.

### 4.2 Funzionamento delle diverse tipologie di scommessa

Il funzionamento delle diverse tipologie di scommessa è elencato su Internet insieme alle scommesse. Le relative spiegazioni sono inoltre reperibili nel documento “Tipologie di scommessa”, pubblicato su [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) e ottenibile presso Swisslos, Casella postale, 4002 Basilea.

## **C. Partecipazione**

### Art. 5 Avvio delle vendite

Con la pubblicazione dell'offerta delle scommesse, incluse le rispettive quote, prende avvio la vendita delle scommesse elencate.

## Art. 6 Termine di accettazione

### 6.1 Regolamentazione generale

Per ogni offerta di scommessa pre-partita Swisslos stabilisce l'ultimo termine di accettazione. Il termine di accettazione di un evento sportivo non può essere successivo all'inizio dell'evento stesso. Una volta scaduto il termine di accettazione di una scommessa, non viene più accettata nessuna puntata relativa all'evento sportivo in questione. Nel caso di scommesse sull'esito di un torneo, di un campionato, ecc., l'orario di inizio dell'ultimo evento sportivo che si svolge nell'ambito del torneo, del campionato, ecc. sarà considerato l'ultimo orario di inizio possibile rilevante ai fini della determinazione del termine di accettazione.

Swisslos si riserva il diritto di posticipare il termine di accettazione dell'evento.

Una scommessa pre-partita che, per un motivo qualsiasi, sia stata accettata dopo l'inizio dell'evento sportivo, è considerata nulla.

In caso di scommesse live, l'accettazione è possibile finché l'offerta di scommesse è disponibile su [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) e sui terminali online dei punti vendita.

### 6.2 Scommesse combinate

Il termine di accettazione di una scommessa combinata viene determinato sulla base dell'offerta integrata nella scommessa, secondo la quale fa stato l'orario di inizio dell'evento sportivo che comincia per primo.

## Art. 7 Età minima

Sono escluse dalla partecipazione le persone di età inferiore ai 18 anni.

## Art. 8 Piazzamento della scommessa

Il partecipante invia i propri dati di partecipazione, entro i termini prestabiliti, tramite supporti dati fisici o elettronici, oppure li comunica oralmente.

## Art. 9 Conclusione del contratto

Ha il diritto di partecipare a Sporttip, ai sensi delle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, colui che ha concluso il relativo contratto di gioco con Swisslos.

La conclusione del contratto, con riserva dell'art. 14, ha luogo non appena il partecipante ha effettuato la puntata e gli viene rilasciato lo scontrino di gioco, su cui figurano i pronostici, le relative quote e la puntata.

Con la conclusione del contratto di gioco con Swisslos, il partecipante riconosce senza riserve le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, incluse le due appendici e gli eventuali supplementi, nonché le condizioni di partecipazione del canale di vendita selezionato (punti vendita o Internet).

## Art. 10 Risoluzione del contratto

Se il partecipante è sospettato di aver commesso un reato con la sua partecipazione a Sporttip, Swisslos si riserva il diritto di recedere dal contratto di gioco.

Art. 11 Validità contrattuale in caso di rettifica

In caso di rettifica dell'offerta, per i contratti di gioco già conclusi valgono le disposizioni figuranti sullo scontrino di gioco al momento della conclusione del contratto, a meno che non si verifichi che il pronostico piazzato sia considerato nullo alla conclusione del contratto di gioco.

#### **D. Limiti di puntata**

Art. 12 In generale

Per Sporttip vengono stabilite delle puntate minime e massime, che possono essere modificate in ogni momento da Swisslos, senza dover fornire spiegazioni. Se il limite prestabilito viene superato, la scommessa non sarà accettata e il contratto di gioco non sarà concluso.

Art. 13 Puntata minima

La puntata minima, per la scommessa singola e per quella combinata, ammonta a Fr. 1.-.

Art. 14 Puntata massima

La puntata massima, per la scommessa singola e per quella combinata, ammonta a 1'000.-. La puntata massima per una scommessa di sistema ammonta a Fr. 10'000.-.

Swisslos ha la facoltà di stabilire altre puntate massime, specifiche per uno o l'altro dei canali di vendita e di definire, per certe scommesse o pronostici, delle puntate massime speciali.

#### **E. Trattamento dei dati di partecipazione**

Art. 15 Registrazione e salvataggio dei dati di partecipazione

Sui supporti fisici e virtuali, i dati di partecipazione desiderati, come pure le scommesse trasmesse oralmente, vengono comunicati a Swisslos dopo essere stati immessi al terminale online dei punti vendita appartenenti geograficamente a Swisslos, risp. dopo essere stati immessi nell'apparecchio connesso a Internet. Swisslos li registra per la valutazione e la verifica, quindi li salva su un supporto per la comunicazione protetto da chiusura fisica o digitale.

Al partecipante viene in seguito rilasciato uno scontrino di gioco, sempre che la scommessa sia stata accettata.

Art. 16 Errore dei dati

Se per un motivo qualsiasi i dati non potessero essere trasmessi così come sono a Swisslos, né quest'ultima fosse in grado di salvare tali dati, in modo tale che il possessore dello scontrino di gioco o di un eventuale scontrino sostitutivo non fosse in grado di rivendicare il diritto alla vincita, oppure se uno scontrino di gioco, uno scontrino sostitutivo o uno scontrino di richiesta di vincita, fondamentalmente con diritto alla vincita, venisse presentato per il pagamento e, per un motivo qualsiasi, non potesse essere onorato, la responsabilità di Swisslos si limiterà alla restituzione della puntata



pagata dal partecipante, ad esclusione di ogni altro risarcimento da parte di Swisslos, dei suoi rappresentanti, delle persone ausiliarie o del gerente di un punto vendita.

La puntata sarà rimborsata a condizione che il partecipante fornisca la prova della corretta consegna della scommessa e del pagamento della puntata. Non avrà luogo alcun rimborso, nel caso in cui lo scontrino abbia subito una qualsiasi manipolazione.

Le scommesse possono essere considerate nulle da Swisslos, anche retroattivamente, se ad esempio la vincita dovesse essere realizzata in seguito a problemi tecnici, e non solo a causa di errori o problemi di trasmissione. In questo caso avrebbe luogo il rimborso dalla puntata.

Swisslos si riserva inoltre il diritto di correggere eventuali errori che dovessero figurare nell'offerta delle scommesse, nelle quote delle scommesse e/o nella valutazione dei risultati delle scommesse (ad es. lo scambio di quote, di squadre, di eventi sportivi) – anche dopo l'evento in questione – e si riserva il diritto di dichiarare nulli i pronostici già piazzati. In caso di correzione, è quest'ultima che conta per la Valutazione delle scommesse.

#### Art. 17 Ulteriori esclusioni di responsabilità

Swisslos non si assume la responsabilità per gli errori di battitura, di trasmissione, di pubblicità e di pubblicazione, nonché per informazioni scorrette in merito alle scommesse o per quote di scommessa errate.

### **F. Valutazione delle scommesse**

#### Art. 18 Principi

Per la valutazione delle scommesse sono determinanti i risultati messi a disposizione dal fornitore dei dati alla fine/al verificarsi di un evento sportivo.

Fatte salve le disposizioni seguenti, concernenti la valutazione dei risultati, nonché i posticipi di eventi sportivi nelle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, per la valutazione del pronostico esatto fa stato l'esito dell'evento sportivo alla fine del gioco regolamentare stabilito dalla federazione sportiva competente, risp. dopo lo svolgimento/il verificarsi di tale evento in modo conforme al regolamento prescritto dall'associazione sportiva competente.

Eventuali modifiche apportate retroattivamente o eventuali annullamenti a causa di proteste o forfait o per altri motivi – quali squalifiche, infrazioni o simili – non saranno prese in considerazione, a meno che questo tipo di decisione non sia espressamente menzionato sul programma delle scommesse, risp. questo genere di decisione non costituisca l'oggetto stesso della scommessa, o ancora non ci siano valutazioni ufficiali alla fine dell'evento sportivo, risp. non venga comunicato il risultato. In caso di decisioni arbitrali prese in seguito a interventi del VAR, ci riserviamo il diritto di annullare le scommesse.

#### 18.1 Tempi di gioco regolamentari

Salvo indicazione contraria contemplata nelle regole del gioco e condizioni di partecipazione supplementari specifiche della disciplina, i tempi di gioco regolamentari includono anche gli eventuali tempi di recupero. Eventuali tempi supplementari, calci di rigore o altri processi decisionali non saranno presi in considerazione per la valutazione, a meno che il programma delle scommesse non vi faccia esplicito riferimento, oppure il processo decisionale non costituisca l'oggetto stesso della scommessa.

## 18.2 Nessun tempo di gioco regolamentare

Salvo indicazione contraria contemplata nelle regole del gioco e condizioni di partecipazione supplementari specifiche della disciplina, per la valutazione fa stato il risultato al termine regolamentare dell'evento sportivo.

## 18.3 Scommesse sulla vittoria e sul piazzamento

Le scommesse su concorrenti, che non hanno preso parte all'evento sportivo, sono considerate perdenti. Trovano inoltre applicazione le disposizioni relative a "gara pari merito".

Se per determinare la classifica, il vincitore di un campionato, la promozione o la retrocessione ecc., nell'ambito di un evento sportivo sono previsti gironi, round, partite o serie supplementari da disputare dopo la "regular season" (ad es. play off, play out, post-season), ai fini della valutazione delle scommesse saranno tenuti in considerazione, salvo indicazione contraria, i risultati e le conseguenze di tali incontri (classifica definitiva della lega, promozione, retrocessione, ecc.).

## Art. 19 Pronostici non validi

### 19.1 Sospensione, annullamento e posticipo di un evento sportivo

Salvo indicazione contraria contemplata nelle "Condizioni di partecipazione supplementari specifiche della disciplina per le scommesse pre-partita", risp. le "Condizioni di partecipazione supplementari specifiche della disciplina per le scommesse live" si applica quanto segue:

- Tutte le scommesse su eventi sportivi, sospesi per un qualsiasi motivo, sono considerate nulle.
- Tutte le scommesse su eventi sportivi annullati, sono considerate nulle.
- Tutte le scommesse su eventi sportivi posticipati sono considerate nulle, a meno che l'evento sportivo non prenda avvio entro le 48 ore successive alla data prestabilita.
- Se l'evento sportivo viene disputato in una sede diversa da quella prestabilita, tutte le scommesse potrebbero essere considerate nulle.

### 19.2 Risultato non previsto

Se, nel contesto di una scommessa, viene realizzato un risultato che non consente di fare alcun pronostico, la scommessa è considerata nulla.

### 19.3 Scommesse a 3-vie e a 2-vie (tripli e doppi)

Se non diversamente specificato, nei regolamenti speciali di ogni disciplina sportiva, in caso di scommesse a 3-vie e a 2-vie si applica quanto segue:

- Almeno uno dei due concorrenti deve concludere la competizione, altrimenti la scommessa è considerata nulla.
- Se anche solo uno dei due concorrenti non partecipa all'evento sportivo, la scommessa è considerata nulla.

- Se tutti i concorrenti vengono squalificati o esclusi per altri motivi, la scommessa è considerata nulla.

#### Art. 20 Piazzamenti ex aequo

Salvo indicazione contraria, la scommessa su un concorrente è considerata esatta e vincente anche nel caso in cui quest'ultimo, insieme a uno o più concorrenti, dovesse ottenere lo stesso risultato nello stesso evento sportivo (ex aequo). La quota di scommessa resta invariata.

#### Art. 21 Scommesse sui risultati dei tempi di gioco

Salvo indicazione contraria, per la valutazione sono presi in considerazione unicamente gli eventi che si verificano nei tempi di gioco regolamentari (metà tempo, terzo tempo, ecc.).

#### Art. 22 Scommesse sul minutaggio

Salvo indicazione contraria, per la valutazione sono tenuti in considerazione unicamente gli eventi che si verificano in un determinato intervallo di tempo (ad es. nei primi dieci minuti di gioco).

### **G. Vincite**

#### Art. 23 Diritto alla vincita

Una scommessa singola ha diritto alla vincita in caso di pronostico esatto su un evento nell'ambito di una manifestazione sportiva, risp. se il pronostico è stato valutato vincente.

Una scommessa combinata ha diritto alla vincita solo nel caso in cui tutti gli eventi siano stati pronosticati in modo esatto, risp. tutti i pronostici siano stati valutati vincenti.

#### Art. 24 Calcolo della vincita

L'ammontare della vincita di una scommessa singola risulta dalla moltiplicazione della puntata per la relativa quota.

L'ammontare della vincita di una scommessa combinata risulta dalla moltiplicazione della puntata per la quota totale. La quota totale si calcola moltiplicando tutte le quote singole dei singoli eventi combinati, che fanno stato per la scommessa combinata. La quota totale è arrotondata a 2 (due) posizioni decimali secondo la prassi commerciale.

L'ammontare della vincita calcolato per ogni scommessa con diritto alla vincita (puntata per quota, risp. puntata per quota totale) viene arrotondato ai 5 centesimi.

L'ammontare della vincita di una scommessa di sistema risulta dall'addizione degli importi di vincita, già arrotondati, delle singole scommesse vincenti offerte da tale scommessa di sistema.

#### Art. 25 Autorizzazione al pagamento e modalità di pagamento

Le vincite e i rimborsi possono essere corrisposti solo nel caso in cui tutti gli eventi sportivi figuranti sullo scontrino di gioco siano terminati e il pagamento sia stato autorizzato.

Di regola l'autorizzazione al pagamento della vincita ha luogo subito dopo la conclusione di tutti gli eventi sportivi figuranti sullo scontrino di gioco, oppure dopo aver constatato che almeno uno degli eventi sportivi elencati non viene disputato entro il termine fissato da Swisslos.

Art. 26 Scadenza di validità della vincita

Le vincite realizzate in conformità alle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, che non vengono fatte valere entro le 26 settimane dalla data di pubblicazione dei risultati delle scommesse (art. 27), decadono a favore degli scopi benefici di Swisslos.

## **H. Pubblicazioni**

Art. 27 Offerta di scommesse

Le informazioni riguardanti l'esecuzione delle scommesse – in particolare la gamma di eventi sportivi disponibili, le date di competizione, le tipologie di scommessa offerte e le quote – sono pubblicate come “offerta di scommesse”. Tutti gli orari sono riferiti all'ora in vigore nell'Europa centrale (CET / CEST).

La pubblicazione dell'offerta di scommesse ha luogo in formato elettronico. La pubblicazione viene inoltre stampata e messa a disposizione nei punti vendita di Sporttip. La pubblicazione delle modifiche correnti ha luogo con l'aggiornamento dell'offerta di scommesse tramite i canali elettronici.

Art. 28 Valutazione delle scommesse

I risultati della valutazione delle scommesse, nonché la data di autorizzazione al pagamento della vincita vengono pubblicati in formato elettronico presso i punti vendita di Sporttip (tramite il terminale online) e su Internet.

Queste informazioni sono disponibili per 26 settimane dalla data della prima pubblicazione presso i punti vendita del territorio contrattuale Swisslos; possono anche essere richieste a Swisslos o via Internet.

Dopo la Valutazione delle scommesse (data di autorizzazione del pagamento) le vincite possono essere richieste nell'arco di 26 settimane.

## **I. Ricorsi**

Art. 29 Termini di ricorso

I partecipanti a cui non vengono pagati rimborsi o vincite presunti ai sensi delle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione sono tenuti a presentare ricorso entro 10 giorni dalla data di rifiuto del pagamento, al più tardi comunque entro 26 settimane a partire dalla data di pubblicazione delle valutazioni delle scommesse (art. 27).

Art. 30 Forma e contenuto del ricorso

Il reclamo dev'essere inviato a Swisslos per lettera raccomandata e consegnato a un ufficio postale svizzero entro l'ultimo giorno del termine prescritto. Sul reclamo devono figurare nome e indirizzo del partecipante, la designazione del punto vendita o di eventuali canali di vendita utilizzati per la trasmissione dei dati di partecipazione, la data di piazzamento della scommessa e dello scontrino di gioco. È inoltre necessario allegare

lo scontrino di gioco oggetto del ricorso o altri documenti che lo giustificano. Non saranno presi in considerazione i ricorsi pervenuti in ritardo o che non contengano tutti i dati necessari.

#### Art. 31      Trattamento dei ricorsi

Per il trattamento del diritto alla vincita o di un eventuale richiesta di rimborso ai sensi delle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione sono determinanti esclusivamente i pronostici memorizzati secondo le disposizioni regolamentari presso Swisslos.

### **J.      Frodi nelle scommesse e manipolazione di incontri**

#### Art. 32      Frodi nelle scommesse e manipolazione di incontri

Se Swisslos dovesse venire a conoscenza di una qualsiasi manipolazione di una competizione sportiva, di cui offre le scommesse, ha il diritto di ritardare e/o sospendere il pagamento della vincita o il rimborso della puntata relativo a tale scommessa, finché la federazione sportiva competente o l'organizzatore dell'evento non avranno confermato l'integrità dell'evento sportivo.

Se la federazione sportiva competente o l'organizzatore dell'evento dovessero confermare che c'è stata manipolazione, Swisslos ha il diritto:

- di dichiarare nulle le scommesse piazzate, rimborsando le puntate;
- di rifiutare il pagamento delle vincite realizzate o il rimborso delle puntate di tali scommesse, qualora le scommesse siano state piazzate da una persona, che la federazione sportiva competente, l'organizzatore dell'evento o un tribunale identifica come possessore di informazioni privilegiate (insider) o di altre importanti informazioni, oppure qualora le scommesse siano state piazzate da una seconda persona che, secondo l'opinione legittima di Swisslos, collabora con la prima persona, opera insieme a lei o in qualche modo ha dei legami con lei.

In caso di sospetta frode nelle scommesse o di manipolazione di eventi sportivi Swisslos ha il diritto di trasmettere i dati memorizzati (includere le informazioni sulle scommesse sospettate di frode) alle federazioni sportive, alle autorità o ai terzi, che si occupano di indagare su tali reati.

### **K.      Disposizioni finali**

#### Art. 33      Decisioni della Direzione

Tutte le decisioni riguardanti Sporttip sono prese dalla Direzione di Swisslos. Le decisioni sono definitive; non sarà tenuta alcuna corrispondenza in merito.

In caso si verifichi una situazione non contemplata nelle Regole del gioco e condizioni di partecipazione, Swisslos si riserva il diritto di decidere in via definitiva sui singoli casi.

#### Art. 34      Applicazione

##### 34.1      Campo di applicazione

Le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione regolamentano la partecipazione alle scommesse Sporttip nel territorio contrattuale Swisslos. Entrano in

vigore il 25 giugno 2019. Da quel momento in poi tutte le disposizioni emanate in precedenza, concernenti la partecipazione a Sporttip, perdono la loro validità. Swisslos si riserva il diritto di apportare delle modifiche alle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione.

#### 34.2 Versioni linguistiche

Nel caso in cui la versione francese, inglese o italiana delle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione presentassero delle discrepanze rispetto alla versione tedesca, fa sempre e unicamente stato la versione tedesca.

#### 34.3 Pubblicazione

Le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione possono essere richiesti a Swisslos, Casella postale, 4002 Basilea, oppure sono reperibili sul sito Internet ufficiale [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch).

## **Appendice 1: Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse pre-partita**

### Art. 1 Disposizioni generali

#### 1.1 Applicazione

Le presenti Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse pre-partita integrano le Regole del gioco e condizioni di partecipazione Sporttip e sono prioritarie rispetto a quest'ultime.

### Art. 2 Calcio

#### 2.1 Tempi di gioco

I tempi di gioco regolamentari devono essere di almeno 45 minuti e non possono superare i 120 minuti di gioco.

In caso di tempi di gioco con una durata insolita (ad es. tre tempi di 30 minuti) le scommesse sono considerate valide, a condizione che la durata di gioco regolamentare comporti un minimo di 45 minuti e un massimo di 120 minuti.

#### 2.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.
- Se la squadra di casa e quella ospite vengono invertite, le scommesse piazzate sulla partita sono considerate nulle.
- In caso di partite disputate in una sede neutra (con l'indicazione o meno della sede), tutte le scommesse sono considerate valide, indipendentemente da quale sia la squadra indicata come squadra di casa.
- Le partite disputate prima dell'inizio previsto, possono essere incluse in una scommessa, purché la scommessa sia stata piazzata prima del nuovo orario di inizio.
- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- In tutti gli altri casi, le scommesse restano valide, anche se Swisslos dovesse elencare il nome di una squadra senza alcuna aggiunta rilevante per la scommessa .

#### 2.3 Scommesse sui tempi di gioco

In caso di scommesse sul metà tempo di gioco sono determinanti i 45 minuti di gioco regolamentare, compresi i tempi di recupero.

In caso di tempi di gioco dalla durata insolita (ad es. tre tempi di 30 minuti) sono determinanti i goal segnati nel primo metà tempo tra l'inizio della partita e 44:59 minuti e

nel secondo metà tempo i goal segnati tra 45:00 minuti e la fine della partita (compresi i tempi di recupero, senza tempi supplementari e/o rigori).

## 2.4 Scommesse sul minutaggio

Il minutaggio è fissato come segue:

- L'intervallo 1°-10° min. va da 0:00 a 9:59, l'intervallo 11°-20° min. va da 10:00 a 19:59 ecc.
- L'intervallo 1°-15° min. va da 0:00-14:59, l'intervallo 16°-30° min. va da 15:00 a 29:59 ecc.
- Per gli intervalli 31°-45° min. e 76°-90° min. valgono anche i tempi di recupero.

## 2.5 Scommesse sulla vittoria e sul piazzamento

Le scommesse sulla vittoria e sul piazzamento di partite di lega, tornei di calcio, gruppi e giocatori, nonché le scommesse sulle eliminazioni vengono valutate alla fine del programma previsto per l'evento sportivo in questione. In caso di piazzamento di due o più concorrenti nella stessa posizione, trovano applicazione le disposizioni relative a "gara a pari merito" (ex-aequo).

Salvo indicazione contraria, le partite di spareggio e successive non sono determinanti per la scommessa. La scommessa su una squadra, che non partecipa a tutte le competizioni, resta valida.

## 2.6 Scommesse sui marcatori

### 2.6.1 Principio

In queste scommesse gli autogoal non sono tenuti in considerazione.

### 2.6.2 Primo marcatore

La scommessa sul primo marcatore consiste nel pronosticare il calciatore che per primo segnerà un goal valido. Le scommesse su calciatori che non erano in campo fino alla realizzazione del primo goal, sono considerate nulle.

### 2.6.3 Scommesse sul marcatore

La scommessa sul marcatore consiste nel pronosticare se un determinato calciatore ha segnato almeno un goal valido. Le scommesse su giocatori che non erano in campo sono considerate nulle.

### 2.6.4 Ultimo marcatore

La scommessa sull'ultimo marcatore consiste nel pronosticare quale giocatore segnerà l'ultima rete valida. Le scommesse sui calciatori che non erano – o non erano più – in campo quando è stato realizzato l'ultimo goal, sono considerate nulle.

## Art. 3 Basket

### 3.1 Tempo di gioco

Salvo indicazione contraria, per la valutazione fa stato il risultato dopo il tempo di gioco regolamentare, compresi i tempi supplementari.



### 3.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano una determinata partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

### 3.3 Scommesse sul minutaggio e sui risultati dei tempi di gioco

Il primo metà tempo comprende il 1° e il 2° quarto. Il secondo metà tempo comprende il 3° e il 4° quarto.

Per la Valutazione delle scommesse è determinante unicamente il risultato del minutaggio o del tempo di gioco (ad. es. 2° metà tempo, 1° quarto, ecc.), senza il punteggio realizzato negli altri tempi di gioco regolamentari oppure nei tempi supplementari.

### 3.4 Scommessa Handicap Europeo

Per la Valutazione delle scommesse è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza tempi supplementari.

### 3.5 Scommessa sul metà tempo/sulla fine della partita

Per il pronostico della scommessa sul metà tempo e sulla fine della partita è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza tempi supplementari.

### 3.6 Scommessa sul punteggio totale (over/under)

Per pronosticare se la somma dei punti realizzati alla fine della partita è superiore, inferiore o uguale a un determinato valore, fa stato il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari compresi i tempi supplementari.

### 3.7 Scommessa sulla soglia del punteggio totale

Per pronosticare la soglia, in cui si trova il numero totale dei punti segnati a fine partita, è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari compresi i tempi supplementari.

### 3.8 Scommessa sul quarto di gioco con il punteggio massimo

Per pronosticare in quale quarto della partita è stato segnato il maggior numero di punti, è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza tempi supplementari.

### 3.9 Scommessa su chi raggiunge per primo un determinato punteggio

Per pronosticare quale concorrente di un evento sportivo segnerà per primo il numero di punti prestabilito, è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza tempi supplementari. La scommessa viene considerata nulla, se nessun giocatore realizza il numero di punti richiesto.

## Art. 4 Hockey su ghiaccio

### 4.1 Partite non disputate secondo il programma previsto

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano una determinata partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

### 4.2 Offerte di scommessa compresi i tempi supplementari

Per la Valutazione delle scommesse „tempi supplementari inclusi” è determinante l’esito della partita dopo i tempi supplementari e gli eventuali rigori.

## Art. 5 Pallamano

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano una determinata partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

## Art. 6 Football americano

### 6.1 Tempi di gioco

Salvo indicazione contraria, per tutte le scommesse sull’intero evento sportivo e per quelle sul 2° metà tempo, è determinante il risultato, compresi i tempi supplementari.

### 6.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa viene designata come squadra ospite e viceversa, le scommesse piazzate sulla partita sono considerate nulle.

### 6.3 Scommessa sul metà tempo/sul risultato finale senza i tempi supplementari

Per la valutazione di questa scommessa è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza i tempi supplementari.

### 6.4 Scommessa sul quarto di gioco con il punteggio massimo

Per la valutazione di questa scommessa è determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza i tempi supplementari.

### 6.5 Scommessa sul punteggio pari o dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se dalla somma dei punti, realizzati in una partita, risulta un numero pari o dispari. È determinante il risultato dopo i tempi di gioco regolamentari senza i tempi supplementari.

## Art. 7 Beach Soccer (calcio da spiaggia)

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano una determinata partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

## Art. 8 Rugby

Se la sede della partita cambia, tutte le scommesse sono considerate nulle.

## Art. 9 Tennis

Le scommesse di partite non disputate secondo il programma previsto restano valide nei seguenti casi:

- Modifica dell'orario di inizio e/o del giorno della partita
- Modifica della sede della partita da un campo di gioco esterno a uno interno o viceversa
- Modifica dei documenti (prima o durante la partita)

## Art. 10 Pallavolo e beach volley

### 10.1 Fine partita determinante

I set decisivi non sono determinanti per la valutazione delle scommesse.

### 10.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano la partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

### 10.3 Scommessa sul vincitore del 4° set

La scommessa è considerata nulla, se non viene disputato il quarto set.

### 10.4 Scommessa sul vincitore del 5° set

La scommessa è considerata nulla, se non viene disputato il quinto set.

## Art. 11 Curling

### 11.1 Fine partita determinante

Salvo indicazione contraria, per tutte le scommesse è determinante il risultato più gli end supplementari.

### 11.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

Se la sede della partita cambia, le scommesse già piazzate restano valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

Se la squadra di casa e la squadra fuori casa disputano la partita nella sede della squadra fuori casa, le scommesse sono considerate valide, purché la squadra di casa sia ancora designata come tale.

## Art. 12     Ciclismo

Le scommesse sui concorrenti, che non oltrepassano la linea di partenza della gara, sono considerate nulle.

## Art. 13     Sport motoristici

### 13.1    Concorrenti

I concorrenti sono i piloti elencati dall'organizzatore sulla lista di partenza ufficiale.

### 13.2    Interruzione della corsa

In caso di interruzione della gara tutte le scommesse sono considerate nulle, a meno che la federazione non renda noto il risultato ufficiale.

### 13.3    Scommesse testa a testa (head to head)

Perché la scommessa sia valida, entrambi i concorrenti devono iniziare la gara.

Se nessuno dei due concorrenti riesce a tagliare il traguardo, è determinante il pilota con la posizione migliore.

Se entrambi i piloti hanno completato lo stesso numero di giri, ma la corsa non è ancora terminata, la scommessa viene considerata nulla.

## Art. 14     Golf

### 14.1    Scommesse nulle

Le scommesse „Due palle” (head to head) e „Tre palle” (haed to haead to head), senza quote in caso di parità, sono considerate nulle in caso di pareggio.

### 14.2    Interruzione di un round

In caso di interruzione di un round, la scommessa di tale round viene considerata nulla.

### 14.3    Gruppi non organizzati secondo il programma previsto

In caso di mancata partecipazione di un concorrente, le scommesse due palle e tre palle sono considerate nulle.

### 14.4    Scommessa due palle

Questa scommessa consiste nel pronosticare, quale dei due concorrenti termina il percorso a buche prestabilito con il minor numero di colpi.

#### 14.5 Scommessa tre palle

Questa scommessa consiste nel pronosticare, quale dei tre concorrenti termina il percorso a buche prestabilito con il minor numero di colpi.

Se almeno due dei tre concorrenti (scommessa tre palle nel golf) ottengono lo stesso risultato e vincono, la scommessa è considerata nulla.

#### 14.6 Scommesse sulla vittoria e sul piazzamento

Per le scommesse sulla vittoria e sul piazzamento è determinante il giocatore che vince la coppa. Si tiene conto dei risultati di spareggio.

Se per un motivo qualsiasi (ad es. a causa di condizioni climatiche avverse) durante un torneo si giocano meno buche del previsto, la scommessa sulla vittoria e sul piazzamento (ad eccezione della scommessa "Leader dopo il primo turno"), consegnata prima del round finale, sarà determinata dal concorrente a cui sarà assegnata la Coppa, purché abbia completato le 36 buche del torneo.

#### 14.7 Scommesse sui gruppi

Sarà considerato vincitore il giocatore che registra il miglior piazzamento alla conclusione del torneo. Si applicano le regole per gli ex-aequo, ad eccezione dei casi in cui il vincitore è decretato da uno spareggio.

Se parte solo uno dei concorrenti del gruppo, la scommessa viene considerata nulla.

#### 14.8 Scommessa sul piazzamento finale di un determinato concorrente

Se più giocatori occupano lo stesso posto in classifica, conta il piazzamento condiviso. Nel caso in cui, ad esempio, altri 4 giocatori occupino il 7° posto, il 7° posto costituirà la posizione finale della classifica.

#### 14.9 Scommessa sul leader di un determinato round (ad es. vincitore del primo round)

Determinante per la valutazione è il risultato del torneo alla fine del relativo round. Trovano applicazione le regole per gli ex-aequo.

#### 14.10 Torneo top 4/top 5/top 6/top 10/top 20 piazzamento finale

Per questa scommessa sul piazzamento trovano applicazione le regole per gli ex-aequo.

#### 14.11 Tornei „Major”

I 4 tornei „Major” sono: US Open, US Masters, US PGA e British Open.

### Art. 15 Sport invernali

#### 15.1 Concorrenti

I concorrenti di un evento sportivo sono i partecipanti elencati dall'organizzatore sulla lista di partenza ufficiale.

#### 15.2 Annullamento o posticipo di un evento sportivo

Le scommesse su un evento sportivo annullato o posticipato, sono considerate nulle se tale evento non viene disputato entro le 48 ore successive alla data prestabilita o se

l'evento sportivo fa parte di un torneo (ad esempio i Giochi Olimpici invernali) e non viene riprogrammato all'interno di tale torneo ufficiale.

## **Appendice II: Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse live**

### Art. 1 Disposizioni generali

#### 1.1 Applicabilità

Le presenti Condizioni di partecipazione supplementari, specifiche di ogni disciplina, per le scommesse live integrano le Regole del gioco e condizioni di partecipazione Sporttip e sono prioritarie rispetto a quest'ultime.

### Art. 2 Calcio

#### 2.1 Tempo di gioco

Tutte le scommesse (ad eccezione delle scommesse sull'intervallo e delle scommesse sugli eventi del primo tempo, risp. sui tempi supplementari o sui rigori) sono sempre valide per il tempo di gioco regolamentare (inclusi i tempi di recupero, senza tempi supplementari e/o rigori) a meno che non sia esplicitamente indicato un tempo di gioco diverso (ad esempio "inclusi i tempi supplementari").

#### 2.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.)
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte rimangono valide e saranno definite in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

#### 2.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- In caso di goal, cartellini gialli/rossi o di rigori, l'offerta di scommesse non viene bloccata, adeguata o riaperta in tempo utile, senza tenere in considerazione i goal, cartellini gialli/rossi o i rigori.
- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (più di 5 minuti di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

#### 2.4 Scommesse sugli intervalli / sui momenti determinanti dell'incontro

In caso di scommesse sugli intervalli o sui momenti rilevanti della partita, per la determinazione di tali momenti si applicano le seguenti regole:

- Fa stato l'ora indicata dalla trasmissione televisiva per l'incontro in questione. Se non fosse disponibile, fa stato il tempo dell'orologio dello stadio.
- In caso di scommesse sui goal, fa stato il momento in cui la palla ha attraversato completamente la linea della porta.
- Per le scommesse sui rigori, fa stato il momento della decisione dell'arbitro e non il momento del calcio di rigore. Lo stesso vale per le decisioni prese dall'assistente video o con il suo ausilio.
- I rigori decretati dall'arbitro, ma non eseguiti, non saranno considerati ai fini della Valutazione delle scommesse.

## 2.5 Scommesse sui marcatori

### 2.5.1 Principio

In queste scommesse gli autogoal non valgono.

### 2.5.2 Scommesse sui marcatori

Tutti i giocatori, che non sono in campo, saranno considerati come partecipanti, anche se al momento di un goal non erano ancora entrati in partita o erano già usciti.

Tutti i giocatori che partecipano alla partita al momento dell'attivazione dell'offerta di scommesse vengono elencati come partecipanti. In casi eccezionali, se un giocatore non elencato segnasse un goal, tutti gli altri giocatori saranno considerati come partecipanti.

Tutte le scommesse sui marcatori saranno definite in base alle statistiche ufficiali disponibili (immagini TV, statistiche della stampa) al momento del goal. In caso di dubbi sull'esattezza di tali immagini o statistiche, Swisslos si riserva il diritto di sospendere le scommesse fino a quando non saranno disponibili i risultati ufficiali del fornitore.

## Art. 3 Basket

### 3.1 Tempo di gioco

Salvo indicazione contraria, per la valutazione fa stato il risultato dopo il tempo di gioco regolamentare, esclusi i tempi supplementari.

### 3.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte rimangono valide e saranno definite in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.



### 3.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (oltre 2 minuti di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

### 3.4 Scommesse a punti (quale squadra segna il X-esimo punto / quale squadra realizza per prima X punti)

Se la partita finisce prima che il punteggio di X sia stato raggiunto, tutte le scommesse su quel dato punteggio o intervallo di punti perdono la loro validità.

### 3.5 Scommesse sui tempi supplementari (c'è un tempo supplementare nell'incontro?)

Non appena una partita finisce in pareggio dopo il tempo di gioco regolamentare, il tempo supplementare viene considerato raggiunto, anche se non viene giocato dai partecipanti.

Se l'incontro non finisce in pareggio dopo il tempo di gioco regolamentare, ma si gioca il tempo supplementare per un possibile processo decisionale (qualificazione), il tempo supplementare non viene preso in considerazione ai fini della scommessa. In questo caso, il risultato dopo il tempo di gioco ufficiale sarà decisivo.

## Art. 4 Hockey su ghiaccio

### 4.1 Tempo di gioco

Tutte le scommesse (ad eccezione delle scommesse sui terzi e sugli eventi dei tempi supplementari o dei rigori) valgono sempre per i tempi di gioco regolamentare senza tempi supplementari e/o rigori, a meno che non sia esplicitamente indicato un tempo di gioco diverso (ad esempio "inclusi i tempi supplementari").

### 4.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte rimangono valide e saranno definite in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

### 4.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- In caso di goal o di penalità, l'offerta di scommesse non è stata bloccata, adeguata o riaperta in tempo utile senza tenere in considerazione i goal o le penalità.
- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (oltre 2 minuti di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

#### 4.4 Numero di reti nelle offerte di scommesse, inclusi i tiri di rigore

Se un incontro viene deciso con un rigore, la squadra vincente riceve un goal aggiuntivo, che viene incluso nella Valutazione delle scommesse. Il numero di goal effettivamente segnati ai tiri di rigore non viene tenuto in considerazione.

#### 4.5 Scommesse sui marcatori / sul punteggio dei singoli giocatori

Tutti i giocatori figuranti nell'offerta di scommesse sono considerati partecipanti, anche se nel momento in cui viene segnata una rete non partecipavano ancora o non partecipavano più alla partita. In casi eccezionali, se un giocatore non elencato segna una rete, tutti i giocatori elencati saranno considerati come partecipanti.

Saranno tenuti in considerazione solo i goal o i punti segnati durante il normale tempo di gioco, senza i tempi supplementari e i rigori. Se l'incontro finisce con un pareggio di 0:0 dopo il tempo di gioco regolamentare, tutte le scommesse sono considerate perdenti.

Tutte le scommesse sui marcatori saranno definite in base alle statistiche ufficiali disponibili (immagini TV, statistiche della stampa) al momento del goal. In caso di dubbi sull'esattezza di tali immagini o statistiche, Swisslos si riserva il diritto di sospendere la valutazione delle scommesse, finché non saranno disponibili i risultati ufficiali del fornitore.

### Art. 5 Pallamano

#### 5.1 Tempo di gioco

Salvo indicazione contraria, per la valutazione fa stato il risultato dopo il tempo di gioco regolamentare, esclusi i tempi supplementari.

#### 5.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte rimangono valide e saranno definite in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

#### 5.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (oltre 3 minuti di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

#### 5.4 Scommesse sulle reti segnate (quale squadra realizza la X-esima rete / quale squadra realizza per prima X reti)

Se l'incontro termina prima che sia stata segnata l'X-esima rete, tutte le scommesse su tale rete, risp. sul margine di reti perdono la loro validità.

Se l'incontro termina con un tiro di 7 metri (rigore) prima che la X-esima rete sia stata segnata, tutte le scommesse su tale rete, risp. sul margine di reti perdono la loro validità.

### Art. 6 Football americano

#### 6.1 Tempo di gioco

Salvo indicazione contraria, per la valutazione fa stato il risultato dopo il tempo di gioco regolamentare, esclusi i tempi supplementari.

#### 6.2 Incontri non disputati secondo il programma previsto

In caso di incontri non disputati secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e viene ripresa, secondo l'orario di inizio pianificato, nello stesso turno di gioco della NFL (programma settimanale della National Football League, da giovedì a mercoledì, tempo dello stadio locale), tutte le scommesse aperte sono considerate valide e vengono valutate in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

#### 6.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (più di 90 secondi di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

#### 6.4 Scommesse sul touchdown dei singoli giocatori (quale giocatore segna il prossimo touchdown)

Tutti i giocatori elencati dell'offerta delle scommesse sono considerati dei partecipanti, anche se al momento del touchdown non erano ancora entrati in campo o erano già usciti.

Se non viene realizzato il prossimo touchdown, tutte le scommesse sul prossimo touchdown perdono la validità.

I giocatori non elencati nell'offerta di scommesse vengono considerati come "altri giocatori della squadra di casa", risp. come "altri giocatori della squadra ospite". Questo non vale per i giocatori elencati nell'offerta di scommesse senza quota attiva.

Ai fini della valutazione, i giocatori della squadra di difesa o dello special team sono considerati come "giocatori di difesa/dello special team della squadra di casa", risp. "giocatori di difesa/dello special team della squadra ospite". Questo vale anche nel caso in cui un tale giocatore sia elencato per nome nell'offerta di scommesse.

Tutte le scommesse sui touchdown saranno definite, al momento del touchdown, sulla base delle statistiche ufficiali disponibili (immagini TV, statistiche della stampa). In caso di dubbi sull'esattezza di tali immagini o statistiche, Swisslos si riserva il diritto di sospendere la valutazione delle scommesse finché non saranno disponibili i risultati ufficiali del fornitore.

## Art. 7 Rugby

### 7.1 Tempo di gioco

Tutte le scommesse (ad eccezione delle scommesse sul metà tempo di gioco e sugli eventi del primo tempo, risp. sui tempi supplementari o sui rigori) sono valide per il tempo di gioco regolamentare (compreso il tempo di recupero, senza tempi supplementari e/o calci di rigore), a meno che non sia esplicitamente indicato un tempo di gioco diverso (ad es. "inclusi i tempi supplementari").

### 7.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte restano valide e vengono valutate in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

### 7.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, qualora si verifichi almeno uno dei seguenti casi:

- In caso di goal o di cartellini rossi l'offerta di scommesse non viene bloccata, adeguata o riaperta in tempo utile senza tenere conto dei goal o dei cartellini rossi.
- L'offerta di scommesse viene attivata con un tempo di gioco scorretto (più di 2 minuti di scostamento dal tempo di gioco effettivo al momento dell'offerta).
- L'offerta di scommesse viene attivata sulla base di un punteggio inserito in modo errato.

## Art. 8 Tennis

### 8.1 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati del giocatore o della squadra riportati nel programma di gara ufficiale differiscono da quelli pubblicati da Swisslos, Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide le scommesse in questione.
- In caso di interruzione di una partita (pioggia, oscurità, ecc.), tutte le scommesse fino a quel momento non ancora valutate restano valide fino alla ripresa della partita.
- Nel caso del Walk Over di un giocatore, tutte le scommesse non definite in quel momento perderanno la loro validità.

### 8.2 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, nel caso in cui l'offerta di scommesse sia stata attivata sulla base di un punteggio errato.

Se un incontro viene deciso sulla base di un match tie-break, questo match viene conteggiato come terzo set della partita.

Ogni tie-break o match-break viene valutato come 1 game.

### 8.3 Punti di penalità

Se l'arbitro assegna dei punti di penalità, tutte le scommesse sull'incontro in questione restano valide.

### 8.4 Scommesse sui punti/sui game

Se la partita dovesse terminare prima del raggiungimento dei punti / game determinanti, tutte le scommesse corrispondenti a tali punti/game non sono più valide.

## Art. 9 Pallavolo e beach volley

### 9.1 Fine partita determinante

I set decisivi non sono determinanti per la valutazione delle scommesse.

### 9.2 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa entro 48 ore dall'orario di inizio previsto, tutte le scommesse aperte restano valide e vengono valutate in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

### 9.3 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, nel caso in cui l'offerta di scommesse sia stata attivata sulla base di un punteggio errato.

### 9.4 Detrazioni di punti

Le detrazioni ufficiali di punti sono da prendere in considerazione per valutare le scommesse non ancora valutate in quel momento. Le scommesse già definite e valutate non subiscono alcuna detrazione di punti.

### 9.5 Scommesse sui punti (quale squadra segnerà l'X-esimo punto / quale squadra segnerà per prima X punti)

Se la partita termina prima che sia stato raggiunto l'X-esimo punto, tutte le scommesse su quel dato punteggio o intervallo di punti perdono la loro validità.

## Art. 10 Baseball

### 10.1 Fine partita determinante

Se non altrimenti specificato, il risultato del baseball è decisivo dopo 9 inning. Eventuali inning extra non sono determinanti ai fini di valutazione della scommessa.

### 10.2 Terminologia

Alcuni termini utilizzati nelle scommesse non riflettono in parte la terminologia in uso nel baseball. Vengono invece utilizzati i seguenti termini:

Terzi / riprese / sezioni di gioco: inning

Tempi supplementari: extra Inning

Punteggio: run

Metà tempo: risultato dopo la prima metà del nono inning.

### 10.3 Partite non disputate secondo il programma previsto

In caso di partite non disputate secondo il programma previsto, valgono le seguenti regole:

- Se i dati delle squadre figuranti sul piano di gioco ufficiale divergono da quelle pubblicate da Swisslos, le scommesse sono considerate nulle (ad es. i nomi di squadre con l'aggiunta di "squadra sostitutiva", "amatoriale" o "femminile" ecc.).
- Se una partita viene interrotta e ripresa lo stesso giorno, tutte le scommesse aperte restano valide e vengono valutate in base al risultato finale ufficiale. In caso contrario, tutte le scommesse aperte perdono la loro validità.

### 10.4 Valutazione delle scommesse

Swisslos si riserva il diritto di valutare non valide determinate scommesse, nel caso in cui l'offerta di scommesse sia stata attivata sulla base di un punteggio errato.

Determinante ai fini di valutazione delle scommesse è il risultato dopo 9 inning (risp. dopo 8,5 inning se la squadra di casa è in vantaggio).

10.5 Scommesse sui punti (quale squadra segnerà l'X-esimo punto / quale squadra realizzerà per prima X punti)

Se termina un inning prima che sia stato raggiunto l'X-esimo punto, tutte le scommesse su quel dato punteggio o intervallo di punti perdono la loro validità.

10.6 Scommesse sui tempi supplementari (c'è un tempo supplementare nella partita / qual è l'esito della partita?)

Non appena una partita termina in pareggio dopo i tempi di gioco regolamentari (dopo 9 inning completi), il tempo supplementare viene valutato come raggiunto, anche se non viene giocato dai partecipanti.