
Sporttip

Regole del gioco e condizioni di partecipazione

In vigore dal 29 gennaio 2025

Indice

A.	Disposizioni generali	3
Art. 1	Organizzazione	3
B.	Natura di Sporttip	3
Art. 2	Natura	3
Art. 3	Tipologie di scommesse	3
Art. 4	Modalità di scommessa	4
Art. 5	Squadra di casa e squadra ospite	4
C.	Partecipazione	4
Art. 6	Piazzamento delle scommesse	4
Art. 7	Limiti di puntata	4
Art. 8	Età minima	5
Art. 9	Conclusione del contratto	5
Art. 10	Validità dei contratti in caso di modifiche alle offerte	5
D.	Trattamento dei dati	5
Art. 11	Raccolta e conservazione dei dati	5
Art. 12	Errori nei dati	5
E.	Valutazione delle scommesse	6
Art. 13	Principi generali	6
Art. 14	Scommesse non valide	7
Art. 15	Situazione di parità	8
Art. 16	Scommesse su campionati o tornei	8
Art. 17	Scommesse Head to Head	8
Art. 18	Scommesse live - Aspetti generali	8
Art. 19	Formula 1 – Scommesse live (duelli Head to Head)	9
Art. 20	Sport invernali – Scommesse live	9
F.	Vincite	9
Art. 21	Diritto alle vincite	9
Art. 22	Calcolo delle vincite	9
Art. 23	Erogazione delle vincite	9
Art. 24	Prescrizione delle vincite	9

G.	Comunicazioni	10
Art. 25	Offerta di scommesse	10
Art. 26	Risultati delle valutazioni delle scommesse.....	10
H.	Reclami	10
Art. 27	Reclami.....	10
I.	Transazioni illecite, divieto di partecipazione, frode e manipolazione degli incontri.....	11
Art. 28	Transazioni illecite.....	11
Art. 29	Divieto di partecipazione	11
Art. 30	Frode e manipolazione degli incontri.....	11
J.	Disposizioni finali.....	12
Art. 31	Esclusione di responsabilità	12
Art. 32	Autorizzazione di gioco	12
Art. 33	Decisioni della direzione.....	12
Art. 34	Validità	12
	Allegato I: Regole aggiuntive specifiche per ciascuna disciplina sportiva.....	13

A. Disposizioni generali

Art. 1 Organizzazione

1.1 Per l'esecuzione di Sporttip si applicano la Legge federale sui giochi in denaro del 29 settembre 2017, le relative Ordinanze esecutive del 7 novembre 2018, nonché le disposizioni intercantionali e cantonali pertinenti.

1.2 Swisslos, una cooperativa con sede a Basilea, gestisce Sporttip nei cantoni della Svizzera tedesca¹, nel Canton Ticino e nel Principato del Liechtenstein (nel complesso denominati «territorio contrattuale Swisslos» in conformità alle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione).

1.3 La partecipazione a Sporttip in base alle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione avviene tramite il sistema online fornito da Swisslos (inclusa la piattaforma di gioco Internet). Swisslos si riserva il diritto, previa autorizzazione necessaria, di offrire ulteriori modalità di partecipazione a Sporttip.

1.4 Le presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione – insieme alle regole aggiuntive specifiche per ogni disciplina sportiva riportate in allegato, che prevalgono sulle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione – integrano le condizioni per la partecipazione tramite i punti vendita e quelle per la partecipazione online.

B. Natura di Sporttip

Art. 2 Natura

2.1 Sporttip consiste in un'offerta continua di possibilità di scommessa sul verificarsi di eventi definiti in modo specifico all'interno di manifestazioni sportive (di seguito definiti «eventi di scommessa»). La vincita dipende dalla correttezza dei pronostici effettuati dal partecipante.

2.2 Al momento della pubblicazione dell'offerta di scommesse, vengono comunicate le quote relative ai diversi pronostici possibili. Tali quote determinano l'importo della vincita in caso di pronostico corretto, risultante dalla moltiplicazione della quota per l'importo della puntata.

2.3 Le scommesse pre-match si piazzano prima dell'evento o degli eventi sportivi su cui si desidera scommettere.

2.4 Con le scommesse live, si può scommettere sullo svolgimento o sull'esito di eventi di scommessa già iniziati.

Art. 3 Tipologie di scommesse

3.1 Se si scommette sul verificarsi di un unico pronostico all'interno dell'offerta di scommesse pubblicata, si tratta di una scommessa singola.

3.2 Se, invece, all'interno di una singola giocata, si scommette sul verificarsi di più pronostici tratti dall'offerta di scommesse pubblicata, si tratta di una scommessa combinata.

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

In linea di principio, tutti gli eventi di scommessa pubblicati in un determinato momento e indipendenti tra loro possono essere combinati. Tuttavia, Swisslos può limitare il numero di eventi di scommessa combinabili.

Eventi di scommessa basati sulla stessa manifestazione sportiva, ma rappresentati in forme diverse o dipendenti l'uno dall'altro, non possono essere combinati, a meno che questo non sia consentito tramite la funzione "bet builder" ("crea scommessa"). Inoltre, la combinazione di determinati eventi di scommessa può essere limitata o non disponibile.

Swisslos determina quali eventi di scommessa sono considerati dipendenti. Se Swisslos accettasse per errore una scommessa combinata contenente eventi dipendenti che non siano stati creati tramite la funzione bet builder, la scommessa combinata potrà essere dichiarata nulla e l'importo della puntata sarà rimborsato.

3.3 Le scommesse combinate possono essere offerte anche sotto forma di scommesse da sistema, nelle quali, con una sola giocata, è possibile piazzare più scommesse combinate contemporaneamente.

Art. 4 Modalità di scommessa

4.1 Il funzionamento delle diverse modalità di scommessa offerte è descritto direttamente online, accanto alle scommesse disponibili. Le relative spiegazioni sono inoltre riportate nel documento «Modalità di scommessa», pubblicato sul sito www.swisslos.ch e disponibile su richiesta presso Swisslos, Casella postale, 4002 Basilea.

4.2 Le modalità di scommessa possono essere offerte con termini di accettazione differenti e varie opzioni di combinazione. Ad esempio, una «scommessa vincente» (che consiste nel pronosticare il vincitore di un determinato evento sportivo) può essere piazzata su una singola gara, su una sezione di gara o sull'intera stagione, sia come scommessa singola sia nell'ambito di una scommessa combinata.

Art. 5 Squadra di casa e squadra ospite

5.1 Salvo diversa indicazione, per un evento di scommessa in cui si affrontano due squadre, la squadra designata come squadra di casa è indicata a sinistra, mentre la squadra designata come ospite è indicata a destra.

5.2 Se un evento di scommessa si svolge in un luogo neutrale o se non viene designata una squadra di casa, ai fini della scommessa la prima squadra elencata (a sinistra) è considerata la squadra di casa, mentre la seconda squadra (a destra) è considerata la squadra ospite.

C. Partecipazione

Art. 6 Piazzamento delle scommesse

Il partecipante trasmette i dati relativi alla propria partecipazione entro i termini stabiliti, utilizzando supporti elettronici o fisici, oppure comunicandoli oralmente.

Art. 7 Limiti di puntata

7.1 Per Sporttip sono definiti limiti minimi e massimi di puntata, che Swisslos può modificare in qualsiasi momento e senza dover fornire una motivazione. Se il limite

stabilito viene superato, la scommessa non sarà accettata e non verrà concluso alcun contratto di gioco.

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

7.3 La puntata massima per una scommessa singola o combinata ammonta a Fr. 1'000.-.

7.4 La puntata massima per una scommessa da sistema ammonta a Fr. 10'000.-.

7.5 Swisslos si riserva il diritto di stabilire ulteriori limiti massimi specifici per i diversi canali di vendita o per particolari scommesse e pronostici.

Art. 8 Età minima

Le persone di età inferiore ai 18 anni sono escluse dalla partecipazione.

Art. 9 Conclusione del contratto

9.1 In conformità con le presenti regole del gioco e condizioni di partecipazione, ha diritto di partecipare a Sporttip chi stipula con Swisslos il relativo contratto di gioco.

9.2 Con riserva di quanto previsto dall'art. 7, la conclusione del contratto avviene nel momento in cui il partecipante effettua la propria puntata e riceve lo scontrino di gioco, sul quale sono indicati i pronostici, le relative quote e l'importo della puntata.

9.3 Stipulando il contratto di gioco con Swisslos, il partecipante accetta senza riserve le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, inclusi eventuali supplementi, nonché le condizioni per la partecipazione previste dal canale di vendita selezionato (punti vendita o online).

Art. 10 Validità dei contratti in caso di modifiche alle offerte

In caso di modifiche alle offerte, per i contratti di gioco già conclusi rimangono valide le disposizioni in vigore al momento della stipula del contratto, come indicato sullo scontrino di gioco, salvo nei casi in cui il pronostico effettuato venga dichiarato nullo successivamente alla conclusione del contratto.

D. *Trattamento dei dati*

Art. 11 Raccolta e conservazione dei dati

I dati registrati sui supporti fisici o le richieste di scommessa trasmesse oralmente vengono inviati a Swisslos dopo l'inserimento nei terminali online dei punti vendita o nei dispositivi connessi a Internet. Successivamente, tali dati vengono registrati, verificati e memorizzati su un supporto protetto da chiusura fisica o digitale, in vista della loro valutazione.

Al partecipante viene quindi rilasciato uno scontrino di gioco, a condizione che la richiesta di scommessa sia stata accettata.

Art. 12 Errori nei dati

12.1 Se, per qualsiasi motivo, i dati non possono essere trasmessi correttamente a Swisslos o salvati in modo tale che il titolare dello scontrino di gioco possa rivendicare il

diritto alla vincita, oppure se uno scontrino di gioco o una ricevuta di riscossione della vincita con diritto alla vincita non può essere onorato al momento della presentazione per il pagamento, la responsabilità di Swisslos si limita alla restituzione dell'importo della puntata effettuata dal partecipante, con esclusione di qualsiasi altra forma di risarcimento da parte di Swisslos, dei suoi rappresentanti, dei suoi collaboratori o del responsabile di un punto vendita.

12.2 La restituzione della puntata è subordinata alla condizione che il partecipante fornisca prova dell'avvenuta trasmissione corretta della scommessa e del pagamento della puntata. Non è previsto alcun rimborso nel caso in cui lo scontrino sia stato oggetto di manipolazioni di qualsiasi tipo.

12.3 Le scommesse possono essere dichiarate nulle da Swisslos anche retroattivamente, qualora una vincita sia stata ottenuta a causa di problemi tecnici: ad esempio, ma non esclusivamente, in caso di errori o problemi di trasmissione. In tal caso, i pronostici interessati saranno dichiarati nulli e valutati con una quota pari a 1.00.

12.4 Swisslos si riserva il diritto di correggere eventuali errori presenti nell'offerta di scommesse: l'inserimento del punteggio, il tempo di gioco, le quote di scommessa e/o la valutazione dei risultati delle scommesse (ad esempio, errori relativi a quote, squadre o eventi). Tali correzioni possono avvenire anche dopo la conclusione dell'evento di scommessa. Swisslos può inoltre dichiarare nulli i pronostici interessati. In caso di correzione, quest'ultima sarà vincolante per la valutazione della scommessa.

E. Valutazione delle scommesse

Art. 13 Principi generali

13.1 La valutazione delle scommesse si basa sui risultati ufficiali forniti dal fornitore di dati al termine o al verificarsi dell'evento.

13.2 Gli esiti delle scommesse sono valutati seguendo gli stessi criteri, sia per le scommesse pre-match che per quelle Live.

13.3 Il tempo di gioco regolamentare comprende la durata di gioco standard (ad esempio, 90 minuti per il calcio) più eventuali tempi di recupero. Tempi supplementari, rigori o altri procedimenti per determinare l'esito non sono considerati nella valutazione degli esiti delle scommesse, a meno che il programma di scommesse non indichi esplicitamente tali procedimenti o questi costituiscano l'oggetto della scommessa.

13.4 Le scommesse su concorrenti che non partecipano all'evento sportivo sono considerate perdenti. Si applicano inoltre le disposizioni relative alle "gare a pari merito" (art. 15).

13.5 Fatte salve le disposizioni seguenti relative alla valutazione degli esiti delle scommesse e ai rinvii di eventi, per la valutazione degli esiti fanno fede i risultati annunciati dall'organizzazione sportiva competente immediatamente dopo la conclusione dell'evento, come, ad esempio, durante la cerimonia di premiazione, se questa avviene subito dopo l'evento.

Eventuali modifiche retroattive dei risultati o annullamenti dovuti a proteste, decisioni di forfait, squalifiche, violazioni delle regole o altre ragioni non saranno presi in considerazione nella valutazione degli esiti delle scommesse, a meno che tali procedimenti non siano indicati nel programma di scommesse o non costituiscano

l'oggetto della scommessa, oppure non sia disponibile alcuna valutazione o comunicazione ufficiale dei risultati subito dopo l'evento.

13.6 Se un evento sportivo viene interrotto, le valutazioni degli esiti già verificatisi rimangono valide. Le scommesse già piazzate ma ancora non verificate rimangono valide se:

- l'evento viene ripreso o recuperato entro 48 ore dall'orario di inizio originariamente previsto; oppure
- l'evento viene ripreso nel contesto di un torneo sportivo (ad es. un torneo di tennis).

Art. 14 Scommesse non valide

Nei seguenti casi, la scommessa è considerata nulla, con la conseguenza giuridica che la puntata, nel caso di una scommessa singola, deve essere rimborsata al partecipante e, nel caso di una scommessa combinata, sarà valutata con una quota pari a 1.00, mentre i restanti pronostici all'interno della scommessa combinata manterranno la loro validità:

- a) La scommessa è considerata nulla nel caso in cui l'evento di scommessa non si svolga come indicato (ad esempio, con l'inversione del diritto di squadra di casa, a meno che la squadra di casa eserciti il proprio diritto su un campo diverso per qualsiasi motivo).
- b) La scommessa è considerata nulla nel caso in cui venga piazzata dopo l'effettivo inizio dell'evento di scommessa su cui si basa la scommessa o non in conformità con le condizioni di scommessa. Questo non si applica alle scommesse che, per loro natura, sono offerte da Swisslos anche dopo l'inizio dell'evento, come le scommesse a lungo termine o le scommesse live, chiaramente identificate come tali. L'orario stabilito da Swisslos per la conclusione del contratto è vincolante per il partecipante.
- c) La scommessa è considerata nulla nel caso in cui un evento di scommessa venga annullato o non si svolga, a meno che:
 - l'evento di scommessa venga recuperato entro 48 ore dall'orario di inizio originariamente previsto; oppure
 - l'evento venga recuperato nel contesto di un torneo sportivo (ad esempio, Campionati mondiali, europei, tornei di tennis, ecc.).
- d) La scommessa è considerata nulla nel caso in cui l'evento di scommessa venga interrotto e non venga fornita una valutazione ufficiale immediatamente dopo l'interruzione. Eventuali modifiche retroattive delle classifiche (ad esempio, le decisioni prese "a tavolino") non saranno considerate.
- e) La scommessa è considerata nulla se tutti i concorrenti vengono squalificati o esclusi per qualsiasi motivo.
- f) La scommessa è considerata nulla se entrambi i concorrenti ottengono lo stesso risultato e non sono state offerte quote per il pareggio.
- g) La scommessa è considerata nulla se, dopo la conclusione del contratto, si scopre che il contenuto del contratto stesso non è determinato né determinabile per qualsiasi motivo.

h) La scommessa è considerata nulla in caso di decisioni arbitrali basate su interventi del Video Assistant Referee (VAR): Swisslos si riserva il diritto di dichiarare nulle le scommesse.

Art. 15 Situazione di parità

15.1 Salvo diversa indicazione, una scommessa su un concorrente è considerata corretta e vincente anche nel caso in cui quest'ultimo, insieme a uno o più altri concorrenti, ottenga lo stesso risultato nello stesso evento sportivo (situazione di parità). La quota della scommessa rimane valida e invariata.

15.2 Se a un evento di scommessa partecipano solo due concorrenti o squadre (ad esempio, in un duello di allenamento) e non vengono offerte quote per il pareggio, in caso di "gara a pari merito" i pagamenti non saranno divisi. In questo caso, la scommessa è considerata nulla e l'intera puntata sarà rimborsata.

Art. 16 Scommesse su campionati o tornei

Per le scommesse su campionati o vincitori finali di tornei (ad esempio, Mondiali, Europei, tornei di golf e tennis) si applica la regola "play or pay": se l'evento di scommessa si svolge in conformità con le presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione, il contratto di scommessa rimane valido anche nel caso in cui un concorrente o una squadra non partecipi all'evento, si ritiri durante il torneo o venga squalificato. Di conseguenza, una scommessa sul concorrente o sulla squadra interessata sarà considerata perdente per il partecipante.

Art. 17 Scommesse Head to Head

Salvo diversa indicazione, il vincitore di un duello testa a testa è il concorrente meglio classificato nella classifica finale ufficiale. Per la valutazione si applica il risultato ufficiale definitivo. Affinché la scommessa sia valida, entrambi i concorrenti devono iniziare la competizione. Se uno dei due concorrenti, per qualsiasi motivo, non partecipa alla competizione, tutte le scommesse relative a quel duello testa a testa saranno valutate con una quota pari a 1.00.

Art. 18 Scommesse live - Aspetti generali

18.1 La validità delle scommesse live è completamente indipendente dall'esistenza di una trasmissione in diretta dell'evento di scommessa, poiché Swisslos non ha alcun controllo sulla trasmissione degli eventi. Tutte le scommesse vengono valutate al termine dell'evento sulla base del risultato ufficiale.

18.2 Tutte le informazioni aggiuntive, come ad es. il tempo di gioco o il punteggio, sono fornite senza garanzia di accuratezza.

18.3 Le scommesse piazzate dopo il verificarsi effettivo dell'esito dell'evento saranno valutate con una quota pari a 1.00.

18.4 Swisslos si riserva il diritto di valutare con una quota pari a 1.00 le scommesse piazzate durante situazioni decisive per l'incontro (ad esempio, rigori, cartellini rossi, modifiche delle decisioni arbitrali e/o interventi del Video Assistant Referee – VAR).

Art. 19 Formula 1 – Scommesse live (duelli Head to Head)

Il vincitore di un duello testa a testa è, salvo indicazione diversa, il concorrente meglio classificato nella classifica finale ufficiale (secondo la FIA). Perché la scommessa sia valida, entrambi i concorrenti devono iniziare la gara (incluso il giro di riscaldamento). Se entrambi i concorrenti si ritirano anticipatamente e nessuno dei due si piazza nella classifica finale ufficiale, la scommessa sarà valutata con una quota pari a 1.00.

Art. 20 Sport invernali – Scommesse live

Se la gara viene interrotta, tutte le scommesse sul vincitore finale saranno valutate con una quota pari a 1.00. Tutti i duelli testa a testa già disputati rimangono validi, mentre i duelli testa a testa non ancora disputati saranno valutati con una quota pari a 1.00.

F. Vincite

Art. 21 Diritto alle vincite

21.1 Una scommessa singola dà diritto a una vincita se il risultato dell'evento scommesso è stato previsto in modo corretto e il pronostico è stata valutato vincente.

21.2 Una scommessa combinata dà diritto a una vincita solo se tutti gli eventi scommessi sono stati previsti in modo corretto e tutti i pronostici sono stati valutati vincenti.

Art. 22 Calcolo delle vincite

22.1 L'importo della vincita di una scommessa singola si ottiene moltiplicando la puntata effettuata per la quota pertinente alla scommessa vincente.

22.2 L'importo della vincita di una scommessa combinata si calcola moltiplicando la puntata per la quota totale. Quest'ultima è ottenuta moltiplicando tutte le singole quote applicabili alle scommesse incluse nella combinazione. La quota totale viene arrotondata a 2 (due) decimali.

22.3 L'importo della vincita calcolato per ogni scommessa avente diritto (puntata moltiplicata per la quota, o puntata moltiplicata per la quota totale) viene arrotondato al multiplo più vicino di 5 centesimi.

22.4 L'importo della vincita di una scommessa da sistema è dato dalla somma degli importi delle vincite, già arrotondati, delle scommesse vincenti incluse nel sistema corrispondente.

Art. 23 Erogazione delle vincite

Di regola, l'erogazione delle vincite e dei rimborsi avviene in tempi brevi, una volta che tutti gli eventi scommessi riportati sullo scontrino di gioco si sono conclusi o quando è accertato che almeno uno degli eventi indicati non verrà svolto entro il termine stabilito da Swisslos.

Art. 24 Prescrizione delle vincite

Le vincite conseguite conformemente alle presenti Regole del gioco e condizioni di partecipazione che non vengono reclamate entro 26 settimane dalla data della

comunicazione ufficiale della valutazione delle scommesse (art. 28), decadono a favore degli scopi benefici di Swisslos.

G. Comunicazioni

Art. 25 Offerta di scommesse

25.1 Le informazioni relative all'esecuzione delle scommesse, in particolare gli eventi disponibili, le date di svolgimento, le modalità di scommessa offerte e le relative quote, vengono pubblicate come parte dell'offerta di scommesse. Tutti gli orari indicati si riferiscono all'ora dell'Europa centrale (CET / CEST).

25.2 L'offerta di scommesse viene pubblicata in formato elettronico. Le modifiche in corso all'offerta di scommesse vengono comunicate attraverso aggiornamenti sui canali elettronici.

25.3 Swisslos si riserva il diritto di interrompere l'accettazione di scommesse senza fornire motivazioni, di limitare l'importo delle puntate e/o di modificare le quote prima della conclusione della scommessa. Inoltre, a sua esclusiva discrezione, Swisslos può stabilire in modo vincolante quote, limiti di vincita e/o di pagamento, oppure escludere senza obbligo di motivazione determinate persone dalla partecipazione all'offerta di Sporttip.

Art. 26 Risultati delle valutazioni delle scommesse

26.1 La comunicazione dei risultati delle valutazioni delle scommesse e dell'autorizzazione al pagamento avviene in formato elettronico, attraverso i punti vendita Sporttip (tramite terminale online) e via Internet.

26.2 Queste informazioni possono essere richieste presso Swisslos o consultate online entro 26 settimane dalla loro prima pubblicazione.

H. Reclami

Art. 27 Reclami

27.1 I partecipanti le cui presunte vincite o rimborsi non vengono corrisposti in conformità con le presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione devono presentare un reclamo entro 10 giorni dalla data di rifiuto del pagamento (per la partecipazione via Internet, dalla data in cui si viene a conoscenza del mancato avviso di vincita o del mancato pagamento). Tuttavia, il reclamo deve essere presentato al più tardi entro 26 settimane dalla data della comunicazione ufficiale dei risultati delle valutazioni delle scommesse (Art. 26).

27.2 Il reclamo deve essere presentato tramite lettera raccomandata indirizzata a Swisslos e consegnato alla Posta Svizzera entro l'ultimo giorno del termine. Il reclamo deve includere il nome e l'indirizzo del partecipante, l'identificazione del punto vendita o del canale di distribuzione utilizzato per trasmettere i dati di partecipazione, la data della scommessa in questione e dello scontrino di gioco, nonché il motivo del reclamo. Inoltre, devono essere allegati lo scontrino di gioco o altri documenti giustificativi del diritto reclamato. I reclami ricevuti oltre il termine o privi delle informazioni richieste non saranno presi in considerazione.

27.3 Per la valutazione del diritto alle vincite o di eventuali crediti di rimborso conformemente alle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione, fanno fede

esclusivamente i pronostici registrati presso Swisslos secondo le disposizioni regolamentari.

I. Transazioni illecite, divieto di partecipazione, frode e manipolazione degli incontri

Art. 28 Transazioni illecite

Swisslos si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di bloccare, annullare o dichiarare nulle una o più transazioni del partecipante in qualsiasi momento, qualora:

- vengano rilevate irregolarità nelle transazioni che potrebbero compromettere significativamente la gestione o suscitare il sospetto, o fornire ragionevoli motivi, per ritenere che vi sia stata una violazione delle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione;
- Swisslos ritenga che il partecipante stia utilizzando i prodotti e i servizi di Swisslos per scopi penalmente perseguibili, in particolare frodi, attività illegali, illecite e/o improprie, o ne stia abusando. Questo include anche tentativi, istigazioni o coinvolgimenti in tali attività.

Art. 29 Divieto di partecipazione

29.1 Chiunque partecipi a un evento sportivo come concorrente non può effettuare scommesse sul medesimo evento. È inoltre vietato piazzare scommesse su eventi sportivi per conto di persone coinvolte negli stessi eventi. Lo stesso divieto si applica a persone che, in virtù del proprio ruolo all'interno di un'organizzazione sportiva, non sono autorizzate a scommettere su determinati eventi sportivi.

29.2 In caso di violazione di questo divieto di partecipazione, Swisslos si riserva il diritto:

- di annullare le scommesse e rifiutare sia il pagamento di eventuali vincite sia il rimborso delle puntate;
- di trasmettere i dati personali delle persone impegnate nella relativa organizzazione sportiva.

Art. 30 Frode e manipolazione degli incontri

30.1 Nel caso in cui Swisslos venga a conoscenza di qualsiasi forma di manipolazione riguardante un evento sportivo su cui offre scommesse, ha il diritto di ritardare o trattenere il pagamento delle vincite o il rimborso delle puntate relative a tale evento fino a quando l'integrità dell'evento stesso non venga confermata dalla relativa organizzazione sportiva o dall'organizzatore competente.

30.2 Qualora vengano accertate transazioni illecite o la manipolazione di un evento sportivo venga confermata dalla relativa organizzazione sportiva, dall'organizzatore competente o da altre autorità, Swisslos si riserva il diritto:

- di dichiarare nulle le scommesse piazzate e rimborsare le puntate;
- di rifiutare il pagamento delle vincite ottenute con tali scommesse o delle puntate effettuate, qualora le scommesse si basino su una transazione illecita o siano state piazzate da una persona identificata dall'organizzazione sportiva, dall'organizzatore competente o da un tribunale come detentrica di informazioni privilegiate o altre informazioni rilevanti. Questo diritto si estende anche ad altre

persone che, a giudizio ragionevole di Swisslos, abbiano agito in collaborazione con tale persona o siano in qualche modo ad essa collegate.

30.3 In caso di sospetto di frode nelle scommesse o di manipolazione degli eventi sportivi, Swisslos è autorizzata a trasmettere i dati in suo possesso (inclusi quelli relativi alle scommesse sospette, ai punti vendita e ai partecipanti) a organizzazioni sportive, autorità o terze parti coinvolte nell'indagine su tali sospetti.

J. Disposizioni finali

Art. 31 Esclusione di responsabilità

Swisslos non è responsabile per errori di scrittura, trasmissione, visualizzazione o pubblicazione, né per informazioni errate sulle scommesse o sulle quote di scommessa.

Art. 32 Autorizzazione di gioco

In conformità con le presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione, l'autorizzazione concessa dall'autorità intercantonale di vigilanza e d'esecuzione per la gestione di Sporttip e delle attività ad esso connesse, si applica esclusivamente a Swisslos (art. 1.2).

Art. 33 Decisioni della direzione

Se una determinata situazione non è regolamentata dalle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione, Swisslos si riserva il diritto di prendere una decisione definitiva caso per caso.

Tutte le decisioni relative a Sporttip sono prese dalla direzione di Swisslos. Le decisioni sono definitive e non saranno oggetto di alcuna corrispondenza.

Art. 34 Validità

34.1 Le presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione disciplinano esclusivamente la partecipazione a Sporttip nel territorio contrattuale di Swisslos. Esse entrano in vigore il 29 gennaio 2025. A partire da tale data, tutte le disposizioni precedenti relative alla partecipazione a Sporttip perdono la loro validità.

Swisslos si riserva il diritto di modificare unilateralmente le presenti condizioni di partecipazione. I partecipanti registrati sulla piattaforma di gioco Internet di Swisslos saranno informati, almeno 10 giorni prima dell'entrata in vigore delle modifiche, tramite messaggio sui contenuti essenziali delle modifiche e sulla data della loro entrata in vigore. Con la data di entrata in vigore pubblicata, le modifiche diventano valide senza la necessità di un consenso esplicito da parte dei partecipanti.

34.2 Se la versione francese, italiana o inglese delle presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione differisce dalla versione tedesca, fa fede esclusivamente la versione in tedesco.

34.3 Le presenti Regole di gioco e condizioni di partecipazione sono pubblicate su www.swisslos.ch o possono essere richieste presso Swisslos, Casella Postale, 4002 Basilea.

Allegato I: Regole aggiuntive specifiche per ciascuna disciplina sportiva

Art. 1 Validità

Le presenti «Condizioni di partecipazione specifiche per ciascuna disciplina sportiva» integrano le «Regole di gioco e condizioni di partecipazione di Sporttip» e prevalgono su di esse in caso di conflitto.

Art. 2 Calcio

2.1 Autogol

Gli autogol vengono conteggiati come gol a favore della squadra avversaria. Tuttavia, nelle scommesse legate a singoli giocatori, gli autogol non vengono considerati.

2.2 Primo marcatore

Nella scommessa sul primo marcatore, si deve pronosticare il giocatore che segnerà il primo gol valido dell'incontro. Le scommesse su giocatori che non erano in campo al momento della realizzazione del primo gol saranno considerate nulle.

2.3 Ultimo marcatore

Nella scommessa sull'ultimo marcatore, si deve indicare il giocatore che segnerà l'ultimo gol valido dell'incontro. Le scommesse su giocatori che non erano più in campo o che non sono mai entrati in gioco al momento della realizzazione dell'ultimo gol saranno considerate nulle.

2.4 Marcatore in qualsiasi momento

Con questa tipologia di scommessa, è possibile puntare su un giocatore che segni almeno un gol durante la partita. Affinché la scommessa sia valida, il giocatore in questione deve essere attivamente coinvolto sul campo in qualsiasi momento.

Art. 3 Sci alpino

3.1 Regole generali

Per le competizioni di slalom, slalom gigante e combinata alpina, entrambe le manche devono essere completate interamente; in caso contrario la gara sarà considerata nulla e tutte le scommesse correlate saranno valutate con la quota 1.0.

Nella discesa libera e nel super G, viene dichiarato un risultato ufficiale se, prima di un'eventuale interruzione della gara, sono scesi almeno i primi 30 concorrenti.

3.2 Head to Head

Per lo slalom, lo slalom gigante e la combinata alpina vale quanto segue: se un concorrente selezionato per il confronto diretto non si qualifica per la seconda manche, viene considerato eliminato e le scommesse su di lui risultano perdenti. Se nessuno dei due concorrenti selezionati si qualifica per la seconda manche, entrambi sono considerati eliminati e le scommesse sono dichiarate nulle.

3.3 Head to Head prima manche

Il vincitore è il concorrente con il miglior piazzamento nella classifica finale della prima manche. Tutte le scommesse sono valutate in base ai risultati ufficiali pubblicati dalla

FIS al termine della prima manche. Se uno dei due concorrenti viene squalificato, è considerato eliminato e le scommesse su di lui risultano perdenti. Se entrambi i concorrenti selezionati sono eliminati nella prima manche, le scommesse sono dichiarate nulle.

Art. 4 Salto con gli sci

4.1 Vincitore/Top 3

I risultati sono considerati validi a condizione che la prima manche sia stata terminata integralmente (anche nel caso in cui la manche debba essere riavviata).

4.1 Head to Head

Se entrambi i concorrenti non si qualificano per la seconda manche, viene considerata valida la migliore posizione ottenuta nella prima manche. I risultati sono ritenuti validi a condizione che una manche sia stata completata integralmente (anche nel caso in cui la manche debba essere riavviata).

Art. 5 Tennis

5.1 Tie-break

Un tie-break viene considerato come un game.

5.2 Match-Tie-Break

Un match tie-break è una variante speciale del tie-break utilizzata per decidere un incontro di tennis. Se, in un formato al meglio dei tre set, il match tie-break sostituisce il terzo set decisivo, viene considerato sia come il 3° set della partita sia come un singolo game.

Se un match tie-break sostituisce il normale tie-break nel set decisivo, esso viene conteggiato come un game e non come un set aggiuntivo.

5.3 Scommesse sui set

Le scommesse sono considerate nulle se il numero di set previsto nella scommessa non viene completato o subisce modifiche.

Art. 6 Badminton

6.1 Scommessa sui set

Le scommesse sono considerate nulle se il numero di set previsto nella scommessa non viene completato o subisce modifiche.

Art. 7 Tennis tavolo

7.1 Scommessa sui set

Le scommesse sono considerate nulle se il numero di set previsto nella scommessa non viene completato o subisce modifiche.

Art. 8 Beach volley

8.1 Regole generali

Se un concorrente designato viene sostituito da un altro prima dell'inizio della partita, tutte le scommesse sono considerate nulle.

Art. 9 Golf

9.1 Scommesse di gruppo

Il vincitore è il concorrente che, al termine del torneo, raggiunge la posizione più alta in classifica. Se tutti i concorrenti elencati non superano il taglio, il vincitore è il concorrente con il punteggio più basso al momento del taglio.

Se un torneo è influenzato da condizioni meteorologiche avverse, le scommesse saranno considerate valide purché venga determinato un vincitore del torneo e siano state giocate almeno 36 buche. Il vincitore sarà il concorrente che si trova in testa al termine dell'ultimo giro completato.

9.2 Head to Head

Se entrambi i concorrenti non superano il taglio, viene considerato vincitore il concorrente con il punteggio più basso al momento del taglio.

Art. 10 Formula 1

Tutti i concorrenti che hanno già completato almeno il 90% della distanza di gara (arrotondata per difetto al numero intero di giri più vicino) sono classificati come "finisher", cioè coloro che hanno terminato la gara.

Art. 11 Formula 1, motociclismo, formula E, serie DTM, corse motociclistiche

11.1 Inizio della gara

Il segnale di partenza per il giro di riscaldamento è considerato l'inizio ufficiale della gara.

11.2 Head-to-Head

Entrambi i concorrenti devono prendere il via affinché le scommesse siano valide. Se entrambi i concorrenti si ritirano prematuramente e nessuno dei due appare nella classifica finale ufficiale, la scommessa è considerata nulla.

Art. 12 Ciclismo

12.1 Regole generali

Per gli eventi sportivi con più tappe, in caso di cancellazione di alcune di esse, il calcolo delle scommesse si basa sulla classifica ufficiale al termine dell'ultima tappa completata, a condizione che almeno una tappa sia stata portata a termine integralmente.

12.2 Head to Head

Se entrambi i concorrenti prendono il via ma nessuno dei due appare nella classifica finale ufficiale, la scommessa è considerata nulla.