



SIB Virtual (V-Sports) (Y-Sports) Rules

1. SIB Virtuel (V-Sports) (Y-Sports) kører på en uafhængig server, som hverken Stanleybet eller anden tredjepart har adgang til. Ethvert spil er broadcastet sideløbende på skærme hos forhandlere, der udbyder SIB Virtuel Spil.
2. Spil kan kun accepteres, indtil der lukkes for flere Spil. Dette vil blive vist på skærmen hos forhandleren.
3. Der starter et nyt spil hver 4. minut. Variationen af spil bliver varetaget af Stanleybet Danmark.
4. Minimumsindsatsen pr. spil, som er betalt over disken er 5.00 kr. og 20.00 kr. for de spil, der er indgået via selvbetjening. Minimumsindsatsen pr. Kombination er 0.01. kr. Den største gevinst ved et enkelt væddemål er 500.000 kr.
5. Gevinsten kan blive indløst af spilleren, så snart kampens resultat vises på skærmen.
6. Referenceprisen for hvert spil vises på skærmen hos forhandleren og kan variere.
7. Stanleybet Danmark er ikke ansvarlig for kundens tab eller skader, når følgende forhold er gældende:
 - a. En forudset eller udskudt afslutning af kampen, dette kan forekomme.
 - b. Enhver system- eller kommunikationsfejl eller fejl på udstyret, der ligger uden for den generelle SIB Virtuel (Y-Sports) udbyders forpligtelser.
 - c. Tab eller beskadigelse af kuponen.
 - d. Kuponen er ulæselig, forringet eller ikke er printet ordentligt.
 - e. Gevinsten er allerede udbetalt.
8. Resultatet af et virtuelt event er gældende uanset om eventet er spillet færdigt på forhandlerens skærme eller ej. Hvis et event kun vises delvist eller slet ikke på forhandlerens skærme, vil alle indgået bets være gyldige og afgjort efter det registrerede resultat på den uafhængige server, som hverken Stanleybet eller anden tredjepart kan påvirke på nogen som helst måde.
9. Resultatet af en fodboldturnering vil være afhængigt af specifikke regler. Hvis eventet er uafgjort, vil første- og andenpladsen blive bestemt efter specifikke regler. Dette vil blive vist på forhandlerens skærme. Skulle eventet ende med et Dead Heat (der er tvivl om første- og/eller andenpladsen) vil specifikke spil-afgørelsesregler være gældende. Disse vil blive vist på forhandlerens skærme.



10. Reglerne for fodboldturneringer er beskrevet mere detaljeret nedenfor.
11. Hvis et specifikt forhold ikke er udtrykkeligt beskrevet i disse regler, vil Stanleybet Denmark's generelle regler være gældende. Du kan se disse her: <http://www.stanleybet.dk/rules>
12. Fodbold spil-typer

Slutresultat 1X2: Alle bets afgøres efter kampens resultat. Hold et (1) kan vælges til venstre og er hjemmeholdet. Hold to (2) kan vælges til højre og er udeholdet. Uafgjort kan vælges i midten under kategori X.

Dobbelt Chance: Følgende kombinationer er mulige:

- 1X – Hvis resultatet bliver, at enten hjemmeholdet vinder eller kampen bliver uafgjort, så er denne spil-kombination vinder.
- X2 – Hvis resultatet bliver, at enten udeholdet vinder eller kampen bliver uafgjort, så er denne spil-kombination vinder
- 12 - 12 – Hvis resultatet bliver, at enten hjemmeholdet eller udeholdet vinder, er denne spil-kombination vinder.

Under / Over Mål: Spillet afgøres efter det totale antal mål, der er scoret i kampen i forhold det antal mål, der er fastsat.

Eksempel: Det fastsatte antal mål er 2.5 – hvis du vædder på over, vinder du, hvis der scores 3 mål eller flere – hvis der scores under 3 mål, har du tabt.

Antal mål: Spil afgøres efter det præcise antal mål, der er scoret i kampen. Mulige valg er: 0,1,2,3,4

Korrekt Score: Alle spil bliver afgjort i henhold til det antal mål, der er scoret, når kampen er slut. Mulige valg er:

Hjemmehold: 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 2-1, 3-1, 4-1, 2-3, 2-4, 3-2, 3-4, 4-2, 4-3

Udehold: 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 1-2, 1-3, 1-4, 3-2, 4-2, 2-3, 4-3, 2-4,3-4

Uafgjort: 0-0,1-1,2-2,3-3

HT/FT: (Halvtid/FuldTid) Spil afgøres på basis af 1X2 efter første halvleg og det endelige resultat, når kampen er slut. Mulige valg er:

1-1 Hjemmeholdet fører efter første halvleg og vinder kampen

1-2 Hjemmeholdet fører efter første halvleg og udeholdet vinder kampen



- 1-X Hjemmeholdet fører efter første halvleg og kampen ender uafgjort
- X-1 Resultatet efter halvtid er uafgjort og hjemmeholdet vinder kampen
- X-2 Resultatet efter halvtid er uafgjort og udeholdet vinder kampen
- X-X Resultatet efter halvtid er uafgjort og kampen ender uafgjort
- 2-2 Udeholdet fører efter halvtid og vinder kampen
- 2-1 Udeholdet fører efter halvtid og hjemmeholdet vinder kampen
- 2-X Udeholdet fører efter halvtid og kampen ender uafgjort

Rødt kort: (Vil der blive givet et rødt kørt under kampen?). Vil nogen spiller få et rødt kort under kampen? Ja/Nej.

Første målscore: Spillet afgøres efter første målscore i kampen. Valgmulighederne er følgende 3: Hjemmeholdet, udeholdet eller ingen af dem scorer.

Mål/Intet Mål: Vil begge hold score i kampen? Ja/Nej

Vindermargin: Hvad bliver vindermargin? Mulige valg: Hjemmeholdet med 1,2,3,4 - Udeholdet med 1,2,3,4.

Mål til Hjemmeholdet: Hvor mange mål scorer hjemmeholdet? Mulige valg: 1,2,3,4.

Mål til Udeholdet: Hvor mange mål scorer udeholdet? Mulige valg: 1,2,3,4.

Kombi Vinder og Score: En kombination af det endelige resultat og Mål/Intet Mål; hjemmeholdet vinder og begge hold scorer, uafgjort og begge hold scorer, udeholdet vinder og begge hold scorer, hjemmeholdet vinder og et eller ingen af holdene scorer, uafgjort og et eller ingen af holdene scorer, udeholdet vinder og et eller ingen af holdene scorer.

Kombi Vinder og Mål 1,5: En kombination af det endelige resultat og over/under 1,5 mål; hjemmeholdet vinder og under 1,5, uafgjort og under 1,5, udeholdet vinder og under 1,5, hjemmeholdet vinder og over 1,5, uafgjort og over 1,5, udeholdet vinder og over 1,5.

Kombi Vinder og Mål: En kombination af det endelige resultat og Under/Over 2,5 mål; hjemmeholdet vinder og under 2,5, uafgjort og under 2,5, udeholdet vinder og under 2,5, hjemmeholdet vinder og over 2,5, uafgjort og over 2,5, udeholdet vinder og over 2,5.

Kombi Dobbelt Chance og score (Mål/Intet Mål): Kombination af dobbelt chance og Mål/Intet Mål; hjemmeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og begge hold scorer, udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort, og begge hold scorer, hjemme- eller udeholdet vinder og begge hold scorer, hjemmeholdet vinder eller kampen ender uafgjort, og et eller ingen af holdene scorer, udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort, og et eller ingen af holdene scorer, hjemme- eller udeholdet vinder og et eller ingen af holdene scorer.

Kombi Dobbelt Chance og Mål 1,5: En kombination af dobbelt chance og Over/Under 1,5 mål; Hjemmeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og under 1,5, Udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og under 1,5, hjemme- eller udeholdet vinder og under 1,5, udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og over 1,5, hjemme- eller udeholdet vinder



og over 1,5.

Kombi Dobbelt Chance og Mål 2,5: En kombination af dobbelt chance og Over/Under 2,5 mål; Hjemmeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og under 2,5, Udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og under 2,5, hjemme- eller udeholdet vinder og under 2,5, udeholdet vinder eller kampen ender uafgjort og over 2,5, hjemme- eller udeholdet vinder og over 2,5.

13. Fodbold kombinationsudbud

Det er *ikke* muligt at kombinere flere forskellige markeder fra det samme begivenheder på en kupon medmindre system 1 er valgt

Det er muligt at kombinere flere forskellige markeder fra forskellige begivenheder på en kupon og placere et konventionelt spilsystem

14. Spil-typer, der kan vælges i en fodboldturnering:

Vinderen af turneringen: Spil afgøres ud af fra hvem, der vinder turneringen.

Placering i turneringen (første- og andenpladsen): Spil afgøres ud fra hvem, der kommer på første- og andenpladsen i turneringen

Sidstepladsen i turneringen: Spil afgøres ud fra hvilket hold, der kommer på sidstepladsen i turneringen.

De 3 sidste pladser i turneringen (første-, anden- og tredjesidstepladsen): Spil afgøres ud fra, hvilke 3 hold, der kommer på første-, anden- og tredjesidstepladsen i turneringen.

15. Fodboldturneringens resultat afgøres i same rækkefølge som nedenstående:

- a. Flest antal point
- b. Højeste måldifference – (mål scoret – mål inkasseret)
- c. Højeste antal mål

Hvis to eller flere hold begge/alle ligger på førstepladsen (eller andenpladsen) vil ovenstående kriterier være gældende, men kun for de ovennævnte hold, så den korrekte vinder kan udpeges til (første- og/eller andenpladsen). Dette vil udmunde i en mini-liga for de konkurrerende hold.

16. Fodboldturneringens afgørelsesprocedurer for Dead Heat

Hvis to eller flere hold begge/alle ligger på første pladsen (eller flere hold alle ligger på anden- eller tredjepladsen eller første-, anden- eller tredjesidstepladsen) vil ovenstående kriterier træde i kraft, men kun for de ovennævnte hold, så den korrekte vinder (eller plads) kan udpeges til (første- og/eller andenpladsen). Dette vil udmunde i en mini-liga for de konkurrerende hold.

17. Dead Heat Regel – Hvis to eller flere hold stadig begge/alle ligger på førstepladsen (eller anden- eller tredjepladsen eller sidste, næstsidste eller tredjesidstepladsen) er resultatet et Dead Heat (Dette er gældende for placeringer). I dette tilfælde vil nedenstående afgørelsesprocedure være gældende:



2 Hold ligger begge på førstepladsen

Vinder marked – Begge hold er erklæret som vindere af halvdelen af den originale indsats. Eksempel: - 10.00 kr. @ odds af 5.00 i Dead Heat vil give et afkast på 5.00 kr. $X5 = 25.00$ kr.

Placeringsmarked: Eftersom der er 3 vindere på dette marked, giver alle tre hold (de to hold, hvor stillingen er uafgjort og det tredje hold) den oprindelige indsats igen.

Tre eller flere hold, hvor førstepladsen er uafgjort

Vindermarked – Alle hold er erklæret som vindere i henhold til den oprindelige indsats divideret med antallet af hold, hvor stillingen er uafgjort. Eksempel – 10.00 kr. @ odds af 5.00 i Dead Heat med 3 placeringer vil give en gevinst på 3.33 kr. $X5.00 = 16,67$ kr.

Placeringsmarked: Eftersom der er tre vindere på dette marked, giver de deres oprindelige indsats, divideret med antal af de tre hold, hvor stillingen er uafgjort, gange med tre, igen. Alle andre hold har tabt.

Et hold kommer på førstepladsen og stillingen mellem to eller flere hold om andenpladsen er uafgjort

Placeringsmarked – Holdet, der kommer på førstepladsen vinder, og giver den oprindelige indsats igen. Holdene, hvor andenpladsen er uafgjort er også vindere, siden der på dette marked skal findes endnu to vindere. Den oprindelige indsats er delt med antallet af hold, hvor stillingen i henhold til andenpladsen er uafgjort, og ganget med to. Alle andre hold har tabt.

2 hold kommer på første- og andenpladsen og stillingen mellem to eller flere hold om tredjepladsen er uafgjort

Placeringsmarked – Holdene på første- og andenpladsen er vindere i placeringsmarkedet og giver den oprindelige indsats igen. Holdene, hvor tredjepladsen er uafgjort, er alle vindere og giver den oprindelige indsats divideret med antal af hold, hvor stillingen i henhold til tredjepladsen er uafgjort, igen.

2 hold kommer begge på sidstepladsen

Sidste-placeringsmarkedet – Begge hold er vindere og halvdelen af den oprindelige indsats gives igen.

Eksempel – 10.00 kr. @ odds af 5.00 i et Dead Heat giver 5.00 kr. $X 5.00 = 25.00$ kr. igen.

Bundens Top tre marked – Eftersom der er tre vindere i dette marked, er alle hold erklæret vindere og den oprindelige indsats udbetales.



Tre eller flere hold kommer alle på sidstepladsen

Sidste-placeringsmarkedet – Alle hold er vindere, og den oprindelige indsats divideret med antallet af hold, hvor stillingen i henhold til sidste pladsen er uafgjort, gives igen.

Eksempel - 10.00 kr. @ odds af 5.00 i Dead Heat med 3 placeringer vil give en gevinst på 3.33 kr. $10.00 \times 5.00 = 50.00$ kr.

"De sidste 3"-placeringsmarkedet – Eftersom der findes tre vindere på dette marked, er alle tre erklæret vindere og den oprindelige indsats, divideret med antallet af hold, hvor stillingen i henhold til de tre sidste pladser er uafgjort, ganget med tre, gives igen. Hvis der er mere end to hold, hvor stillingen i henhold til de sidste 3 pladser er uafgjort, har alle andre hold tabt.

18. Heste, Greyhound (hunde), Motorløb og Speedway spil-muligheder

Vinder: Den valgte deltager skal komme først i mål.

Placering: Den valgte deltager skal afslutte løbet ved at komme på enten første-, anden- eller tredjepladsen. I hundevæddeløb skal den valgte deltager dog slutte på enten første- eller andenpladsen.

Tvilling: Valg af første- og andenpladsen i eksakt rækkefølge.

Tvilling Kombo To: Er et single-spil, hvor der skal vælges hvem, der kommer på henholdsvis første- og andenpladsen i vilkårlig rækkefølge.

Trilling: Er et single-spil, hvor der skal vælges hvem, der kommer på henholdsvis første-, anden- og tredjepladsen i eksakt rækkefølge. Denne type bet er ikke mulig i speedway.

Trilling Kombo: Er et single-spil, hvor der skal vælges hvem, der kommer på henholdsvis første-, anden- og tredjepladsen i vilkårlig rækkefølge. Denne type bet er ikke mulig i speedway.

19. Motorcykelløb Spil-typer

Markederne er som nævnt ovenfor i Racerløb plus:

Firling: Er et single-spil, hvor der skal vælges hvem, der kommer på henholdsvis første-, anden-, tredje- og fjerdepladsen i eksakt rækkefølge.

Firling Kombo: Er et single-spil, hvor der skal vælges hvem, der kommer på henholdsvis første-, anden-, tredje- og fjerdepladsen i vilkårlig rækkefølge.

Vil der komme et sammenstød?: Her kan svaret JA vælges.



Kombinationsskema:

Skemaet nedenfor viser antallet af muligheder, der kræves, når man ønsker at placere væddemål med forecasts og kombinationer.

Kombinationsskema			
	1:2 Spil- kombinationer	Trilling- kombinationer	Firling: kombinationer
Valg	Antal af Bets	Antal af Bets	Antal af Bets
2	2	-	
3	6	6	
4	12	24	24
5	20	60	120
6	30	120	360

20. Motor- og Motorcykelløb Hold-Bet-typer:

Hvilket hold vinder?: Holdet, der kommer først over målstregen.

Hvilket hold får begge drivere på podiet?: Holdet, der får begge dets drivere placeret i løbet.