

# VIRTUAL

SPORT REGOLAMENTO

## Regolamento SM Virtual Sport

1. Virtual Sport (V-Sport) è un prodotto gestito da un server indipendente su cui né Stanleybet Malta (SM) né terzi possono interferire in alcun modo. Ogni partita è riprodotta simultaneamente sugli schermi dei CTD abilitati che offrono i prodotti V-Sport.
2. Le scommesse possono essere piazzate fino al momento in cui gli schermi comunicano che non saranno accettate ulteriori giocate sull'evento.
3. I giochi V-Sport sono offerti ogni 4 minuti circa, a seconda della tipologia di evento visualizzato e della disponibilità di schermi del CTD. Tale dato è puramente indicativo ed è soggetto a modifiche a discrezione di SM.
4. La puntata minima per scommessa è di 1 Euro. La puntata minima per combinazione è di 0.01 Euro. La vincita massima per singola scommessa è di 100.000 Euro.
5. Le vincite possono essere riscosse non appena i risultati dell'evento sono pubblicati sullo schermo.
6. Le quote per ciascun gioco V-Sport sono esposte sugli schermi dei CTD e possono essere soggette a modifica.
7. SM non sarà ritenuta responsabile per eventuali perdite o danni provocati ai clienti qualora sussista una delle seguenti condizioni non tassative:
  - a. Chiusura anticipata o posticipata del gioco, indipendentemente dal motivo
  - b. Qualsiasi errore di sistema, di connessione o guasto tecnico che ecceda l'ordinaria amministrazione di un operatore SM V-Sport
  - c. Perdita, danneggiamento, illeggibilità della ricevuta
  - d. Ricevuta non stampata correttamente
  - e. La vincita è stata già pagata

In particolare, qualora lo svolgimento di un gioco V-Sport non sia visualizzato – parzialmente o interamente – sugli schermi del/i CTD abilitato/i, tutte le scommesse su tale gioco saranno considerate valide ed il loro esito determinato secondo il risultato di tale gioco registrato negli archivi del server indipendente sopra menzionato.

8. I risultati di un torneo di calcio saranno soggetti a regole specifiche. In caso di parità per il primo e/o ultimo e/o piazzato i vincitori saranno determinati secondo regole specifiche come indicato dagli schermi nel negozio. In caso di parimerito (primo/secondo posto non chiari) saranno applicate regole specifiche come indicato dagli schermi nel negozio.
9. Tali regole specifiche sono descritte dettagliatamente nell'apposita sezione del presente Regolamento.
10. Eventi multipli (fino ad un massimo di 8) possono essere offerti simultaneamente, anche se solo lo svolgimento di un gioco Virtual (il cosiddetto "Big Match") sarà visualizzato sullo schermo.

I risultati in tempo reale degli altri 7 eventi Virtual saranno visualizzabili in sovrapposizione durante lo svolgimento del Big Match e tutti i risultati finali saranno visualizzati sullo schermo al termine del Big Match.

Tutti gli eventi offerti simultaneamente – siano questi visualizzati sugli schermi come Big Match o meno – sono soggetti a tutti gli articoli, termini e condizioni esposti nel presente Regolamento.

**11.** Le quote per ciascun gioco V-Sport sono esposte sugli schermi dei CTD e possono essere soggette a modifica.

## FOOTBALL

**Risultato finale 1X2:** Tutte le scommesse sono settlate a fine partita. La squadra uno (1) è indicata sulla sinistra ed è la squadra di casa. La squadra due (2) è indicata sulla destra ed è la squadra in trasferta. Il pareggio è indicato con il segno X.

**Doppia Chance:** Sono disponibili le seguenti opzioni:

- 1X - Se il risultato è una vittoria della squadra di casa o un pareggio l'opzione è vincente.
- X2 - Se il risultato è un pareggio o una vittoria della squadra ospite l'opzione è vincente.
- 12 - Se il risultato è una vittoria della squadra di casa o della squadra ospite l'opzione è vincente.

**Under / Over Goals:** Le scommesse sono settlate in base al numero di gol segnati durante la partita rispetto al totale gol indicato.

*Example:* Il totale gol indicato è 2.5 - se la scommessa è piazzata sull'opzione "over", questa sarà vincente se almeno 3 gol saranno segnati, altrimenti la scommessa sarà perdente.

**Somma Goal:** Le scommesse sono settlate in base al numero esatto di gol segnati nella partita. Le selezioni disponibili sono 0,1,2,3,4

**Risultato esatto:** Le scommesse sono settlate in base al risultato esatto alla fine dell'incontro. Le selezioni disponibili per la squadra di casa sono: 1-0, 2-0,3-0,4-0,2-1,3-1 ; per la squadra ospite sono: 0-1,0-2, 0-3, 0-4,1-2,1-3 ; per il pareggio sono: 0-0,1-1,2-2.

**Parziale / Finale:** Le scommesse sono settlate in base al risultato 1X2 al termine del Primo Tempo e al risultato 1X2 Finale. Le opzioni disponibili sono:

- 1-1 La squadra di casa vince il primo tempo e la partita.
- 1-2 La squadra di casa vince il primo tempo e la squadra ospite vince la partita.
- 1-X La squadra di casa vince il primo tempo e la partita finisce in pareggio.
- X-1 Il primo tempo finisce in pareggio e la squadra di casa vince la partita.
- X-2 Il primo tempo finisce in pareggio e la squadra ospite vince la partita.
- X-X Il primo tempo e la partita finiscono entrambi con un pareggio.
- 2-2 La squadra ospite vince il primo tempo e la partita.
- 2-1 La squadra ospite vince il primo tempo e la squadra di casa vince la partita.
- 2-X La squadra ospite vince il primo tempo e la partita finisce in pareggio.

**Cartellino rosso** (Ci sarà un cartellino rosso nella partita?): Pronosticare se durante la partita l'arbitro avrà estratto un cartellino rosso.

**Primo marcatore:** Le scommesse sono definite in base al primo gol segnato nella partita. Le selezioni disponibili sono: 3 giocatori della squadra di casa, 3 giocatori della squadra ospite e No Goal.

**Goal/No Goal:** Pronosticare se entrambe le squadre o, in alternativa, una/nessuna squadra realizzeranno un goal.

**Margine di vittoria:** consiste nel pronosticare l'esatto margine di vittoria della squadra selezionata.

**Somma Goal Squadra Casa:** Pronosticare quanti gol realizzerà la squadra di casa.

**Somma Goal Squadra Ospite:** Pronosticare quanti gol realizzerà la squadra ospite.

**Combo 1X2 & G/NG:** combina le quote di Risultato Finale e Goal/No Goal

**Combo 1X2 & UO2.5:** combina le quote di Risultato Finale e Under/Over 2.5

**Combo 1X2 & UO1.5:** combina le quote di Risultato Finale e Under/Over 1.5

**Combo DC & G/NG:** combina le quote di Doppia Chance e Goal/No Goal

**Combo DC & UO2.5:** combina le quote di Doppia Chance e Under/Over 2.5

**Combo DC & UO1.5:** combina le quote di Doppia Chance e Under/Over 1.5

**Vincente torneo:** Le scommesse sono settlate in base al vincente del torneo.

**Torneo Piazzato:** Le scommesse sono settlate in base a primo, secondo e terzo classificato.

**Torneo Ultimo Classificato:** Le scommesse sono settlate in base all'ultimo classificato.

**Torneo Ultimi 3 Classificati:** Le scommesse sono settlate in base agli ultimi 3 classificati (14-15-16) nel Torneo.

**12.** L'esito del torneo sarà determinato utilizzando la seguente gerarchia di criteri:

- a. Totale punti
- b. Differenza Reti (Gol Realizzati - Gol Subiti)
- c. Somma Gol Realizzati

In caso di due o più squadre arrivate prime a pari merito (o più squadre a pari merito per il 2°, 3° o 14°, 15°, 16° posto) saranno applicati i criteri di cui sopra, al fine di determinare il vincitore/piazzato (in pratica viene stilata una classifica virtuale tra le squadre a pari merito).

**13.** Qualora le squadre risultino ancora in parità in seguito all'applicazione dei criteri sopra

indicati, il risultato sarà di Pari Merito (applicabile a vincitore/piazzati) e sarà applicata la procedura esposta nel paragrafo che segue:

### 2 Squadre a Pari Merito per il 1° posto

**Vincente** – Entrambe le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata iniziale sarà dimezzata.

*Esempio:* Puntata di €10 a quota 5.00, in caso di Pari Merito la vincita sarà €5 x 5.00 = €25.00

**Piazzato** – Poiché questo mercato prevede 3 vincitori, entrambe le squadre e la terza classificata saranno considerate vincenti per l'intera puntata iniziale.

### 3 o più squadre a Pari Merito per il 1° posto

**Vincente** – Tutte le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata originale sarà divisa per il numero di squadre a Pari Merito.

*Esempio:* Puntata €10 a quota 5.00, in caso di 3 squadre a Pari Merito la vincita sarà €3,33 x 5.00 = €16.67

**Piazzato** – Poiché questo mercato prevede 3 vincitori, tutte le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata iniziale sarà divisa per il numero di squadre a Pari Merito e moltiplicata per tre. Tutte le altre squadre saranno considerate perdenti.

### Una squadra vincente e 2 o più squadre a Pari Merito per il 2° posto

**Piazzato** – La squadra classificata al 1° posto sarà considerata vincente per l'intera puntata iniziale. Le squadre a Pari Merito per il 2° posto saranno tutte dichiarate vincenti e la puntata originale verrà divisa per il numero di squadre arrivate seconde e moltiplicata per due (ovvero le posizioni vincenti disponibili dopo il primo classificato). Tutte le altre squadre saranno considerate perdenti.

### Due squadre vincenti e 2 o più squadre a Pari Merito per il 3° posto

**Piazzato** – Le squadre in prima e seconda posizione sono considerate vincenti per l'intera puntata iniziale. Le squadre a Pari Merito per il 3° posto sono tutte vincenti e la puntata originale verrà divisa per il numero di squadre arrivate terze.

### Due squadre a Pari Merito per Ultimo Classificato

**Ultimo Classificato** - Entrambe le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata iniziale sarà dimezzata.

*Esempio:* Puntata di €10 a quota 5.00, in caso di Pari Merito la vincita sarà €5 x 5.00 = €25.00

**Ultimi 3 Classificati** - Poiché questo mercato prevede 3 vincitori, entrambe le squadre e la terz'ultima classificata saranno considerate vincenti per l'intera puntata iniziale.

### 3 o più squadre a Pari Merito per Ultimo Classificato

**Ultimo Classificato** - Tutte le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata originale sarà divisa per il numero di squadre a Pari Merito.

*Esempio:* Puntata €10 a quota 5.00, in caso di 3 squadre a Pari Merito la vincita sarà €3,33 x 5.00 = €16.67

**Ultimi 3 Classificati** - Poiché questo mercato prevede 3 vincitori, tutte le squadre saranno dichiarate vincenti e la puntata iniziale sarà divisa per il numero di squadre a Pari Merito e moltiplicata per tre. Tutte le altre squadre saranno considerate perdenti.

## CORSE DI CAVALLI, CANI & GARE AUTOMOBILISTICHE

**Vincente:** è la giocata che richiede la selezione del partecipante alla gara che terminerà primo.

**Piazzato:** è la giocata che richiede la selezione del partecipante alla gara che si classificherà nelle prime tre posizioni, fatta salva la corsa di cani in cui deve essere selezionato il partecipante alla gara che si classificherà nelle prime due posizioni.

**Accoppiata In Ordine:** è la giocata che richiede la selezione dei partecipanti alla gara che termineranno primo e secondo, con indicazione del preciso ordine di arrivo.

**Accoppiata In Disordine:** è la giocata che richiede la selezione dei partecipanti alla gara che termineranno primo e secondo, senza indicazione dell'ordine d'arrivo.

**Tris nell' ordine:** è la giocata che richiede la selezione dei partecipanti alla gara che termineranno primo, secondo e terzo, con indicazione del preciso ordine di arrivo.

**Tris in Disordine:** è la giocata che richiede la selezione dei partecipanti alla gara che termineranno primo, secondo e terzo, senza indicazione dell'ordine d'arrivo.

Lo schema qui sotto mostra il numero di selezioni necessarie per le accoppiate in disordine ed i tris in disordine.

SCHEMA COMBINAZIONI ACCOPPIATA E TRIS IN DISORDINE		
	ACCOPPIATA IN DISORDINE	TRIS IN DISORDINE
Selezioni	Nr. Combinazioni	Nr. Combinazioni
2	2	-
3	6	6
4	12	24
5	20	60
6	30	120

## TENNIS

A questo evento partecipano 2 atleti.

**Vince o Perde** – richiede di pronosticare chi vincerà tra i due atleti.

**Correct Score** – richiede di pronosticare l'esatto numero di games (8 risultati possibili):

**Giocatore 1***Vincente a 0**Vincente a 15**Vincente a 30**Vincente a 40***Giocatore 2***Vincente 0**Vincente a 15**Vincente a 30**Vincente a 40*

**Numero totale di Punti** – richiede di pronosticare il numero esatto di punti collezionati in 1 game (6 risultati possibili): 4 punti, 5 punti, 6 punti, 8 punti, 10 punti, 12 punti.

**14.** Per quanto non espressamente menzionato nel presente Regolamento, il Regolamento Generale di SM sarà considerato applicabile.

