

Specific Terms and Conditions Personal Exchange International Limited (PEI Ltd.), Level 2, Marina Business Centre, Abate Rigord Street, Ta Xbiex - XBX1127, Malta (Sportsbetting)

L'ultima modifica a queste Condizioni particolari è stata eseguita il 29 ottobre 2011.

Versione 1.07

Queste Condizioni particolari integrano le Condizioni Generali per l'utilizzo dei servizi offerti dal PEI.

I. NORME GENERALI PER LE SCOMMESE

1. La puntata massima per ogni scommessa selezionata è determinata da PEI e si visualizza sullo schermo. La vincita massima giornaliera (scommessa giocata) è di 30.000 € per cliente. La vincita massima per cliente è di 50.000 € (presentazione delle scommesse: da lunedì alle ore 00:00 fino a domenica alle 24:00). Se il cliente invia più scommesse uguali superando il limite totale di vincita o se la puntata totale supera il limite di puntata di una di queste scommesse, PEI è autorizzato a ridurre la distribuzione delle vincite nella misura necessaria per garantire il rispetto del limite di vincita o di puntata.
2. Esiste la possibilità presentare le scommesse fino all'ora di inizio effettiva dell'evento, salvo indicazioni contrarie contenute in queste Condizioni particolari.
3. Salvo disposizioni contrarie non è possibile stornare/modificare le scommesse dopo l'accettazione da parte di PEI.
4. Tutte le vincite vengono accreditate sul conto di gioco.
5. Nonostante l'impegno profuso PEI non è in grado di garantire l'accuratezza assoluta, l'assenza di errori oppure assumersi la responsabilità per errori od omissioni per quanto riguarda la pubblicazione dei premi, dei partenti, degli orari e dei risultati. PEI si riserva il diritto di correggere errori evidenti (ad es. dichiarare non valide le scommesse già presentate dopo l'inizio di un evento o che si basano su quote errate).

Se per una partita/una gara viene indicato un partecipante errato, tutte le scommesse presentate per questa partita/questa gara sono considerate nulle, sia in caso di vincita che di perdita.

6. Le scommesse plurime per le quali devono essere combinate più selezioni non vengono accettate se il risultato di una scommessa può influenzare l'altra. Non è possibile ad esempio scommettere 20 € sulla vittoria di Federer nella semifinale di Wimbledon e contemporaneamente sulla vittoria di Federer nel torneo di Wimbledon. Se per errore viene accettata una scommessa di tale genere, quest'ultima viene considerata non valida, sia in caso di vincita che di perdita.

Per quanto riguarda le scommesse plurime accettate per errore, incluse giocate con i rispettivi risultati, PEI si riserva il diritto di considerare la scommessa non valida interamente o parzialmente

7. Come risultato viene considerato valido quello comunicato e confermato dall'organizzatore dell'evento.
8. In assenza di altre disposizioni contenute in queste Condizioni, si considera il risultato raggiunto al termine dei tempi regolamentari, senza tempi supplementari, rigori o altri prolungamenti.

9. In caso venga modificato il luogo della partita, le scommesse rimangono valide, tranne se la partita viene disputata nel luogo in cui gioca in casa la squadra che in origine doveva giocare in trasferta; in questo caso la scommessa viene dichiarata non valida.
10. Se si verifica un pari merito per la prima posizione, il premio viene suddiviso tra i vincitori. Il premio restante viene considerato perduto.
11. Salvo diverse disposizioni presenti in queste Condizioni, le scommesse sono considerate valide anche se i partecipanti previsti, sui quali sono state effettuate scommesse, non prendono parte all'evento. Se l'evento viene annullato tutte le scommesse vengono considerate non valide. Le scommesse non sono considerate valide anche se una partita o una gara termina dopo l'invio della scommessa (ad es. dopo il primo turno di un torneo di golf). Anche in questo caso la scommessa viene dichiarata non valida.
12. È responsabilità dell'utente accertarsi di conoscere le regole per ogni tipo di scommessa. Ad esempio, le scommesse inviate non possono essere annullate, se non in casi eccezionali o nelle eventualità contemplate da queste Condizioni.
13. Per tutti i tipi di discipline sportive sono valide le regole seguenti (regola delle 48 ore), a meno che per un tipo di sport non siano stabilite regole particolari in queste Condizioni:

Nel caso di interruzione di una partita o di una gara prima del termine, le quote vengono impostate a 1:00, se la partita o la gara non viene ripresa entro 48 ore dall'orario previsto in origine come ora d'inizio. Vengono prese in considerazione per la valutazione tutte le scommesse possibili. Ad es. possono essere considerate valide le scommesse sul "primo tempo" se una partita viene interrotta durante il secondo tempo.

Nel baseball la scommessa viene considerata non valida e la quota riportata a 1.00, se la partita non riprende entro 12 ore dall'orario previsto in origine come ora d'inizio.

Per quanto riguarda il tennis le scommesse sono considerate valide fintanto che la partita prosegue, anche se questo avviene dopo 48 ore e a patto che la partita non venga cancellata. Il primo set deve essere concluso in ogni caso perché le scommesse siano considerate valide.

14. Se uno o entrambi i partecipanti di una scommessa testa a testa non si presentano alla partenza la scommessa viene dichiarata non valida. Se uno dei partecipanti di una scommessa testa a testa è costretto ad abbandonare la gara già iniziata, l'altro partecipante è considerato vincitore della gara stessa. In questo caso tutte le scommesse giocate sul partecipante che ha abbandonato la gara sono perse e tutte le scommesse giocate sull'altro partecipante sono vincenti. Se nessuno dei partecipanti termina la gara e invece abbandonano entrambi la competizione, la scommessa viene dichiarata non valida.
15. Se dovesse verificarsi un'eventualità non prevista da queste regole, ricercheremo situazioni parallele in queste Condizioni e applicheremo queste disposizioni o altre regole generali del settore, prima di decidere come gestire le scommesse.
16. Se Le vengono accreditati importi non dovuti, sia per errore da parte nostra che da parte Sua, Lei è tenuto a informarci dell'accaduto. In caso di mancato rispetto di questo obbligo tutte le vincite collegate in modo diretto o indiretto a questo errore saranno considerate non valide. In tal caso PEI si riserva il diritto di intraprendere tutte le azioni necessarie affinché per tutte le parti interessate venga ripristinata la situazione finanziaria precedente all'errore.

17. Lei ha la possibilità di controllare in ogni momento le transazioni PEI sul suo conto di gioco. La preghiamo di mettersi in contatto con noi, se si verificano richieste o divergenze d'opinione a causa delle transazioni correnti o passate. Qualora non fossimo in grado di appianare le controversie, ci rivolgeremo a un servizio di arbitrato, ad esempio IBAS, il cui giudizio ampiamente motivato sarà definitivo per tutte le parti.

II. REGOLAMENTI PER LE SCOMMESSE SPORTIVE

Calcio

1. Le scommesse sul calcio riguardano solo partite di 90 minuti, inclusi i minuti di recupero ed esclusi i supplementari / golden goal. Questo non riguarda le scommesse nelle quali si indica in modo esplicito "squadra vincitrice della coppa" o "squadra vincitrice" per le quali sono considerati i supplementari e i rigori.
2. Per quanto riguarda le scommesse sul "primo gol" o sull' "ultimo gol" e sul "giocatore" non sono considerate le autoreti.
3. Tutte le scommesse accettate sul "primo gol" sono dichiarate non valide se il giocatore non partecipa alla partita o viene sostituito dopo che è stato segnato un gol. Tutte le scommesse accettate sull' "ultimo gol" sono dichiarate non valide se il giocatore non viene utilizzato per la partita.
4. Per le scommesse del tipo un "giocatore segna una rete" e scommesse del tipo un "giocatore non segna alcuna rete", se la partita viene interrotta vengono pagate tutte le scommesse sul giocatore che ha segnato una rete prima della fine della partita stessa. Le scommesse su un giocatore che non segna alcuna rete vengono in questo caso dichiarate non valide, a meno che il giocatore non sia stato sostituito prima dell'interruzione; in questo caso si considera che il giocatore non ha segnato alcuna rete.
5. Se il luogo in cui si gioca la partita viene modificato, le scommesse rimangono valide, tranne quando la partita si gioca nella località in cui gioca in casa la squadra che doveva giocare in trasferta. In questo caso tutte le scommesse vengono dichiarate non valide.
6. Le scommesse di tipo "Numero di angoli" si riferiscono ad angoli effettivamente calciati e non ad angoli assegnati. Se ad esempio alla fine della partita viene assegnato un angolo, ma l'arbitro fischia la fine prima che questo venga calciato, questo angolo non viene considerato per la scommessa. Il pagamento avviene sulla base del prospetto pubblicato dalla SBA (Spread Betting Association).

7. Per le scommesse sui "cartellini" si calcolano 10 punti per un cartellino giallo e 25 punti per un cartellino rosso. Il punteggio massimo per un giocatore è di 35 punti, anche se il giocatore già ammonito viene espulso per un secondo fallo. Il pagamento avviene sulla base del prospetto pubblicato dalla SBA (Spread Betting Association).
8. Le scommesse sul "capocannoniere" o "golden boot" o simili vengono pagate a seconda del risultato ufficiale comunicato dall'organismo responsabile del torneo o del campionato.
9. Per le "scommesse sul numero di maglia" conta il totale dei numeri di maglia di ogni singolo marcatore. Contano anche le autoreti.
10. Una scommessa sul marcatore è una doppia scommessa sulla partita e sul primo marcatore. Se il marcatore selezionato non gioca, la scommessa diventa scommessa singola sulla partita.
11. La scommessa sul marcatore è valida se il giocatore selezionato comincia la partita.
12. Le scommesse sugli stessi marcatori sono valide se i due giocatori cominciano la partita. Le autoreti non contano.
13. Per scommesse sul "primo gol" o sul "gol successivo" viene considerato come "tiro" anche il tentativo di segnare il gol tramite una parte del corpo al di sotto della cintura; come "colpo di testa" viene considerato il tentativo di segnare un gol mediante una parte del corpo sopra la cintura. Solo un risultato viene considerato come vincente: se il gol è originato da un rigore, viene considerata vincente e pagata come tale la scommessa come "rigore", mentre il "tiro da fuori area" viene considerato perdente. Il medesimo principio è valido se il gol è originato da una punizione. In questo caso è considerato vincente il gol "su calcio di punizione o su calcio d'angolo" mentre il "tiro da fuori area" viene considerato perdente.

Legg Fantasia

1. In una legg Fantasia si affrontano virtualmente due squadre in una determinata giornata. Il vincitore di questo gioco fantasy è la squadra che nel corso della giornata ha realizzato più reti dell'avversario. Esempio: il gioco fantasy è Inter contro Milano. Il Inter vince la partita contro il Napoli per 1 a 0, mentre lo Milano perde contro il Bologna per 2 a 3. In questo caso lo Milano vince il gioco fantasy per 2 a 1.
2. Gli incontri previsti dai giochi fantasy devono verificarsi alla data prevista in modo tale che le scommesse mantengano la loro validità. Se uno o tutti e due gli incontri non si verificano alla data prevista o se vengono interrotti prima della conclusione prevista, tutte le scommesse vengono dichiarate non valide, fintantoché non è possibile determinare il risultato dei giochi fantasy incondizionatamente. Il risultato di un gioco fantasy 1X2 può essere determinato incondizionatamente quando una delle due squadre ha già segnato due reti durante un incontro che viene interrotto anticipatamente e l'altra squadra ha segnato solo una rete in un incontro che si conclude regolarmente.

Football americano

1. I supplementari vengono considerati per la valutazione delle scommesse, salvo disposizioni contrarie.

2. Se per una partita si determina una squadra che gioca in casa e la partita viene trasferita al di fuori dello stato nel quale la squadra ha la sua sede, tutte le scommesse vengono dichiarate non valide.
3. Money Lines: le due squadre vengono considerate vincenti della partita senza l'impiego di handicap. Se effettua una scommessa Money Lines, Lei vince la scommessa se la squadra vince la partita sul campo. I supplementari vengono considerati per la valutazione delle scommesse.
4. Point Spread: una scommessa point spread è una scommessa su una squadra che vince con handicap. Per equilibrare il risultato della partita e rendere più interessanti le scommesse la squadra favorita concede alla squadra più debole punti di vantaggio. Alla squadra favorita vengono assegnati punti negativi considerati come handicap, mentre la squadra più debole è contrassegnata da punti positivi. Al termine della partita si aggiunge oppure si sottrae l'handicap dalla somma delle mete realizzate dalla squadra selezionata per calcolare il punteggio definitivo. Se le due squadre risultano in pareggio non viene utilizzato il point spread; questa situazione viene definita "pick game". In caso di pareggio, dopo il conteggio degli handicap tutte le scommesse vengono dichiarate nulle. Si considerano i tempi supplementari.
5. Risultato totale: si offre una scommessa sul risultato totale. Vengono offerti punti se il risultato finale è al di sopra o al di sotto di un determinato valore. Il risultato totale è la somma dei punteggi ottenuti dalle due squadre alla fine del tempo di gioco. Se la somma dei punteggi raggiunti dalle due squadre è uguale al valore determinato il risultato è un "push".
6. Massimo punteggio per quarter: per la valutazione del "Punteggio massimo" i supplementari non vengono calcolati come parte del quarto quarter.
7. Prima meta: le scommesse sui giocatori che realizzeranno la prima meta sono considerate non valide (non in corso) se il giocatore non si è presentato in tenuta da gioco. Le scommesse si considerano comunque sulla base dei giocatori presenti, anche se non entrano in campo. Se una partita viene interrotta o rinviata quando è già stata segnata la prima meta, si considera la meta già realizzata per la valutazione della scommessa.
8. Antepost (scommesse stagionali): finché la stagione NFC/AFC non è terminata, tutte le scommesse sul Superbowl, sulla squadra vincitrice della Conference e delle otto Divisioni sono considerate non valide.

Atletica leggera

1. Corse e altri eventi: tutte le scommesse sono considerate anche se l'atleta non si presenta alla partenza.
2. Testa a testa: in caso di scommesse testa a testa tra due o più atleti valgono le regole seguenti:
 - almeno uno degli atleti deve essersi qualificato per la finale perché la scommessa rimanga valida

- se solo uno degli atleti entra in finale, sono vincenti le scommesse su questo atleta
- se nessuno degli atleti entra in finale, tutte le scommesse sono dichiarate non valide e la quota viene impostata a 1.00

Football australiano

1. Salvo indicazioni contrarie, si valutano tutte le scommesse in considerazione del tempo regolamentare di gioco. Il tempo regolamentare di gioco deve essere completamente terminato perché le scommesse vengano confermate, salvo disposizioni contrarie.
2. Se la partita si conclude con un pareggio, le scommesse vengono rimborsate, a meno che non sia previsto un premio per il pareggio. Le scommesse vengono pagate secondo il risultato ufficiale AFL.

Baseball

1. Regolamento generale di gioco: le scommesse vengono pagate secondo il risultato ufficiale come comunicato dall'organizzazione responsabile.
2. Sono validi i regolamenti, le norme, i pagamenti e tipi di scommesse Las Vegas, salvo altre disposizioni. Tutte le partite devono cominciare entro 12 ore dall'orario di inizio stabilito e nell'arco della giornata stessa. Le partite che vengono rimandate di più di 12 ore o a un altro giorno (local time) non sono valide.
3. Salvo indicazioni diverse, tutte le "Scommesse sulla partita" sono valide anche per extra inning eventualmente giocati.

Lanciatore designato: tutte le scommesse sul baseball si basano sul presupposto che entrambi i lanciatori abbiano iniziato la partita. Entrambi i lanciatori devono aver effettuato almeno un lancio perché le scommesse siano confermate. Se nessuno dei lanciatori comincia la partita, per una qualsiasi ragione, le scommesse per la partita vengono dichiarate non valide e la giocata viene rimborsata. Se accanto alla squadra non viene indicato un lanciatore, le scommesse per questa squadra vengono confermate, indipendentemente dal lanciatore iniziale.

È responsabilità del cliente informarsi su un'eventuale modifica del lanciatore.

4. Scommesse totali e run line: se si scommette su tutti i run (sopra/sotto) oppure sulle run line, la partita deve comprendere 9 inning (8½, se conduce la squadra di casa) affinché le scommesse siano valide.

Basket

Per le scommesse Money Line, con handicap e sul punteggio totale realizzato la squadra vincitrice si stabilisce in seguito al risultato ufficiale di fine partita, inclusi i tempi regolamentari e i supplementari.

Pugilato

1. Scommesse sul round: se un pugile non reagisce al gong che segnala l'inizio del round, il suo avversario viene considerato vincitore del round precedente.
2. Vittoria ai punti: se il match viene deciso ai punti, prima che siano completate tutte le riprese, viene considerato vincitore il pugile che si è aggiudicato la ripresa con la quale l'incontro viene dichiarato concluso. Le scommesse sulla vittoria ai punti del pugile avversario sono considerate perdenti.
3. Risultato dell'incontro: le scommesse sono valutate a seconda del risultato che viene comunicato sul ring. Non vengono considerate le verifiche o le modifiche effettuate dopo che i pugili hanno lasciato il ring.

Cricket

1. Limited Overs Matches: tutte le scommesse vengono valutate a seconda del risultato ufficiale della partita. In caso di pareggio valgono le norme per il piazzamento a pari merito. Le scommesse sulla squadra che si qualifica per il turno successivo o che a causa dei metodi seguenti viene considerata vincitrice non verranno pagate.
2. Se una partita viene cancellata per circostanze esterne ci riserviamo il diritto di dichiarare non valide tutte le scommesse per questa partita. Se una partita viene rinviata e viene disputata in una giornata alternativa già stabilita tutte le scommesse sono confermate.
3. Innings Runs: se il numero dei run da giocare in un inning viene ridotto per qualsiasi motivo, la scommessa non è valida se il numero previsto di run successivi è minore del 90 % dei run stabiliti nel momento in cui la scommessa è stata presentata. Se ad esempio un inning di 50 run viene ridotto successivamente a
 - a) 44 run o meno, tutte le scommesse sui run dell'inning vengono dichiarate non valide;
 - b) a 45 run o più le scommesse rimangono confermate

Se si è scommesso su un numero preciso di run (ad es. i primi quindici run), questi run devono essere disputati affinché le scommesse siano confermate, a meno che l'inning non si concluda naturalmente.

4. Miglior battitore (arrivo): le scommesse vengono valutate quando il battitore ha raggiunto la sua linea. Se il battitore subisce un infortunio e abbandona la partita, viene eliminato o il suo team ha vinto o perso, come risultato si considera il punteggio del battitore alla fine dei suoi inning. Se non vengono disputati meno del 90% dei run previsti (nel momento della conferma della scommessa), tutte le scommesse vengono dichiarate non valide, a meno che non sia già stato determinato un risultato.

5. Top-Runscorer: le scommesse su un giocatore che non fa parte degli undici titolari selezionati per iniziare la partita sono considerate non valide. Se è stato selezionato un giocatore che però non batte e non gioca, tutte le scommesse su questo giocatore vengono considerate perdenti. Se un inning non si conclude naturalmente, tutte le scommesse vengono dichiarate non valide, se almeno il 50% dei run stabiliti (al momento della conferma della scommessa) non viene giocato.
6. Scommesse sulle battute: se la lunghezza dei due inning alla battuta viene ridotta a causa delle cattive condizioni atmosferiche o per insufficiente visibilità tutte le scommesse sono considerate non valide, a meno che non sia già stato determinato un risultato.
7. Test cricket e County cricket:
 - a) Tutte le scommesse vengono valutate dopo la comunicazione ufficiale del risultato e a patto che sia stata giocata almeno una palla. In caso di pareggio valgono le norme per il piazzamento a pari merito e le scommesse vengono dichiarate perdenti. Se una partita di County Cricket termina in pareggio e non viene offerta una quota per questo risultato, le scommesse vengono dichiarate non valide.
 - b) Tutte le scommesse riferite a una sessione, se non sono stati giocati 20 run.
 - c) Top-Runscorer: le scommesse "Top-Runscorer" si riferiscono solo ai primi inning. Le scommesse su un giocatore che non fa parte degli undici titolari selezionati per iniziare la partita sono considerate non valide. Se è stato selezionato un giocatore che però non batte e non gioca, tutte le scommesse su questo giocatore vengono considerate perdenti.
 - d) Run di un inning: se un inning non si conclude naturalmente, tutte le scommesse vengono dichiarate non valide, se non sono stati giocati almeno 50 run.
 - e) Scommesse sul battitore: tutte le scommesse rimangono confermate se viene giocata almeno una palla.
8. Scommesse su una serie, su una competizione e sul torneo
 - a) Vincita di una serie: se una serie si conclude con un pareggio e non viene offerto un premio per questa eventualità tutte le scommesse vengono dichiarate non valide.
 - b) Scommesse sul punteggio preciso: se il numero previsto per una serie di partite a un certo punto viene modificato tutte le scommesse sono dichiarate non valide.
 - c) Top-Series-Runscorer/Wicket keeper: se un giocatore fa parte dell'elenco ma non batte e non gioca, tutte le scommesse su questo giocatore sono considerate perdenti.
9. Regole generali del cricket
 - a) Coppia di apertura con il punteggio più alto: la coppia di apertura è quella del primo wicket keeper. Le scommesse rimangono confermate finché le due squadre vengono completate oppure viene determinato un risultato.
 - b) Prossimo giocatore fuori: le scommesse sul "Prossimo giocatore fuori" vengono dichiarate non valide se nessun giocatore finisce fuori. Se un giocatore interrompe la partita le scommesse vengono dichiarate non valide.

c) Run totali del battitore: tutte le scommesse rimangono confermate quando il battitore ha raggiunto la linea. Se un inning viene abbreviato per cattive condizioni atmosferiche, una dichiarazione o il ritiro di un giocatore, le scommesse vengono valutate a seconda del punteggio alla fine dell'inning.

Sport ciclistici

1. Vincitori di corse e tappe: il vincitore della corsa o di una tappa viene determinato dopo la premiazione. Se non viene effettuata la premiazione le scommesse vengono valutate a seconda del risultato comunicato dall'organismo responsabile della gara, indipendentemente da altre verifiche.
2. Le scommesse sui vincitori di una tappa o di una corsa rimangono valide anche se il ciclista non si presenta alla partenza della tappa o della corsa. Le scommesse sul vincitore di una corsa o di una tappa rimangono confermate, se il ciclista si ritira dopo che la gara o la tappa è già iniziata.
3. Almeno un ciclista o una squadra deve terminare la tappa o la corsa perché le scommesse rimangano confermate. Se tutti i ciclisti si ritirano la scommessa viene dichiarata non valida.

Freccette

1. Scommesse sul vincitore: tutte le scommesse vengono confermate, indipendentemente dalla partecipazione del giocatore sui cui si è scommesso.
2. Scommesse sulla partita: se la partita inizia ma non viene terminata il giocatore che supera il turno viene considerato vincitore. Le scommesse sui set, tuttavia, vengono dichiarate non valide.

Golf

1. Scommesse sul vincitore: tutte le scommesse vengono confermate, indipendentemente dalla partecipazione del giocatore su cui si è scommesso.
2. Le eliminazioni determinano il vincitore del torneo. Per i piazzamenti sono valide le norme che si applicano al pari merito.
3. Disposizioni generali: per i tornei interrotti a causa del maltempo, si valutano le scommesse secondo il risultato ufficiale, indipendentemente dal numero di turni giocati. Se il gioco viene interrotto dopo l'invio di una scommessa, quest'ultima viene dichiarata non valida.

4. Scommesse sul torneo: se viene offerta una "scommessa sul pareggio" e il risultato è "pareggio", le puntate sulla vincita di un giocatore saranno considerate perse. Le eliminazioni valgono ai fini della valutazione, quando un giocatore vince il torneo. Se un giocatore viene eliminato, l'altro giocatore viene considerato vincitore. Se entrambi i giocatori vengono eliminati, il giocatore con il punteggio più basso è considerato il vincitore. Se un giocatore viene squalificato, prima del termine di due turni o dopo la qualificazione dei due giocatori, l'altro giocatore viene considerato come vincitore. Se il giocatore non supera il turno di qualifica e l'avversario è già stato eliminato, il giocatore squalificato viene considerato vincitore.
5. Scommessa su 2/3 palle: il vincitore è il giocatore della coppia o del gruppo con il punteggio più basso sul campo a 18 buche. Se un giocatore non comincia il gioco la scommessa su 2/3 palle viene considerata non valida. Se tuttavia un giocatore si ritira durante il round, si considera il giocatore come se avesse partecipato al gioco. Nel caso venga riorganizzata una seconda/terza palla, tutte le scommesse su 2/3 palle rimangono confermate per le coppie/i gruppi originari. Se un giocatore ottiene un punto, ma viene poi squalificato, tutte le scommesse vengono pagate sul punteggio che il giocatore ha originariamente raggiunto per questo round. La firma della card viene considerata come definitiva e una successiva squalifica o modifica del risultato non viene considerata per la valutazione.

Se vengono offerte quote per una scommessa su 2 palle con un risultato pari merito, in caso di pari merito perdono le scommesse sui due giocatori. Le scommesse sul pari merito risultano vincenti. In caso di un pareggio nella scommessa su 3 palle si applicano le norme per il pari merito.

6. Scommesse di gruppo/miglior giocatore GB ecc: i gruppi sono composti da quattro o più giocatori. Il vincitore è il giocatore che alla fine del torneo ha raggiunto il piazzamento migliore. Un giocatore ritirato è considerato perdente. Se si ritirano tutti i giocatori per la valutazione si utilizza il punteggio più basso dopo il ritiro. I giocatori vengono riuniti in gruppi per le scommesse. Si applicano le norme per il pari merito, a meno che il vincitore non venga determinato in seguito a ritiro dei giocatori.

Corse dei levrieri

1. Tutte le scommesse giocate sulle quote alla partenza della corsa (SP) si riferiscono al numero di trap e non al levriero. (il nome serve solo a scopo informativo). Anche le scommesse forecast e tricast si riferiscono al numero di trap, indipendentemente dalle corse di riserva. Se un trap rimane libero le scommesse forecast vengono dichiarate non valide, con inclusione del trap libero. Le scommesse tricast diventano comunque in scommessa forecast per gli altri 2 levrieri alla partenza selezionati. Se 2 dei levrieri alla partenza non prendono parte alla corsa tutte le scommesse vengono dichiarate non valide.
2. Tutte le scommesse giocate prima o durante la corsa si riferiscono al levriero indicato. In caso di mancata partecipazione alla corsa si applica la regola numero 4. Se alla corsa partecipa un cane di riserva, tutte le scommesse giocate sul levriero che non ha partecipato alla corsa, prima della presentazione nel campo del cane di riserva, saranno considerate non valide.

3. In caso di ripetizione della corsa tutte le scommesse vengono confermate. Se è stato stabilito un premio, la valutazione avviene alla quota di partenza. Se una corsa viene dichiarata non valida e non viene ripetuta, tutte le scommesse su questa corsa vengono considerate non valide.
4. Le scommesse sul favorito si riferiscono al rendimento del favorito durante la corsa. In ogni corsa il favorito conta 15 punti quando vince e 5 punti se si classifica al secondo posto. In caso di più favoriti il favorito con il numero di trap più basso viene considerato come favorito ai fini della valutazione. Se una corsa non si conclude oppure se non avviene tutte le scommesse sono dichiarate non valide.
5. Le scommesse sulla distanza si riferiscono alla distanza totale della corsa dei levrieri. In generale ogni corsa viene disputata su un massimo di 10 lunghezze. Se una corsa non si conclude oppure se non avviene tutte le scommesse sono dichiarate non valide.
6. La scommessa sul trap si riferisce al trap che ospita la maggior parte dei vincitori. In caso di ex aequo si applicano le norme relative al pari merito. Se una corsa non viene conclusa, il mercato viene dichiarato non valido. Se una corsa termina con una vittoria a pari merito, i trap interessati sono considerati vincitori.

Hockey su ghiaccio

1. Scommesse sul vincitore, Conference e Divisioni: tutte le scommesse rimangono confermate indipendentemente dal trasferimento del team, dalla modifica del nome del team o dalla durata della stagione.
2. Scommesse sulle serie: le scommesse vengono dichiarate non valide se il numero previsto di gare non è concluso o non è stato modificato (secondo l'organizzazione responsabile).

Sport motoristici

1. Scommesse sulla corsa: per la valutazione è valido il risultato nel momento della premiazione.
2. Scommesse sul campionato: le scommesse sui piloti e sui costruttori rimangono confermate, anche in caso di mancata partecipazione alla corsa. Le scommesse vengono valutate dopo il risultato ufficiale comunicato dall'organismo responsabile.
3. Corsa testa a testa (scommesse sulla gara): il vincitore è il pilota che conquista la miglior posizione finale o il pilota che ha compiuto il maggior numero di giri. Nel caso in cui i due piloti si ritirano nello stesso giro le scommesse vengono dichiarate non valide. Se uno dei due piloti non si presenta alla partenza per il giro di ricognizione, tutte le puntate per questa scommessa sono dichiarate non valide.
4. Miglior tempo di qualifica: il pilota che ottiene il tempo migliore nelle sessioni di qualifica è il vincitore. Non sono rilevanti ai fini della valutazione eventuali successive retrocessioni. In caso di tempi uguali valgono come riferimento i piazzamenti ufficiali FIA.

5. Scommesse sui tempi di qualifica: il pilota che ottenuto il tempo migliore nella corsa di qualifica è considerato il vincitore. Se uno dei piloti su cui è stata giocata la scommessa non prende parte alle prove di qualifica, tutte le scommesse sono dichiarate non valide.
6. Classifica prevista: per la valutazione di queste scommesse si utilizzano le classifiche ufficiali FIA. I piloti che hanno percorso almeno il 90% dei giri effettuati dal vincitore sono considerati qualificati dalla FIA e vengono valutati per le scommesse "Classifica prevista".
7. Finale ai punti/sul podio: per la valutazione si utilizza il risultato ufficiale nel momento della premiazione. Squalifiche e/o controversie successive non influenzano questa scommessa. Per questo tipo di scommessa si accettano solo scommesse singole ed è possibile giocare solo sul "Vincitore".
8. Giro più veloce (durante la corsa): per la valutazione della scommessa sul "Giro più veloce" si utilizza il risultato ufficiale FIA al momento della premiazione.

Rugby Union e Rugby League

Salvo indicazioni contrarie, per tutte le scommesse sul risultato relative al rugby si considera solo il tempo di gioco previsto.

Snooker

1. Scommesse sulla partita: nelle scommesse sulla partita vengono considerati vincitori i giocatori che passano al turno successivo; uno dei giocatori deve avere effettuato il primo tiro all'inizio del primo turno. Se non è stato effettuato il primo tiro tutte le scommesse vengono dichiarate non valide.
2. "Frame Score corretto": per le scommesse sul "Frame Score corretto" vengono dichiarate non valide tutte le scommesse se il gioco non è concluso (vale a dire il numero di turni necessari per la vincita non è stato giocato).
3. Scommesse handicap: le scommesse handicap vengono dichiarate non valide, se la partita non viene conclusa (vale a dire il numero di turni necessari per la vincita non è stato giocato).
4. Scommesse sul vincitore: si applicano le regole antepost.

Tennis

1. Se una partita viene interrotta e riprende anche dopo 48 ore le scommesse rimangono valide a meno che la partita non venga cancellata completamente e in modo permanente. Se un tennista si ritira prima della fine della partita, si valutano le scommesse che è possibile valutare, ad es. si possono valutare le scommesse sul "vincitore del secondo set", se il tennista si ritira al terzo set.

2. Scommesse sul risultato: le scommesse sul risultato rimangono valide se la partita viene conclusa. Se uno dei giocatori si ritira anticipatamente, tutte le scommesse sono dichiarate non valide e la quota viene impostata a 1.00
3. Tutte le scommesse rimangono valide se si verifica una delle seguenti circostanze:
 - a) Modifica del terreno di gioco
 - b) Modifica della località
 - c) Modifica da terreno indoor a campo all'aperto o viceversa

Sport invernali

1. Queste regole sono valide per gli sport invernali come lo sci di fondo, lo sci alpino, il salto sugli sci e il biathlon. La premiazione viene considerata per la valutazione come risultato ufficiale, indipendentemente da successive squalifiche. Se la premiazione non viene effettuata, la valutazione è determinata secondo il risultato ufficiale comunicato dall'organismo responsabile.
2. Si applicano le norme per il pari merito in caso di scommesse su eventi in cui più di un atleta risulta vincitore o in caso di risultato ex aequo e se non è possibile scommettere sul piazzamento a pari merito.
3. Se per qualsiasi motivo una gara (esclusi le Olimpiadi e i Campionati del mondo) viene rimandata o interrotta, tutte le scommesse su questa gara vengono dichiarate non valide, se la gara non viene disputata nell'arco delle 48 ore successive all'ora stabilita in origine come ora d'inizio o se non viene comunicato un risultato ufficiale dall'organismo responsabile entro 48 ore.
4. Se per qualsiasi motivo una gara olimpica o del Campionato mondiale viene rimandata o interrotta tutte le scommesse su questa gara vengono dichiarate non valide, se la gara non viene conclusa prima della cerimonia finale della manifestazione.
5. Salto con gli sci: non è sufficiente per un atleta qualificato eseguire un solo salto per essere incluso nella valutazione.
6. Combinata nordica: gli atleti devono cominciare la gara nelle due discipline (salto con gli sci e fondo), terminando almeno una di queste perché le scommesse rimangano confermate.

Scommesse speciali

Le scommesse speciali riguardano ad es.: particolari temi natalizi o occasioni di intrattenimento, eventi politici o altri avvenimenti o manifestazioni "non sportivi". Le regole per tali scommesse speciali vengono comunicate nell'offerta.