

REGOLE GENERALI

- Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità fermo restando quanto disposto dall'art. 9 comma 1 dello stesso decreto che non ammette quote inferiori ad 1 (uno).
- L'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse.(art. 6 comma 2 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse).
- La scommessa su un avvenimento sportivo è considerata non valida (art. 7 comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse):
 - a) quando l'avvenimento non si è svolto entro le ore 23.59 italiane del terzo giorno successivo alla data stabilita nel programma ufficiale;
 - b) Nel caso di scommesse su risultati parziali e su altri fatti connessi ad un avvenimento sportivo, la scommessa è comunque valida quando il risultato oggetto della stessa è già maturato sul campo di gara, anche se, in momenti successivi, l'avvenimento è sospeso o annullato.

Per la refertazione della partita interrotta saranno considerati validi gli esiti maturati sul campo prima della sospensione.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale di ADM: in caso di partite annullate, le scommesse saranno rimborsate se l'avvenimento viene rinviato o cancellato e non si disputerà entro le 23.59 (ora italiana) del terzo giorno successivo alla data originale. In caso di partite interrotte, se l'avvenimento non viene ripreso e concluso entro il terzo giorno successivo alla data originale, si procede invece alla normale refertazione delle scommesse il cui risultato è maturato sul campo, mentre le scommesse non definite saranno rimborsate.

Si fa presente che i regolamenti di alcune federazioni prevedono la ripresa della gara in caso di interruzione a partire dal momento della sospensione (e dallo stesso risultato), mentre altre impongono il replay della gara dall'inizio con il punteggio di 0-0. In ogni caso, la refertazione terrà conto del risultato finale della partita comunicato dal sito ufficiale della federazione. Nel caso in cui l'arbitro fischiasse regolarmente la fine dell'incontro prima che siano effettivamente trascorsi i novanta minuti di gioco, il risultato finale verrà comunque considerato valido.

In caso di parità tra più esiti di una scommessa, se non contemplato come esito pronosticabile e se non diversamente specificato nel regolamento della scommessa in questione, la quota per la scommessa del singolo avvenimento è calcolata con la divisione della quota per il numero di esiti risultati in parità. Tale quota non potrà essere mai inferiore a 1.

Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (tempo di gioco, numero sostituzioni, numero dei tempi di gioco, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa

Per la determinazione della squadra vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa saranno considerati anche gli eventuali playoff. Nel caso in cui, per la determinazione della squadra vincente, si faccia riferimento alla sola Regular Season, tale informazione sarà specificata nella descrizione dell'avvenimento con la sigla "RS". Tale regola sarà applicata anche per le scommesse relative ai testa/testa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione/gara o della premiazione (atleti sul podio) non saranno conteggiate.

Qualora nel caso in cui all'interno del regolamento di gioco, una tipologia di scommessa non sia espressamente regolata in un determinato sport, si applica la norma di uno sport simile.

Le scommesse effettuate via internet non possono essere annullate.

POSS. CAMBIO FORMAT

Per la determinazione dell'esito vincente sono considerati i tempi regolamentari dell'incontro se non diversamente indicato.

In caso di manifestazione con un format diverso da quello regolarmente stabilito sarà presente la specifica “**(POSS. CAMBIO FORMAT)**”.

L'esito vincente sarà quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sulla validità delle scommesse.

Nel calcio, sugli incontri i cui tempi di gioco risultano essere tre o più, per la determinazione dell'esito vincente relativamente al primo tempo, saranno considerati come validi i risultati maturati sul campo nei primi 45 minuti di gioco.

Negli sport a tempo qualora il direttore di gara, per qualsiasi motivo, ponga regolarmente fine al match prima del normale termine di gioco (esempio: nel calcio prima che siano trascorsi 90 minuti) il risultato finale dell'incontro, se omologato dall'ente organizzatore, verrà comunque considerato valido.

Eventi con tempi non regolamentari

Le scommesse relative ad eventi che si differiscono agli standard della FIFA (due tempi da 45 minuti più eventuale recupero), verranno refertati con rimborso totale.

Incontri non giocati nella sede prevista

a) Se la squadra di casa e quella ospite di un incontro in palinsesto vengono invertite (per esempio l'incontro viene disputato sul campo della squadra originariamente fuori casa), tutte le scommesse effettuate su quell'evento saranno rimborsate a meno che la fixture ufficiale sia rimasta invariata e le quote offerte fossero corrette fin dalla prima pubblicazione;

b) Se la località dell'incontro viene modificata (ad eccezione del caso in cui l'incontro venga disputato sul campo della squadra ospite), allora le scommesse effettuate resteranno valide, sempre che la squadra di casa sia ancora indicata come tale.

Per gli incontri giocati in campo neutro, anche se non specificato nella descrizione dell'evento, le scommesse resteranno valide indipendentemente da quale squadra sia designata come squadra di casa. Sarà invece da verificare l'eventualità di quote errate che possono essere ricalcolate in caso di esito vincente. In questo caso il concessionario provvederà ad avvertire i clienti coinvolti, impegnandosi nei limiti del possibile a farlo prima dell'inizio dell'evento, sempre che la problematica non avvenga durante l'offerta live.

PALINSESTO COMPLEMENTARE

Il palinsesto complementare è composto da tutti gli eventi offerti dal concessionario in aggiunta al palinsesto ufficiale di ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, ex AAMS).

La refertazione degli esiti presenti in palinsesto complementare è gestita direttamente dal concessionario. Per assicurare la correttezza dei referti, Quigioco.it si avvale sempre di almeno 3 differenti fonti di informazione tra le seguenti:

- registrazione dei filmati relativi agli avvenimenti
- fonti di informazioni ufficiali delle federazioni sportive o analoghe istituzioni
- fonti di informazioni indipendenti di provata affidabilità

Il referto diventa ufficiale solo se diverse fonti certificano lo stesso risultato. I dati vengono conservati per 10 anni e su richiesta possono essere trasmessi ad ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, ex AAMS) o ai clienti.

Nel caso in cui si renda necessaria una correzione di un referto passati 3 giorni interi dalla data dell'avvenimento (esempio: data avvenimento il 10 gennaio – correzione referto richiesta il giorno 14 gennaio) si procederà a corrispondere la vincita sottoforma di bonus non essendo possibile procedere alla modifica del referto.

RIMBORSI

E' regola generale che un **avvenimento annullato e/o rinviato** viene rimborsato se non si disputerà **entro i tre giorni successivi alla data stabilita** dal programma ufficiale. Se si dovesse disputare nei giorni immediatamente successivi, dunque, le scommesse accettate restano valide. Esempio: un avvenimento in programma lunedì alle ore 13.00 sarà rimborsato se non recuperato entro giovedì alle 23.59. In linea generale i rimborsi si possono suddividere in **3 Categorie**.

Rimborso totale

L'avvenimento **non viene disputato** e verrà considerato neutro all'interno del ticket e quindi a quota 1 con conseguente automatico rimborso della giocata.

Rimborso parziale

L'avvenimento, durante il suo svolgimento, viene **sospeso e/o rinviato** (Es. una partita di calcio sospesa sul risultato 2-1). Si procede alla normale refertazione delle scommesse il cui risultato è già maturato sul campo e, se vincenti, al pagamento delle stesse. Esempio: se la partita viene sospesa sul risultato di 2-1 al termine del primo tempo, verranno pagati come vincenti gli esiti: goal (nel goal/no goal), Over 0.5-1.5-2.5, segno 1 (scommessa Esito 1° Tempo 1X2). Saranno perdenti le scommesse con esiti No goal (scommessa "Goal/No goal"), Under 0.5-1.5-2.5, segno X e segno 2 (scommessa Esito 1° Tempo 1X2). Tutte le altre tipologie di scommesse, invece, andranno a rimborso (quota =1).

Rimborso orario

La scommessa viene giocata **oltre l'orario di inizio** dell'avvenimento cui si riferisce. Tutte le giocate di tipologia pre-match e live effettuate oltre tale orario saranno considerate a quota 1 con conseguente automatico rimborso della giocata. La stessa meccanica è applicata per le scommesse Live effettuate dopo che l'esito si è effettivamente concretizzato.

Parità

Nel caso di parità per avvenimenti che non contemplano la parità stessa come probabile esito, si rimanda al regolamento ADM (art. 13 comma 1 del D.M. 111 del 1 Marzo 2006), per cui la quota finale è pari al rapporto tra la quota pattuita ed il numero degli esiti risultati in parità. La nuova quota vale anche se l'avvenimento è giocato in multipla.

Si precisa che tale quota non potrà essere mai inferiore a 1 (art. 9 comma 1 del D.M. 111 del 1 Marzo 2006).

SCOMMESSE CORRELATE e EVENTI DUPLICATI

- Nel caso in cui vengano piazzate scommesse multiple nelle quali non è stato rispettato il vincolo di combinabilità (ovvero son stati legati due esiti della stessa manifestazione strettamente collegati, come ad esempio squadra e nazione vincente), tali selezioni verranno considerate nulle e la scommessa verrà pagata considerandone valida una sola, premiando in caso la quota più alta di quelle
- In caso di avvenimenti duplicati, ovvero creati doppi all'interno del palinsesto, si procederà al rimborso delle scommesse che sono state effettuate sull'avvenimento creato per secondo, in base all'ordine cronologico riportato nei sistemi interni.

INFORMATIVA RISULTATI LIVE E STREAMING

Seppur vengano svolte tutte le verifiche affinché le informazioni relative a qualsiasi evento riportate sul sito siano corrette, tali informazioni riportate sul nostro scoreboard/streaming, (risultati, tipologia di incontro, tempo, cartellini, corner ecc.) sono da considerarsi esclusivamente come guida. Nel caso in cui una particolare tipologia di informazione non fosse corretta, il concessionario non si assume la responsabilità in merito. Per quanto riguarda lo streaming degli avvenimenti live, ci potrebbero essere dei ritardi nelle trasmissioni che possono variare da cliente a cliente a seconda del tipo di connessione di cui il concessionario non può assumersi responsabilità.

REGOLE SPORT

CASH-OUT

Il Cash Out è uno strumento che puoi usare per le giocate effettuate sulle scommesse sportive. Si potrà decidere di riscuotere le tue vincite e chiudere il ticket prima che le partite siano concluse. Quando clicchi su Cash Out la tua scommessa viene immediatamente chiusa: puoi tirarti fuori o andare avanti in ogni momento, la decisione è interamente in mano tua.

Come funziona?

La funzione Cash Out è disponibile al momento, dopo che ci si è loggati al sito, per le schedine presenti sotto la sezione cashout dopo aver cliccato "scommesse" e poi "le mie giocate". Se alcuni ticket non sono presenti nella sezione cashout vuol dire che per quei determinati ticket non è possibile effettuare il cashout (ad esempio può riguardare alcuni sport o alcuni modelli scommessa per cui non è attivo il cashout). Il Cash out è attivabile sia per le giocate in singola che in multipla, sia live che prematch. puoi chiedere il pagamento delle vincite prima che gli incontri siano iniziati o mentre si stanno svolgendo. Per scommesse in multipla puoi anche optare per il Cash Out quando alcuni incontri sono conclusi mentre altri sono ancora in corso. La cosa importante è che al momento che decidi di fare cashout l'evento o il mercato che hai giocato nel tuo ticket sia ancora attivo (Prematch o Live). Se per esempio giochi un mercato che è tipicamente solo prematch, una volta iniziato il match, anche se lo stesso sarà LIVE, non potrai più effettuare il cash out.

Il cash out è disponibile solo per i ticket giocati solo con soldi veri, non è disponibile per ticket giocati con bonus o fun bonus e non è disponibile nelle giocate a sistema.

Quando fare Cash Out

La scelta se fare e quando fare il cash out è completamente in mano all'utente: Puoi decidere di fare cash out per cercare di ottimizzare il tuo profitto o ridurre perdite su ticket che ritieni possano non essere più vincenti per infortuni o notizie varie prima dell'inizio del match. Puoi fare Cash Out anche se la tua scommessa sta andando particolarmente bene e non vuoi rischiare di perdere le vincite per un cambio del risultato negli ultimi minuti.

Come richiedere il Cash Out

Dopo aver cliccato sulla sezione "scommesse", hai la possibilità di vedere le schedine per cui puoi fare il cash out cliccando su "le mie giocate", qui troverai la sezione cash out con il dettaglio dei ticket per cui è disponibile fare il cash out e il relativo valore dello stesso aggiornato in tempo reale.

Quanto vale il Cash Out?

Il valore del Cash Out è calcolato in tempo reale in base all'andamento degli eventi e dei mercati che hai giocato nel tuo ticket. Più le quote variano e maggiore sarà la variabilità (in positivo o in negativo) del valore del tuo cash out. Sta a te avere l'abilità di decidere se e quando uscire per ottimizzare i tuoi profitti.

Si precisa che per i ticket qualificanti per ricevere una promo non sarà possibile fare il cash out.

CALCIO

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di calcio si basano sul punteggio conseguito al termine di tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

La refertazione delle scommesse sul risultato di partite, marcatori, cartellini e calci d'angolo avverrà in base ai dati presenti sul sito ufficiale della manifestazione in questione. Se non disponibili, si considereranno i dati forniti da OPTA (scoresway.com/it_IT/soccer). Se necessario per casi particolari, ci si potrà basare sulla registrazione video del match.

Nei mercati riguardanti i cartellini gialli e rossi, le scommesse sono riferite soltanto ai giocatori in campo; vengono quindi escluse dalle scommesse eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori e altri membri dello staff. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti), per cui doppio giallo con rosso 3 punti, mentre rosso diretto 2 punti. Nel caso di mercati che prevedono specificatamente il conteggio dei soli cartellini gialli, il doppio giallo varrà due punti e nessuna tipologia di cartellino rosso verrà considerata nel conteggio finale.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto, ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo

In tutte le scommesse relative ai supplementari verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante lo svolgimento i due tempi supplementari, senza considerare i gol segnati nei tempi regolamentari, a meno che non sia diversamente specificato.

Refertazione Scommesse Statistiche(Tiri in porta-Titi totali-Assist-Falli-Fuorigioco ecc.)

I mercati riguardanti le statistiche partita (fuorigioco, falli, passaggi, parate, possesso palla, tiri, contrasti, cross) saranno invece sempre refertate in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti ogni statistica (scoresway.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Per la Serie A e la coppa italia si considera ufficiale il sito della lega calcio. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in considerazione.

I mercati riguardanti le scommesse speciali sui giocatori (fuorigioco, falli, passaggi, parate, assist, tiri, contrasti) saranno refertate in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, in base alle loro definizioni sulle singole statistiche (optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Per la Serie A e la coppa italia si considera ufficiale il sito della lega calcio. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in considerazione.

Nel caso della sola serie a e coppa italia, se non fossero presenti i dati ufficiali sul sito ufficiale della lega serie a, si farà riferimento allora come per tutte le altre manifestazioni ai dati di OPTA attraverso il sito scoresway.com/it_IT/soccer .

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare il risultato finale della partita, al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) tra:

Vittoria in casa (1); Pareggio (X); Vittoria fuori casa (2)

Esempio:

Milan - Juventus risultato finale 0-2: ESITO VINCENTE 2

Empoli - Udinese risultato finale 2-1: ESITO VINCENTE 1

Sassuolo - Lazio risultato finale 1-1: ESITO VINCENTE X

ESITO 1 TEMPO/FINALE

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) Nove gli esiti possibili.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 1-2 ESITO VINCENTE 2/2

Chievo - Bologna

risultato 1° tempo 1-1/risultato finale 4-2 ESITO VINCENTE X/1

SOMMA GOAL FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare il numero complessivo dei goal segnati al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

L'esito >4 comprende tutte le possibilità di somma goal maggiore di 4. Parziale/Finale

La scommessa consiste nel pronosticare, in modo combinato, l'esito primo tempo (45 minuti più eventuale recupero) e l'esito finale dell'avvenimento (90 minuti più eventuali minuti di recupero).

I 9 possibili esiti sono: 1-1, 1- X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2.

PASSAGGIO TURNO

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 26 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

L'esito ALTRO comprende tutti i possibili risultati non quotati individualmente.

Esito Finale 1X2 Handicap :

Si deve pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari dopo aver applicato l'handicap (espresso in goal) al totale dei goal realizzati dalla squadra selezionata. Con 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa una volta applicato l'handicap, con il 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite una volta applicato l'handicap e con X si pronostica che applicando l'handicap l'incontro finirà in parità.

Quando l'handicap è senza segno viene sottratto alla squadra 1 (di sinistra)

Quando l'handicap ha segno negativo viene sottratto alla squadra 2 (di destra)

Esito 1X2 al minuto X

Si deve pronosticare l'esito della partita al minuto specificato nella scommessa. Esiti offerti: 1 la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. I minuti partono dal 5° fino all'85° e vengono offerti ogni cinque minuti. In tutti i casi, il minuto che viene offerto è da considerarsi in questo modo: 1X2 5° Minuto, viene considerato il punteggio maturato esattamente al minuto 04:59, 1X2 10° Minuto al minuto 09:59 e così via.

ESITO 1 TEMPO 1X2

vedi 1x2 tempo "n"

DOPPIA CHANCE (IN, OUT, IN/OUT)

Si ha la possibilità di pronosticare due risultati dei tre possibili con una quota unica, al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero)

doppia chance in (1X): si pronostica che il risultato finale dell'incontro (90' + eventuale recupero) vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.

doppia chance out (X2): si pronostica che il risultato finale dell'incontro (90' + eventuale recupero) vedrà una vittoria per la squadra fuori casa o un pareggio.

doppia chance in/out (12): si pronostica che il risultato finale dell'incontro(90' + eventuale recupero) vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella fuori casa

GOAL/NO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare, GOAL se entrambe le squadre segnano almeno un goal, NO GOAL se almeno una delle due squadre non segna, al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

GOL/NOGOL TEMPO "x"

Si deve pronosticare se, nel corso del solo tempo "x" dell'incontro compresi gli eventuali minuti di recupero ,se segneranno entrambe le squadre o meno. «GOL» - se entrambe le squadre segnano almeno una rete (es: 1-1; 2-1; 2-3; 2-2 etc.) «NO GOL» - se almeno una o entrambe le squadre non segnano (es: 0-1; 2-0 0-3; 0-0 etc.)

Goal 1t or goal 2t

Si deve pronosticare (esito SI) se, o nel 1 tempo, o nel 2 tempo, entrambe le squadre segneranno almeno un gol.

Esempio

Roma – inter finale 1-1 (1 tempo 1-0) esito vincente NO

Napoli – atalanta 3-1 (1 tempo 1-1) esito vincente SI

GIOCATORE X SEGNA CON PIEDE SINISTRO Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede sinistro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA CON PIEDE DESTRO Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede destro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA SU RIGORE Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA DI TESTA Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA CON TIRO DA FUORI AREA

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà con un tiro da fuori area, le linee che delimitano l'area di rigore sono considerate facente parte dell'area di rigore, pertanto il tiro deve essere scagliato al di fuori delle linee che delimitano l'area di rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Per la refertazione si fa riferimento ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associate. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

PARI/DISPARI

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle squadre al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero) è PARI o DISPARI.
Il risultato di 0-0 è considerato PARI.

ESITO 1X2 SECONDO TEMPO

VEDI 1X2 TEMPO "n"

1X2 TEMPO "n"

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine del solo tempo "n" compresi gli eventuali minuti di recupero, secondo il tradizionale sistema 1X2:

1 per la vittoria della squadra indicata sulla sinistra, X per il pareggio, 2 per la vittoria della squadra indicata sulla destra.

CARTELLINO ROSSO SI/NO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più eventuale recupero), ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di un giocatore.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

SQUADRA 1X2 CASA/OSPITE

Consiste nel confrontare il numero di goal segnati da una squadra nel primo tempo e nel secondo tempo di una partita. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo. Con il segno X si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia uguale a quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo.

Con il segno 2 si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia minore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo.

MINUTO DEL PRIMO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare la fascia di minuti in cui verrà segnato il primo goal della partita. La scommessa prevede 6 eventi corrispondenti a fasce di minuti ed un evento per l'esito Nessun goal.

Possibili Esiti (fascia minuti):

0 - 15

16 - 30

31 - fine primo tempo

46 - 60

61 - 75

76 - fine partita

Nessun goal

SEGNA GOL SQUADRA CASA

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra in casa segna almeno un goal nel corso dei 90 minuti regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), escludendo eventuali tempi supplementari.

SEGNA GOL SQUADRA OSPITE

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segna almeno un goal nel corso dei 90 minuti regolamentari (90 minuti più eventuale recupero), escludendo eventuali tempi supplementari.

MODALITA DELLA VITTORIA

Si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate:

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari; (90 minuti più eventuale recupero).

SQ A TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari;

SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari; (90 minuti più eventuale recupero).

SQ B TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari;

SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.

VINCENTE A 0 SQUADRA CASA

vedi VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N

VINCENTE A 0 SQUADRA OSPITE

vedi VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N

VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" vincerà i tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più eventuale recupero), senza subire reti. Se la squadra oggetto di scommessa è quella di CASA:

Esempio 1: Roma-Juventus 2-0 In questo caso l'esito vincente è SI; Esempio 2: Lazio-Juventus 2-1 In questo caso l'esito vincente è NO.

Esempio 3: Milan-Parma 0-2 Anche In questo caso l'esito vincente è NO. Se la squadra oggetto di scommessa è quella OSPITE:

Esempio 1: Fiorentina-Lazio 0-2 In questo caso l'esito vincente è SI; Esempio 2: Fiorentina-Lazio 1-2 In questo caso l'esito vincente è NO; Esempio 3: Fiorentina-Lazio 2-0 Anche In questo caso l'esito vincente è NO.

RISULTATO ESATTO 1 TEMPO

vedi RIS ESATTO TEMPO "n"

RIS ESATTO TEMPO "n"

Si deve pronosticare l'esatto risultato del tempo "n" dell'incontro.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione

Esempio:

Inter - Juventus

risultato 1° tempo 0-1/risultato finale 1-2

1° tempo: ESITO VINCENTE 0-1

2° tempo: ESITO VINCENTE 1-1

GOAL/NOGOAL PRIMO TEMPO

vedi GOL/NOGOL TEMPO "x"

ESITO FINALE 1X2 + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Risultato Finale e sul Gol/No Gol, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. (90 minuti più eventuale recupero), Esiti possibili:

1+GOL; 1+NOGOL; X+GOL; X+NOGOL; 2+ GOL; 2+NOGOL.

GOAL/NOGOAL 2 TEMPO

vedi goal no goal tempo "x"

SEGNA GOAL CASA 1 TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra in casa segna almeno un goal nel corso del primo tempo. (45 minuti più eventuale recupero)

SEGNA GOAL OSPITE 1 TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segna almeno un goal nel corso del primo tempo. (45 minuti più eventuale recupero)

SEGNA GOAL CASA 2 TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra in casa segna almeno un goal nel corso del secondo tempo.

SEGNA GOAL OSPITE 2 TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segna almeno un goal nel corso del secondo tempo.

TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOAL 1X2

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati nei due tempi dell'incontro. Esiti possibili: 1 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo; X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo; 2 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo

COMBINAZIONE GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare, secondo le regole normali della scommessa Gol/NoGol, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Gol/NoGol del 1° Tempo e sul Gol/NoGol del 2° Tempo.

RISULTATO ESATTO NEL 2 TEMPO

vedi risultato esatto tempo "n"

PARI/DISPARI CASA

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra di casa sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

PARI/DISPARI OSPITE

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero

SOMMA GOAL TEMPO X

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il solo tempo x (incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0/1/2/2+.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

PRIMO TEMPO 1X2 HANDICAP

vedi 1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x"

1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x"

Si deve pronosticare l'esito 1X2 del solo tempo "x" dell'incontro compresi eventuali minuti di recupero,

tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

SOMMA GOAL CASA

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

SOMMA GOAL OSPITE

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra ospite nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1X2 TEMPO X + U/O GOAL T.R.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo X" e "Under/Over Goal" al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero. Ci sono 6 esiti disponibili: 1+UNDER-la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento vince il tempo regolamentare X ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno inferiori alla soglia offerta; 1+OVER la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento vince il tempo regolamentare X ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno superiori alla soglia offerta; X+UNDER-il tempo regolamentare X termina in pareggio ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno inferiori alla soglia offerta; X+OVER il tempo regolamentare X termina in pareggio ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno superiori alla soglia offerta; 2+UNDER-la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento vince il tempo regolamentare X ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno inferiori alla soglia offerta; 2+OVER la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento vince il tempo regolamentare X ed i goal segnati al termine dei tempi regolamentari più recupero saranno superiori alla soglia offerta. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL/NOGOAL + U/O goal

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/NoGoal e sull'Under/Over al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono: Goal + Under ; NoGoal + Over ; NoGoal + Under ; Goal + Over . Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM

Combo U/O 1T + U/O 2T

U/O 0.5 1T+U/O 0.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' OVER-OVER

U/O 0.5 1T+U/O 1.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' OVER-OVER

U/O 0.5 1T+U/O 2.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' OVER-UNDER

U/O 1.5 1T+U/O 0.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-OVER

U/O 1.5 1T+U/O 1.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-OVER

U/O 1.5 1T+U/O 2.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-UNDER

U/O 2.5 1T+U/O 0.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-OVER

U/O 2.5 1T+U/O 1.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-OVER

U/O 2.5 1T+U/O 2.5 2T

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra l'under/over del primo tempo e l'under over del secondo tempo scegliendo tra le seguenti opzioni:

UNDER-UNDER

UNDER-OVER

OVER-UNDER

OVER-OVER

Esempio: Milan-Juventus 1-0 Primo tempo 2-1 risultato finale, scommessa vincente e' UNDER-UNDER
Si deve pronosticare il corretto abbinamento delle soglie offerte dell'under/over della squadra casa del primo tempo e del secondo tempo durante i tempi regolamentari (piu' eventuale recupero) supplementari esclusi. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1 TEMPO (1X2 + U/O x,5)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sull'Under/Over Primo Tempo. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1 TEMPO (1X2 + GOAL/NOGOAL)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sul Goal/NoGoal Primo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Primo Tempo + Goal Primo Tempo; 1 Primo Tempo + NoGoal Primo Tempo; X Primo Tempo + Goal Primo Tempo; X Primo Tempo + NoGoal

Primo Tempo; 2 Primo Tempo + Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo + NoGoal Primo Tempo.
Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TEAM1 VINCE ALMENO UN TEMPO

TEAM2 VINCE ALMENO UN TEMPO

vedi vincente almeno un tempo si/no

VINCENTE ALMENO UN TEMPO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra prescelta, al termine dell'incontro, tempi regolamentari compreso recupero, vince almeno uno dei tempi di gioco.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TEAM1 VINCE ENTRAMBI I TEMPI

TEAM2 VINCE ENTRAMBI I TEMPI

vedi vincente entrambi i tempi si/no

VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra prescelta, al termine dell'incontro, tempi regolamentari compreso recupero, vince entrambi i tempi di gioco.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TEAM1 SEGNA ENTRAMBI I TEMPI

TEAM2 SEGNA ENTRAMBI I TEMPI

vedi SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra prescelta, nel corso di una determinata partita, segnerà almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari compreso eventuale recupero.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita, si disputeranno i tempi supplementari.

CALCI DI RIGORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita e degli eventuali tempi supplementari, si disputeranno i calci di rigore.

1X2 NEI PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare il risultato (1X2) della partita di riferimento, alla fine dei primi 10 minuti di gioco.

Esempio (JUVENTUS v ROMA):

Il cliente pronostica l'1 nei primi 10 minuti.

Se sta vincendo la JUVENTUS dopo i PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se il risultato dopo 10 minuti è in parità o sta vincendo la ROMA, la scommessa è perdente.

Ai fini della scommessa non vengono considerati i Gol segnati dal minuto 10:01 in poi.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

U/O CARTELLINI INCONTRO

Bisogna pronosticare se la somma totale dei cartellini estratti dall' arbitro durante i tempi regolamentari di una partita (90 ' + eventuale Recupero) e' maggiore o inferiore rispetto al limite fissato. I cartellini gialli valgono 1 cartellino, quelli rossi 2 cartellini, un giallo più un secondo giallo che porta all'espulsione contano come 3 cartellini. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

Ciascun cartellino giallo vale come 1;

Ciascun cartellino rosso vale 2;

Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico.

Giocatore Cartellino Si/No (GIOC. CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nell'incontro oggetto di scommessa al termine di eventuali tempi supplementari.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Roma – Inter

Pellegrini (Roma) 1 cartellino giallo: ESITO VINCENTE SI

Lukaku (Inter) 2 gialli: ESITO VINCENTE SI

Barella (Inter) 1 rosso: ESITO VINCENTE SI

Giocatore X o il Suo Sostituto Riceve un Cartellino Si/No (GIOC. X O IL SUO SOSTITUTO CARTELLINO S/N) "CARTELLINO DUO"

Si deve pronosticare se il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso) al termine di eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

– il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);

– il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso);

– il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso).

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini.;
- il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito;
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Questo mercato è valido solo per le scommesse prematch

Cartellino Plus

La scommessa consiste nel pronosticare se nel corso della partita, inclusi eventuali tempi supplementari, il Giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, riceverà almeno un cartellino (SI) o meno (NO).

La scommessa è riferita ai giocatori in campo, a quelli già sostituiti oltre che a quelli seduti in panchina. Sono altresì prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il triplice fischio finale.

L'esito "SI" si verifica se si realizza una delle seguenti possibilità: – il giocatore X riceve almeno un cartellino (anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale); – il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (anche se dopo il triplice fischio finale); – il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (anche se dopo il triplice fischio finale); – il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha preso un cartellino dalla panchina; – il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un cartellino dalla panchina (anche se dopo il triplice fischio finale).

L'esito "NO" si verifica se si realizza una delle seguenti possibilità: – il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini; – il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore già ammonito, e il giocatore X non riceve nessun cartellino e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO". Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempi: Squadra A – Squadra B
 Esempio 1: Giocatore X o il suo sostituto ricevono un cartellino. Giocatore X viene sostituito al 65' da Giocatore Y. Giocatore X non riceve nessun cartellino e Giocatore Y riceve un cartellino. In questo caso l'esito vincente è "SI".
 Esempio 2: Giocatore X o il suo sostituto ricevono un cartellino. Giocatore X viene sostituito al 87' da Giocatore Y. Giocatore X riceve un cartellino e Giocatore Y non riceve nessun cartellino. In questo caso l'esito vincente è "SI".
 Esempio 3: Giocatore X o il suo sostituto ricevono un cartellino. Giocatore X viene sostituito al 60' da Giocatore Y. Giocatore X riceve un cartellino e Giocatore Y riceve un cartellino. In questo caso l'esito vincente è "SI".
 Esempio 4: Giocatore X o il suo sostituto ricevono un cartellino. Giocatore X viene sostituito al 70' da Giocatore Y. Giocatore X non riceve nessun cartellino e Giocatore Y non riceve nessun cartellino. In questo caso l'esito vincente è "NO".
 Esempio 5: Giocatore X o il suo sostituto ricevono un cartellino. Giocatore X entra al 73' in sostituzione di Giocatore Y. Giocatore Y era già stato ammonito al 42°; Giocatore X non riceve nessun cartellino e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Questo mercato è valido solo per le scommesse prematch

U/O ANGOLI NELL' INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti durante i tempi regolamentari di un incontro superi o no il valore soglia indicato nella descrizione della scommessa.

Si ribadisce che la scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.

U/O GOAL TEAM 1 INCONTRO

U/O GOAL TEAM 2 INCONTRO

vedi **U/O CASA/OSPITE**

U/O CASA/OSPITE

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in casa/trasferta nel corso dei 90 regolamentari + recupero supera o meno il margine dei goal indicato dalla scommessa.

TOT. CALCI ANGOLO PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se al termine dei tempi regolamentari, il numero di calci d'angolo sarà un numero pari o dispari.

SQUADRA ULTIMO ANGOLO

Si deve pronosticare quale squadra batterà l'ultimo calcio d'angolo durante i tempi regolamentari.

COMBO GOAL + ANGOLI:

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X GOAL + ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO Y CALCI D'ANGOLO

La scommessa consiste nel pronosticare Esito SI: entrambe le squadre segneranno almeno X goal (il numero di goal indicato nella descrizione della scommessa) ed entrambe le squadre batteranno almeno Y Angoli (il numero di calci d'angolo indicato nella descrizione della scommessa) durante i tempi regolamentari più eventuale recupero; supplementari non inclusi. Esito NO: Comprende tutte le altre combinazioni possibili. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O CALCI D'ANGOLO TEAM 1 + U/O CALCI D'ANGOLO TEAM 2

Bisogna pronosticare Contemporaneamente se i corner battuti dalla squadra di casa ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione dell'avvenimento saranno inferiori cioè Under o superiori cioè Over rispetto alla soglia indicata nella info aggiuntiva della scommessa e se i corner battuti dalla squadra di ospite ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione dell'avvenimento saranno inferiori cioè Under o superiori cioè Over rispetto alla soglia indicata nella info aggiuntiva della scommessa al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari non inclusi. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

ESITO FINALE 1X2 + UNDER/OVER ANGOLI

Questa scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale della partita e se il numero totale di calci d'angolo battuti saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono i goal segnati e calci d'angolo battuti durante i tempi regolamentari della partita più eventuale recupero, eventuali supplementari esclusi.

SECONDO TEMPO 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito alla fine del secondo tempo dell'incontro tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. Ai fini della scommessa, valgono i 45 minuti di gioco incluso eventuale recupero riferiti al solo secondo tempo

RISULTATO ESATTO MULTIPLO

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista.

Esempio:

ESITO VINCENTE 1-0/2-0/3-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 3-0

ESITO VINCENTE 0-1/0-2/0-3: La partita di riferimento terminerà 0-1; 0-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 4-0/5-0/6-0: La partita di riferimento terminerà 4-0; 5-0 o 6-0

ESITO VINCENTE 0-4/0-5/0-6: La partita di riferimento terminerà 0-4; 0-5 o 0-6

ESITO VINCENTE 2-1/3-1/4-1: La partita di riferimento terminerà 2-1; 3-1 o 4-1

ESITO VINCENTE 1-2/1-3/1-4: La partita di riferimento terminerà 1-2; 1-3 o 1-4

ESITO VINCENTE 3-2/4-2/4-3/5-1: La partita di riferimento terminerà 3-2; 4-2; 4-3 o 5-1

ESITO VINCENTE 2-3/2-4/3-4/1-5: La partita di riferimento terminerà 2-3; 2-4; 3-4 o 1-5

ESITO VINCENTE 1 - ALTRO (squadra 1 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 5-2 o 5-3 o 5-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

ESITO VINCENTE 2 - ALTRO (squadra 2 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 2-5 o 3-5 o 4-5 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

ESITO VINCENTE X (pareggio) : La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 2-2 o Altri pareggi

PARID/DISP.CALCI ANGOLO 1TEMPO

Si deve pronosticare se al termine del primo tempo il numero di calci d'angolo sarà un numero pari o dispari.

2 TEMPO (1X2 + GOAL/NOGOAL)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Secondo Tempo e sul Goal/NoGoal Secondo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Secondo Tempo + Goal Secondo Tempo; 1 Secondo Tempo + NoGoal Secondo Tempo; X Secondo Tempo + Goal Secondo Tempo; X Secondo Tempo + NoGoal Secondo Tempo; 2 Secondo Tempo + Goal Secondo Tempo; 2 Secondo Tempo + NoGoal Secondo Tempo.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

2 TEMPO (1X2 + U/O 1,5)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Secondo Tempo e sull'Under/Over 1.5 Secondo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Secondo Tempo + Under 1.5 Secondo Tempo; 1 Secondo Tempo + Over 1.5 Secondo Tempo; X Secondo Tempo + Under 1.5 Secondo Tempo; X Secondo Tempo + Over 1.5 Secondo Tempo; 2 Secondo Tempo + Under 1.5 Secondo Tempo; 2 Secondo Tempo + Over 1.5 Secondo Tempo.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESITO FINALE 1X2 +SEGNA GOAL 1

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale della partita, al termine dei tempi regolamentari, combinato con il pronostico su quale squadra segnerà il primo goal dell'incontro.

La scommessa prevede 7 possibili esiti:

Squadra casa + 1

Squadra casa + X

Squadra casa + 2

Squadra ospite + 1

Squadra ospite + X

Squadra ospite + 2

Nessun goal

UNDER/OVER CARTELLINI PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare, prendendo in considerazione solamente il PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, se la somma dei cartellini (gialli o rossi) mostrati alle due squadre sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

Ciascun cartellino giallo vale come 1;

Ciascun cartellino rosso vale 2;

Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESITO 1X2 TEMPO X TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare l'esito del tempo X nei soli tempi supplementari secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Chance Mix

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

1 o under 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se ci saranno 2 o meno gol nell'incontro.

1 o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e over 2,5)

1 o over 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.

1 o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e under 2,5)

X o under 2,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 2 o meno gol nell'incontro.

X o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e over 2,5)

X o over 2,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.

X o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e under 2,5)

2 o under 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 2 o meno gol nell'incontro.

2 o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e over 2,5)

2 o over 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.

2 o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e under 2,5)

1 o Over 1.5 si: si scommette che vincerà la squadra di casa o che ci saranno almeno due goal.

1 o Over 1.5 no: si scommette che non vincerà la squadra di casa e che ci sarà al massimo un goal.

X o Over 1.5 si: si scommette sul pareggio o che ci saranno almeno due goal.

X o Over 1.5 no: si scommette che non finisca in pareggio e che ci sarà al massimo un goal.

2 o Over 1.5 si: si scommette che vincerà la squadra ospite o che ci saranno almeno due goal.

2 o Over 1.5 no: si scommette che non vincerà la squadra ospite e che ci sarà al massimo un goal.

1 o Under 1.5 si: si scommette che vincerà la squadra di casa o che ci sarà al massimo un goal.

1 o Under 1.5 no: si scommette che non vincerà la squadra di casa e che ci saranno almeno due goal.

X o Under 1.5 si: si scommette sul pareggio o che ci sarà al massimo un goal.

X o Under 1.5 no: si scommette che non finisca in pareggio e che ci saranno almeno due goal.

2 o Under 1.5 si: si scommette che vincerà la squadra ospite o che ci sarà al massimo un goal.

2 o Under 1.5 no: si scommette che non vincerà la squadra ospite e che ci saranno almeno due goal.

1 o under 3,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.
1 o under 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (x2 e over 3,5)

1 o over 3,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se ci saranno 4 o piu' gol nell'incontro.
1 o over 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (x2 e under 3,5)

X o under 3,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.
X o under 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (12 e over 3,5)

X o over 3,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 4 o piu' gol nell'incontro.
X o over 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (12 e under 3,5)

2 o under 3,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.
2 o under 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (1x e over 3,5)

2 o over 3,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 4 o piu' gol nell'incontro.
2 o over 3,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (1x e under 3,5)

1 o Under 0.5 si: si scommette che vincerà la squadra di casa o che la partita finira' 0:0

1 o Under 0.5 no: si scommette che la partita non finira' 0:0 e non vincerà la squadra di casa

2 o Under 0.5 si: si scommette che vincerà la squadra ospite o che la partita finira' 0:0

2 o Under 0.5 no: si scommette che non vincerà la squadra ospite o che la partita non finira' 0:0
1 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se entrambe le squadre segneranno nell'incontro.
1 o gg no: la partita finira' in tutti gli altri casi (x2 e no goal)

1 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra di casa o se entrambe le squadre non segneranno nell'incontro.
1 o ng no: la partita finira' in tutti gli altri casi (x2 e goal)

X o gg si: si scommette sul pareggio o se entrambe le squadre segneranno nell'incontro.
X o gg no: la partita finira' in tutti gli altri casi (12 no goal)

X o ng si: si scommette sul pareggio o se entrambe le squadre non segneranno nell'incontro.
X o ng no: la partita finira' in tutti gli altri casi (12 e goal)

2 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se entrambe le squadre segneranno nell'incontro.
2 o gg no: la partita finira' in tutti gli altri casi (1x e no goal)

2 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se entrambe le squadre non segneranno nell'incontro.
2 o ng no: la partita finira' in tutti gli altri casi (1x e goal)

Gg o under 2,5 si: bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o ci saranno due o meno gol nell'incontro.
Gg o under 2,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (no goal e over 2,5)

Gol o Under 1.5 si: si scommette che entrambe le squadre segneranno o che ci sarà massimo un gol

Gol o Under 1.5 no: si scommette che al massimo una squadra segnerà e che ci saranno almeno due gol

Gg o over 2,5 si: bisogna pronosticare se entrambe le squadre segneranno o ci saranno tre o piu' gol nell'incontro.
Gg o over 2,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (no goal e under 2,5)

Ng o under 2,5 si: bisogna pronosticare se entrambe le squadre non segneranno o ci saranno due o meno gol nell'incontro.
Ng o under 2,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (goal e over 2,5)

Ng o over 2,5 si: bisogna pronosticare se entrambe le squadre non segneranno o ci saranno tre o piu' gol nell'incontro.

Ng o over 2,5 no: la partita finira' in tutti gli altri casi (goal e under 2,5)

Gg 1t o Gg 2t si: Entrambe le squadre segneranno nel primo tempo regolamentare di gioco o entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo regolamentare di gioco, eventuali supplementari esclusi.

Gg 1t o Gg 2t no: al massimo segnera' una squadra sia nel primo tempo regolamentare di gioco che nel secondo tempo regolamentare di gioco, eventuali supplementari esclusi.

DC 1X o Over 1.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o ci siano 2 o piu' goal nella partita.

DC 1X o Over 1.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e under 1.5).

DC 1X o Gol SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o che entrambe le squadre segnino.

DC 1X o Gol NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e nogol).

DC 1X o Over 3.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o ci siano 4 o piu' goal nella partita.

DC 1X o Over 3.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e under 3.5).

DC 1X o Under 2.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o ci siano al massimo 2 goal nella partita.

DC 1X o Under 2.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e over 2.5).

DC 1X o Nogol SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o che al massimo una squadra segni.

DC 1X o Nogol NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e gol).

DC 1X o Over 2.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vinca o pareggi o ci siano 3 o piu' goal nella partita.

DC 1X o Over 2.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (2 e under 2.5).

DC X2 o Nogol SI: Si scommette sul fatto che la squadra ospite vinca o pareggi o che al massimo una squadra segni.

DC X2 o Nogol NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (1 e gol).

DC X2 o Under 2.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra ospite vinca o pareggi o ci siano al massimo 2 goal nella partita.

DC X2 o Under 2.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (1 e over 2.5).

DC X2 o Over 2.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra ospite vinca o pareggi o ci siano 3 o piu' goal nella partita.

DC X2 o Over 2.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (1 e under 2.5).

DC X2 o Over 3.5 SI: Si scommette sul fatto che la squadra ospite vinca o pareggi o ci siano 4 o piu' goal nella partita.

DC X2 o Over 3.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (1 e under 3.5).

DC X2 o Gol SI: Si scommette sul fatto che la squadra ospite vinca o pareggi o che entrambe le squadre segnino.

DC X2 o Gol NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (1 e nogol).

DC 12 o Over 2.5 SI: Si scommette sul fatto che vincera' la squadra di casa o la squadra ospite o ci siano 3 o piu' goal nella partita.

DC 12 o Over 2.5 NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (X e under 2.5).

DC 12 o Nogol SI: Si scommette sul fatto che vincera' la squadra di casa o la squadra ospite o che al massimo una squadra segni.

DC 12 o Nogol NO: La partita finira' in tutti gli altri casi (X e gol).

MARGINE VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare, al termine dei tempi regolamentari, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo tra i 7 esiti predefiniti.

PRIMO CALCIO D'ANGOLO 1 TEMPO

Si deve pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo durante il primo tempo(45 minuti più eventuali minuti di recupero)

TOTALE CALCI ANGOLO CASA

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra in casa al termine dei tempi regolamentari.

TOTALE CALCI D'ANGOLO OSPITE

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra ospite al termine dei tempi regolamentari.

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 2+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 2 o più gol e nel secondo tempo 2 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 1-

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati al massimo 1 gol e nel secondo tempo al massimo 1 gol

UNDER/OVER "n"

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

SEGNA GOAL

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il prossimo goal nell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono Team 1, Team 2 Nessun Gol. La scommessa è valida nei tempi regolamentari. Al termine dei 90' verranno aperte le corrispondenti scommesse con la dicitura EXTRA TIME, valide solo per gli eventuali tempi supplementari.

CALCI ANGOLO 1X2 T.R.

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo durante i tempi regolamentari.

Under/Over X Tempo

(UNDER/OVER "x" TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "n" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "x" prefissato.

Under/Over Corner Squadra (u/o angoli casa/ospite)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nei soli tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Totale Angoli Squadra Casa

Si deve pronosticare il numero dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa durante i tempi regolamentari più eventuale recupero (supplementari e rigori esclusi) scegliendo fra 4 range:

0-2

3-4

5-6

7+

In caso di sospensione della partita se non ci sarà nessun evento certificabile le scommesse saranno rimborsate, void (quota 1).

Totale Angoli Squadra Ospite

Si deve pronosticare il numero dei calci d'angolo battuti dalla squadra ospite durante i tempi regolamentari più eventuale recupero (supplementari e rigori esclusi) scegliendo fra 4 range:

0-2

3-4

5-6

7+

In caso di sospensione della partita se non ci sarà nessun evento certificabile le scommesse saranno rimborsate, void (quota 1).

CALCI ANGOLO X (PROSSIMO ANGOLO)

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, il prossimo corner di riferimento sarà battuto dalla squadra di casa, ovvero quella indicata alla sinistra dell'avvenimento (esito TEAM1), dalla squadra ospite, ovvero quella indicata alla destra dell'avvenimento (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN CORNER).

SQUADRA ULTIMO ANGOLO

Bisogna pronosticare la squadra che batterà l'ultimo angolo durante i tempi regolamentari scegliendo tra:

TEAM 1

TEAM 2

NESSUNO

In caso di sospensione della partita se non ci sarà nessun evento certificabile le scommesse saranno rimborsate, void (quota 1).

ESITO 1X2 EXTRA TIME

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro.

TOTALE CARTELLINI CASA 1 TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini della squadra in casa al termine del PRIMO TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina.

TOTALE CARTELLINI OSPITE 1 TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini della squadra ospite al termine del PRIMO TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina.

PRIMO CARTELLINO 1x2 1T

Si deve pronosticare tramite il tradizionale metodo dell'1x2 quale squadra riceverà il primo cartellino durante il primo tempo (45 minuti più eventuale recupero). L'esito "entrambe le squadre o nessun cartellini" si intende che, o non ci sarà alcun cartellino o che verrà estratto in contemporanea ad entrambe le squadre il primo cartellino.

Under/Over Angoli nei Minuti X-Y Fasce

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari incluso recupero.

CARTELLINI 1X2

Si deve pronosticare tramite il metodo dell'1x2 quale squadra riceverà il maggior numero di cartellini durante i tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina.

1X2 CARTELLINI 1 TEMPO

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il maggior numero di cartellini durante il primo TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina.

AMMONITO E SEGNA S/N

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, supplementari inclusi, il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e sarà ammonito.

L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un'ammonizione.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Milan – Atalanta, risultato finale 3-0

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo + 2 gol segnati ESITO VINCENTE SI

Zapata D. (Atalanta) 1 cartellino giallo + 0 gol segnati ESITO VINCENTE NO

Diaz B. (Milan) nessun cartellino + 1 gol segnato ESITO VINCENTE NO

ESPULSIONE CASA SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra in casa sarà espulso durante i tempi regolamentari. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita.

ESPULSIONE OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra ospite sarà espulso durante i tempi regolamentari. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita.

ESPULSIONE SQUADRA CASA 1T

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra in casa sarà espulso nel PRIMO TEMPO. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale del primo tempo.

ESPULSIONE SQUADRA OSPITE 1T

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra OSPITE sarà espulso nel PRIMO TEMPO. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale del primo tempo.

SEGNA GOAL X EXTRA TIME

Si deve pronosticare, limitatamente ai tempi supplementari, se il gol "x" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

SEGNA GOAL X 1 T

La scommessa è relativa al solo primo tempo di una determinata partita di calcio (45 minuti più eventuale recupero). Con il segno 1 si pronostica la segnatura della prima squadra proposta, con il segno 2 la segnatura della seconda squadra proposta, con il segno X l'assenza di segnature nel primo tempo della partita oggetto di scommessa.

U/O EXTRA TIME

(UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

METODO DEL GOAL X

Si deve pronosticare in quale modo viene segnato il goal (X) dell'incontro. Sono previsti 6 possibili esiti: Calcio di punizione, Rigore, Autogoal, Colpo di testa, Tiro e Nessun goal.

GIOCATORE X SEGNA DI TESTA SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

RIGORE REALIZZATO SI/NO FASE CALCI DI RIGORE

Bisogna pronosticare se segna il rigore. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: 1) SI; 2) NO. La scommessa viene proposta soltanto per quegli incontri dove vengono giocati i rigori se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari e ai supplementari.

1X2 CORNER TEMPO x

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "x" dell'incontro.

GARA A X ANGOLI

Gara a Corner (GARA A "x" angoli)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite di "x" corner, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa

TOTALE ANGOLI

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo al termine dei tempi regolamentari.

Le fasce proposte sono:

0-8

9-11

12+

RIS. ESATTO PARZIALE/FINALE (46 ESITI)

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista l'esito del 1° tempo ed il risultato finale (al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al FINALE partita. Esempio: L'incontro Roma – Lazio finisce 1-2 (primo tempo 0-1). La bolletta è vincente se il cliente ha pronosticato l'esito 0-1/1-2

SQUADRA ULTIMO ANGOLO TEMPO x

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente al tempo "x" dell'incontro.

ESITO FINALE 1X2 + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale (1x2) e sull'Under/Over X, riferito ai tempi regolamentari compreso recupero.

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 1

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra di casa (Team 1) nel tempo "x".

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 2

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra ospite (Team 2) nel tempo "x".

RESTO DEL MATCH

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

RESTO DEL PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto del primo tempo, secondo il tradizionale metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nel corso del primo tempo (45 minuti più eventuale recupero)

SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro ai calci di rigore.

Esempio:

Italia - Francia

1° Rigore Italia: segnato

1° Rigore Francia: segnato

2° Rigore Italia: segnato

2° Rigore Francia: fuori

3° Rigore Italia: segnato

3° Rigore Francia: segnato

4° Rigore Italia: segnato

4° Rigore Francia: segnato

5° Rigore Italia: segnato

ESITO VINCENTE TEAM 1

Testa a Testa Handicap Angoli

Bisogna pronosticare chi tra le 2 squadre oggetto di scommessa batterà più angoli alla fine dei tempi regolamentari, supplementari esclusi, una volta applicato il handicap chi sarà il vincente tra il segno 1 e il segno 2.

Esempio: Milan-Juventus -3.5 T/T Handicap angoli 1.85-1.85

A fine partita 7-12 i corner Quindi sarà $12-3.5=8.5$ ($8.5-7=1.5$) la Juventus è la vincente quindi il segno 2

Quando il handicap è senza segno viene sottratto alla squadra 1 (di sinistra)

Quando il handicap ha segno negativo viene sottratto alla squadra 2 (di destra)

T/T Handicap Angoli 1 Tempo:

Si deve pronosticare l'esito della squadra alla quale verranno assegnati più calci d'angolo nel corso del primo tempo una volta applicato il handicap [n] alla squadra selezionata.

Quando il handicap è senza segno viene sottratto alla squadra 1 (di sinistra)

Quando il handicap ha segno negativo viene sottratto alla squadra 2 (di destra)

GARA A X CORNER TEMPO Y

Si deve pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima il limite di "x" corner relativamente al tempo "y" di gioco.

RESTO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare l'esito del "resto dei tempi supplementari", secondo il tradizionale metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi supplementari dell'incontro oggetto di scommessa.

PARI/DISPARI TEMPO X

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, nel tempo "x" dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

U/O TEAM1 TEMPO X

U/O TEAM2 TEMPO X

vedi U/O "n" TEMPO "x" SQUADRA "z"

U/O "n" TEMPO "x" SQUADRA "z"

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

U/O "n" CORNER SQUADRA "x" TEMPO "y"

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nel tempo "y" dell'incontro, dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

T/T HANDICAP ANGOLI NEL MATCH TR

Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Doppia chance tempo x :

Si deve pronosticare secondo il classico metodo della doppia chance, riferito esclusivamente al tempo x.

Risultato Esatto Multi Esiti 1:

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 9 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 1-1", "2-2 3-3 4-4", "1-0 2-0 2-1", "0-1 0-2 1-2", "3-0 3-1 3-2", "0-3 1-3 2-3", "4-1 4-2 4-3", "1-4 2-4 3-4", "4-0 0-4 ALTRO".

Risultato Esatto Multi Esiti 2:

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 12 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 1-0", "2-0 3-0", "1-1 2-1", "3-1 3-2 2-2", "4-0 4-1", "4-2 4-3", "0-1 0-2", "1-2 0-3", "1-3 2-3", "0-4 1-4", "2-4 3-4", "3-3 4-4 ALTRO".

Risultato Esatto Multi Esiti 3:

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 12 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 0-1", "0-2 0-3", "1-1 1-2", "1-3 2-3 2-2", "0-4 3-4", "1-4 2-4", "1-0 2-0", "3-0 2-1", "3-1 3-2", "4-0 4-3", "4-1 4-2", "3-3 4-4 ALTRO".

Risultato Esatto Multi Esiti 4:

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 7 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 1-1 0-1 1-0", "2-0 2-1 3-0 3-1", "0-2 1-2 0-3 1-3", "2-2 2-3 3-2 3-3", "4-0 4-1 4-2 4-3", "0-4 1-4 2-4 3-4", "4-4 ALTRO".

Risultato Esatto Multi Esiti 5:

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 7 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 1-0 0-1", "2-0 3-0 4-0", "0-2 0-3 0-4", "1-1 2-1 1-2 2-2", "3-1 3-2 4-1 4-2", "1-3 2-3 1-4 2-4", "3-3 4-3 3-4 4-4 ALTRO".

1X2 1 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI) o meno (esito NO) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO

1 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

1 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO

X 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI

X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI

2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO

2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO

Doppia Chance 1 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1X 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI

1X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO

1X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI

X2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI
X2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO
X2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI
12 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO
12 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO
12 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO

Doppia Chance 1 Tempo + Esito Finale 1X2 Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 0-0 / risultato finale 1-0

1X 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE SI
1X 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO
1X 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO
X2 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE SI
X2 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO
X2 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO
12 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE NO
12 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO
12 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO

ESITO FINALE 1X2 + MULTIGOAL x,y

La scommessa consiste nel pronosticare come terminerà l'incontro secondo il metodo dell'1x2, e contemporaneamente, la somma dei goal realizzati nella partita in un numero compresi tra x e y (inclusi gli estremi dell'intervallo). La scommessa fa riferimento ai tempi regolamentari.

Doppia Chance IN + Multigol X-Y (DC IN + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Multigol X-Y" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance OUT + Multigol X-Y (DC OUT + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Multigol X-Y".

Doppia Chance IN/OUT + Multigol X-Y (DC IN/OUT + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Multigol X-Y".

Goal/no goal + multigol x,y

Si deve pronosticare se la partita terminerà goal o nogoal e contemporaneamente se la somma dei gol della partita è compresa all'interno dell'intervallo x,y estremi compresi.

U/O CASA/OSPITE

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in casa/trasferta nel corso dei 90 regolamentari + recupero supera o meno il margine dei goal indicato dalla scommessa.

1 + NESSUN GOAL SQUADRA OSPITE + GOAL OVER 1,5

Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, la squadra in trasferta non segnerà e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti;

2 + NESSUN GOAL SQUADRA CASA + GOAL OVER 1,5

Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, la squadra di casa non segnerà e che la somma dei gol sarà di 2 o più reti

1 + NESSUN GOAL SQUADRA OSPITE + GOAL OVER 2,5

Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro, la squadra in trasferta non segnerà e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti

2 + NESSUN GOAL SQUADRA CASA + GOAL OVER 2,5

Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro, la squadra di casa non segnerà e che la somma dei gol sarà di 3 o più reti

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1+ 1+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 1 o più gol e nel secondo tempo 1 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1+ 2+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 1 o più gol e nel secondo tempo 2 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 1+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 2 o più gol e nel secondo tempo 1 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 2+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 1 o più gol e nel secondo tempo 3 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1+ 3+

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati 1 o più gol e nel secondo tempo 3 o più gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 1-

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati al massimo 1 gol e nel secondo tempo al massimo 1 gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 2-

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati al massimo 1 gol e nel secondo tempo al massimo 2 gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2- 1-

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo al massimo 1 gol

COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2- 2-

Bisogna pronosticare in un'unica selezione il numero di goal che verranno segnati nel primo e nel secondo tempo. Nel caso specifico la scommessa risulterà vincente se nel primo tempo vengono segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo al massimo 2 gol

Parziale/Finale + Under/Over (PARZIALE/FINALE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio:

Milan - Juventus

risultato 1° tempo 1-0 / finale 1-1

LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER

LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1/X + UNDER

COMBO U/O CASA/OSPITE

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over CASA e Under Over Ospite " se saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "x" prefissato, considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Possibili esiti:

OVER X,5 CASA + UNDER X,5 OSPITE

UNDER X,5 CASA + OVER X,5 OSPITE

OVER X,5 CASA + OVER X,5 OSPITE

UNDER X,5 CASA + UNDER X,5

HT Chanche Mix

Bisogna pronosticare l'esito del primo o del secondo tempo o del risultato finale di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

Per le scommesse sul secondo tempo, solo i gol effettivamente segnati nel secondo tempo verranno considerati.

Affinchè la scommessa sia vincente, basta che almeno una delle due possibilità collegate sia vincente.

Nel caso entrambe risultassero vincenti, non è previsto un raddoppio della vincita.

HT1orFT1: Si scommette sulla vittoria della squadra di casa nel primo tempo oppure alla fine dell'incontro.

HTXorFTX: Si scommette sul pareggio nel primo oppure alla fine dell'incontro.

HT2orFT2: Si scommette sulla vittoria della squadra in trasferta nel primo oppure alla fine dell'incontro.

1orGG 1H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.

XorGG 1H: Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.

2orGG 1H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel primo tempo.

1orNG 1H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.

XorNG 1H: Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.

2orNG 1H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo.

1or2+ 1H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.

Xor2+ 1H: Si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in parità, oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.

2or2+ 1H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo ci saranno 2 o più gol.

1or0G 1H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo non verranno segnate reti.

2or0G 1H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo oppure nel primo tempo non verranno segnate reti.

1or1- 1H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.

2or1- 1H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo, oppure nel primo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.

GGor1- 1H: Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo tempo, oppure nel primo tempo ci saranno 0 o 1 rete.

1orGG 2H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.

XorGG 2H: Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.

2orGG 2H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo.

1orNG 2H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.

XorNG 2H: Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.

2orNG 2H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo.

1or2+ 2H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.

Xor2+ 2H: Si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in parità, oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.

2or2+ 2H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo oppure nel secondo tempo ci saranno 2 o più gol.

1or0G 2H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.

2or0G 2H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure non ci saranno gol nel secondo tempo.

1or1- 2H: Si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.

2or1- 2H: Si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.

GGor1- 2: Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel secondo tempo, oppure nel secondo tempo verranno segnate 0 o 1 rete.

GGorGG: Si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno nel primo oppure nel secondo tempo.

DC IN + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

DC IN/OUT + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN/OUT" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

DC OUT + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE OUT" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

MULTIGOL

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nella partita al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero).

MULTIGOL TEAM1

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nella partita dal Team 1 al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero).

MULTIGOL TEAM2

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nella partita dal Team 2 al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero).

MULTIGOL 1°TEMPO

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nel primo tempo della partita (45 minuti incluso eventuale recupero).

MULTIGOL 2°TEMPO

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nel secondo tempo della partita (45 minuti incluso eventuale recupero).

DC IN + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/Nogoal. Gli esiti possibili sono: 1X + Goal; 1X + Nogoal; 2 + Goal; 2 + Nogoal.

DC OUT + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/Nogoal. Gli esiti possibili sono: X2 + Goal; X2 + Nogoal; 1 + Goal; 1 + Nogoal.

DC IN/OUT + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/Nogoal. Gli esiti possibili sono: 12 + Goal; 12 + Nogoal; X + Goal; X + Nogoal.

1°TEMPO(DC IN+GG/NG)

Si deve individuare per il 1°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/Nogoal.

1°TEMPO(OUT+GG/NG)

Si deve individuare per il 1°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/Nogoal.

1°TEMPO (DC IN/OUT+GG/NG)

Si deve individuare per il 1°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/Nogoal.

2°TEMPO (DC IN+GG/NG)

Si deve individuare per il 2°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/Nogoal.

2°TEMPO(DC OUT+GG/NG)

Si deve individuare per il 2°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/Nogoal.

2°TEMPO (DC IN/OUT+GG/NG)

Si deve individuare per il 2°tempo dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/Nogoal.

Triobet

TRIO BET 1-X-2 / GG-NG / UN-OV 1.5

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 1.5) o inferiore (under 1.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

Vengono offerti otto esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

- 1 + Over 1.5 + GG
- 1 + Over 1.5 + NG
- 1 + Under 1.5 + NG
- 2 + Over 1.5 + GG
- 2 + Over 1.5 + NG
- 2 + Under 1.5 + NG
- X + Over 1.5 + GG
- X + Under 1.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell' ADM.

TRIO BET 1-X-2 / GG-NG / UN-OV 2.5

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 2.5) o inferiore (under 2.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

Vengono offerti nove esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

- 1 + Over 2.5 + GG
- 1 + Over 2.5 + NG
- 1 + Under 2.5 + NG
- 2 + Over 2.5 + GG
- 2 + Over 2.5 + NG
- 2 + Under 2.5 + NG
- X + Over 2.5 + GG
- X + Under 2.5 + NG

X + Under 2.5 + GG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell' ADM.

TRIO BET 1-X-2 / GG-NG / UN-OV 3.5

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 3.5) o inferiore (under 3.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti undici esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

- 1 + Over 3.5 + GG
- 1 + Over 3.5 + NG
- 1 + Under 3.5 + GG

1 + Under 3.5 + NG
2 + Over 3.5 + GG
2 + Over 3.5 + NG
2 + Under 3.5 + GG
2 + Under 3.5 + NG
X + Over 3.5 + GG
X + Under 3.5 + NG
X + Under 3.5 + GG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN / GG-NG / UN-OV 2.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 2.5) o inferiore (under 2.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti sette esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

1x + Over 2.5 + GG
1x + Over 2.5 + NG
1x + Under 2.5 + GG
1x + Under 2.5 + NG
2 + Over 2.5 + GG
2 + Over 2.5 + NG
2 + Under 2.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE OUT / GG-NG / UN-OV 2.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 2.5) o inferiore (under 2.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti sette esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

X2 + Over 2.5 + GG
X2 + Over 2.5 + NG
X2 + Under 2.5 + GG
X2 + Under 2.5 + NG
1 + Over 2.5 + GG
1 + Over 2.5 + NG
1 + Under 2.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN/OUT / GG-NG / UN-OV 2.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN/OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 2.5) o inferiore (under 2.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti sei esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

12 + Over 2.5 + GG
12 + Over 2.5 + NG
12 + Under 2.5 + NG
X + Over 2.5 + GG
X + Under 2.5 + GG
X + Under 2.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN / GG-NG / UN-OV 1.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 1.5) o inferiore (under 1.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o

almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti sei esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

1x + Over 1.5 + GG
1x + Over 1.5 + NG
1x + Under 1.5 + NG
2 + Over 1.5 + GG
2 + Over 1.5 + NG
2 + Under 1.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE OUT / GG-NG / UN-OV 1.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 1.5) o inferiore (under 1.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti sei esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

X2 + Over 1.5 + GG
X2 + Over 1.5 + NG
X2 + Under 1.5 + NG
1 + Over 1.5 + GG
1 + Over 1.5 + NG
1 + Under 2.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN/OUT / GG-NG / UN-OV 1.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN/OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 1.5) o inferiore (under 1.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti cinque esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

12 + Over 1.5 + GG
12 + Over 1.5 + NG
12 + Under 1.5 + NG
X + Over 1.5 + GG
X + Under 1.5 + NG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN / GG-NG / UN-OV 3.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 3.5) o inferiore (under 3.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti otto esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

1x + Over 3.5 + GG
1x + Over 3.5 + NG
1x + Under 3.5 + NG
1x + Under 3.5 + GG
2 + Over 3.5 + GG
2 + Over 3.5 + NG
2 + Under 3.5 + NG
2 + Under 3.5 + GG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE OUT / GG-NG / UN-OV 3.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 3.5) o inferiore (under 3.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o

almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti otto esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

X2 + Over 3.5 + GG
X2 + Over 3.5 + NG
X2 + Under 3.5 + NG
X2 + Under 3.5 + GG
1 + Over 3.5 + GG
1 + Over 3.5 + NG
1 + Under 3.5 + NG
1 + Under 3.5 + GG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

TRIO BET DOPPIA CHANCE IN/OUT / GG-NG / UN-OV 3.5

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti sulla DOPPIA CHANCE IN/OUT, se il numero di gol segnati sarà superiore (over 3.5) o inferiore (under 3.5) e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Vengono offerti cinque esiti che comprendono tutte le possibili combinazioni di un evento :

12 + Over 3.5 + GG
12 + Over 3.5 + NG
12 + Under 3.5 + NG
12 + Under 3.5 + GG
X + Over 3.5 + GG
X + Under 3.5 + NG
X + Under 3.5 + GG

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

SEGNA GOAL X TEMPO Y

Si deve pronosticare se nel tempo regolamentare "x", più eventuale recupero, il gol "n" sarà segnato dalla squadra scritta sulla sinistra (esito 1), dalla squadra scritta sulla destra (esito 2), o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO). Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Tempo 1°Gol

La scommessa consiste nel pronosticare il tempo in cui sarà segnato il primo goal della partita, scegliendo tra 1 (Primo goal segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2 (Primo goal segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e X nessun goal segnato.

Rigore Si/No + Espulsione Si/No

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse rigore si/no espulsione si/no durante una partita, nei tempi regolamentari, supplementari esclusi, scegliendo tra quattro possibili esiti:

RIGORE SI + ESPULSIONE SI
RIGORE SI + ESPULSIONE NO
RIGORE NO + ESPULSIONE SI
RIGORE NO + ESPULSIONE NO

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Rigore Si/No

Bisogna pronosticare se verrà battuto un calcio di rigore oppure no durante l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Rigore Squadra Casa Si/No

Bisogna pronosticare se alla squadra di casa verrà assegnato un rigore o no durante i tempi regolamentari, più eventuale recupero, supplementari esclusi.

Rigore Squadra Ospite Si/No

Bisogna pronosticare se alla squadra ospite verrà assegnato un rigore o no durante i tempi regolamentari, più eventuale recupero, supplementari esclusi

RIBALTONE SI/NO

Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si) o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone.

Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari).

L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 – 0.

Esempio: Champions League Juventus – Real Madrid 03/06/2017

Esempio esito "Si" 12° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 2 – 1

Esempio esito "No": 15° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 1 – 2 Juventus – Real Madrid 1 – 1 Juventus – Real Madrid 2 – 2, ecc.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (T.R.), inclusi eventuali minuti di recupero.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

X ALMENO UN TEMPO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare esito (SI) cioè almeno uno dei 2 tempi regolamentari terminerà in pareggio. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione.

Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

TEAM X VINCE CON Y O Z GOAL DI SCARTO

Bisogna pronosticare Esito SI: che il team X vinca con Y di scarto o che vinca con Z goal di scarto. Esito NO : che il team X vinca con goal di scarto diversi da X e Y e che la partita termini con tutti i risultati tranne la vittoria del team X per Y o Z goal di scarto. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale

organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

TEAMX VINCE CON 1 GOL DI SCARTO O PAREGGIO

Bisogna pronosticare Esito SI: che il team X vinca con un numero Y di goal di scarto o che la partita termini in pareggio. Esito NO : che il team X vinca con almeno Y+1 goal di scarto e che la partita non finisca in pareggio. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

MULTIGOAL X-Y 1T + MULTIGOAL Z-W 2T

Si deve pronosticare la combinazione del numero di gol realizzati da entrambe le squadre nel 1 tempo dell'incontro (se sarà compreso nel range X-Y indicato nella descrizione della scommessa) e il numero di gol realizzati da entrambe le squadre nel 2 tempo dell'incontro (compreso nel range Z-W indicato nella descrizione della scommessa)

MULTIGOAL X-Y TEAM 1 + MULTIGOAL Z-W TEAM 2

Si deve pronosticare la combinazione del numero di gol realizzati dal TEAM 1 riferito al tempo regolamentare dell'incontro (se sarà compreso nel range X-Y indicato nella descrizione della scommessa) e il numero di gol realizzati dal TEAM 2 nel tempo regolamentare dell'incontro (compreso nel range Z-W indicato nella descrizione della scommessa)

Team1 o Team2 Vince Entrambi I Tempi Reg Si/No

Si deve pronosticare che la squadra di casa vinca entrambi I tempi regolamentari o che la squadra ospite vinca entrambi I tempi regolamentari.

1X2 + U/O + GG/NG (11 ESITI)

Bisogna pronosticare la combinazione tra gli 11 esiti possibili, l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate: esito finale, under/over e goal/nogoal

DC IN + U/O X + GG/NG

DC IN/OUT + U/O X + GG/NG

DC OUT + U/O X + GG/NG

Bisogna pronosticare la combinazione tra i diversi esiti possibili, l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate: Doppia Chance, under/over e goal/nogoal

DC 1X OR OVER SI/NO

DC 1X OR UNDER SI/NO

DC 12 OR OVER SI/NO

DC 12 OR UNDER SI/NO

DC X2 OR OVER SI/NO

DC X2 OR UNDER SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

DC 1X OR OVER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra di casa o pareggio o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.

DC 1X OR UNDER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra di casa o pareggio o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.
DC 12 OR OVER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra di casa o ospite o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.
DC 12 OR UNDER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra di casa o ospite o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.
DC X2 OR OVER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra ospite o pareggio o se ci saranno 3 o più gol nell'incontro.
DC X2 OR UNDER SI/NO

si scommette sulla vittoria della squadra ospite o pareggio o se ci saranno 3 o meno gol nell'incontro.

Tiri

1X2 Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (1X2 TIRI IN PORTA INLC. TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>.

Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A e coppa italia ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

1X2 TIRI TOTALI Inclusi Tempi Supplementari(1X2 TIRI TOTALI INLC. TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più tiri nei tempi regolamentari più eventuale recupero dell'incontro oggetto di scommessa. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

1X2 Tiri In porta PLUS (valgono pali e traverse) o 1X2 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE INCL. T.S.

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

1X2 Fuorigioco Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FUORIGIOCO INCL. TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre subirà il maggior numero di fuorigioco nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

1X2 Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FALLI COMMESSI INCL. TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed

esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI TOTALI INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalle 2 squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche

(https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI IN PORTA INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalle 2 squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche

(https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie e coppa itali ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI IN PORTA TEAM 1 INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra 1 ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche

(https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A e coppa italia ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI TOTALI TEAM1 INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalla squadra 1 ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche

(https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI IN PORTA TEAM 2 INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra 2 ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le

loro definizioni riguardanti le singole statistiche

(https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A e coppa italia ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O TIRI TOTALI TEAM2 INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalla squadra 2 ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O Tiri In porta PLUS (valgono pali e traverse): U/O X TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE INCL. T.S.

Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

U/O Tiri in Porta Team PLUS (valgono pali e traverse): U/O X TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE SQUADRA Y INCL.T.S.

Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

Giocatore Under/Over Tiri in Porta (U/O "n" TIRI IN PORTA) o Giocatore Effettua Almeno X Tiri In Porta:

Si deve pronosticare se il calciatore offerto effettuerà almeno X tiri in porta durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per tiri in porta si intendono tutti i tiri indirizzati nello specchio della porta avversaria che termineranno in rete o che verranno parati/respinti dal portiere. In questa scommessa un tiro che colpisce il palo o la traversa non viene considerato un tiro in porta. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Under/Over Tiri Totali (U/O "n" TIRI TOTALI)

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, (eventuali tempi supplementari inclusi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta.

I rigori, le punizioni e i colpi di testa, che siano questi "dentro" o "fuori" lo specchio della porta avversaria, saranno considerati validi, fatta eccezione per le punizioni calciate come passaggio o cross. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

U/O X SOMMA TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO INCL. T.S. (TIRI IN PORTA PLUS o XXL): o Giocatore o Sostituto Effettua più di X Tiri In Porta inclusi Pali e Traverse

Si deve pronosticare se il calciatore offerto o il suo sostituto effettueranno più di X tiri in porta durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per tiri in porta si intendono tutti i tiri indirizzati nello specchio della porta avversaria che termineranno in rete o che verranno parati/respinti dal portiere. Con l'esito OVER si pronostica che il giocatore X farà più tiri in porta rispetto allo spread indicato, oppure che il giocatore X non farà i tiri in porta previsti ma chi subentra al suo posto dalla panchina si, oppure che la somma dei tiri in porta del giocatore X e di chi subentra al suo posto dalla panchina sarà superiore rispetto allo spread indicato. In questa scommessa un tiro che colpisce il palo o la traversa viene considerato un tiro in porta. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com.

Per la refertazione aggiuntiva sui pali e traverse, in caso di mancata indicazione sul sito previsto, verranno presi in considerazione altri siti ufficiali che forniscono questo dato (esempio sito Lega Calcio per i tornei italiani). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

U/O X SOMMA TIRI TOTALI GIOCATORE Y E SUO SOSTITUTO INCL. T.S. o Giocatore o Sostituto Effettua più di X Tiri Totali (TIRI TOTALI DUO o XL):

Si deve pronosticare se il calciatore offerto o il suo sostituto effettueranno più di X tiri totali durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per tiri totali si intendono i tiri diretti verso la porta avversari. Con l'esito OVER si pronostica che il giocatore X farà più tiri rispetto allo spread indicato, oppure che il giocatore X non farà i tiri previsti ma chi subentra al suo posto dalla panchina si, oppure che la somma dei tiri del giocatore X e di chi subentra al suo posto dalla panchina sarà superiore rispetto allo spread indicato. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Under/Over Passaggi (U/O "n" PASSAGGI)

Si deve pronosticare se i passaggi effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione saranno considerati anche i tentativi di passaggio.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, a partire dal fischio d'inizio, le scommesse andranno a quota 1,00.

Esempio:

Milan – Juventus

Suso (Milan) 35 passaggi

LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE UNDER

Pjanić (Juventus) 40 passaggi

LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE UNDER

1X2 Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (1X2 PALI/TRAVERSE INCL. TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

1X2 Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (1X2 FALLI COMMESSI INCL. TS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

U/O PARATE

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore di entrambe le squadre, (eventuali tempi supplementari inclusi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Marcatori

PROSSIMO MARCATORE

Si deve pronosticare il giocatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà il gol di riferimento nei tempi regolamentari della partita, più eventuale recupero. Nella lista saranno presenti anche gli esiti "nessun goal", "autogoal" e "ALTRO" qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

PROSSIMO MARCATORE TEAM X

Si deve pronosticare il prossimo marcatore del Team X nei tempi regolamentari della partita, più eventuale recupero, scegliendo tra le voci proposte in lista. Nella lista saranno presenti anche gli esiti "nessun goal", "autogoal" e "ALTRO" qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Primo Marcatore

Bisogna pronosticare il giocatore che segna il primo goal nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti: Nessun goal: il risultato sarà di 0-0; Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista; Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista. NB: se un calciatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

Marcatore Sì/No

Se la giocata è prematch occorre pronosticare se un giocatore segnerà o meno nel corso di un incontro di riferimento, tenendo conto anche di eventuali tempi supplementari. Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione di eventuali turni di calcio di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se un calciatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Se la giocata è live valgono solo i tempi regolamentari.

Primo marcatore SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà la prima rete dell'incontro. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

I possibili esiti sono due: SI, NO.

Se un giocatore non prende parte all'incontro, le scommesse piazzate sullo stesso saranno annullate.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

MARCATORE DUO "SEGNA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO"

Questa scommessa consiste nel pronosticare al termine di eventuali tempi supplementari se il giocatore oggetto di scommessa o il suo sostituto hanno messo segnato almeno un goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intende anche un tempo limitato) del giocatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Questo mercato è valido solo per le scommesse prematch.

Esito SI : il giocatore oggetto di scommessa o il suo sostituto ha segnato almeno un goal.

Esito NO: Il giocatore oggetto di scommessa o il suo sostituto non ha realizzato nessun goal.

MARCATORE PLUS "SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA GIOCATORE X O IL SUO SOSTITUTO"

Funziona in maniera semplice e divertente: pronostica il tuo marcatore e puoi vincere anche nel caso in cui a segnare sia il calciatore che lo sostituisce. Non è finita qui, la scommessa risulterà vincente anche se durante il match (inclusi eventuali tempi supplementari) verranno colpiti un palo o una traversa, dal tuo marcatore o dal sostituto.

Prendiamo ad esempio la partita di Champions League tra Milan e Napoli, al 50° minuto per infortunio Osimhen lascia il terreno di gioco per Raspadori. Proprio Raspadori al minuto 86° sblocca il risultato del match, in questo caso con Marcatore Plus tutte le giocate effettuate su Osimhen sono vincenti.

Nel Match tra Juventus e Sporting Lisbona di Europa League, sul risultato di 0-0 al minuto 60° a seguito degli sviluppi di un calcio d'angolo, Vlahovic centra la traversa. Anche in questo caso con Marcatore PLUS le giocate effettuate su Vlahovic sono vincenti.

Questo mercato è valido solo per le scommesse prematch

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori ufficiali, in mancanza si vedrà OPTA

Ultimo marcatore SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà l'ultima rete dell'incontro. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

I possibili esiti sono due: SI, NO.

Se un giocatore non prende parte all'incontro, le scommesse piazzate sullo stesso saranno annullate.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Primo o ultimo marcatore SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà la prima o l'ultima rete. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Se un giocatore non prende parte all'incontro, le scommesse piazzate sullo stesso saranno annullate.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Marcatore primi 15 minuti SI/NO

Bisogna pronosticare se un determinato giocatore nella partita di riferimento realizzi o meno un gol nei primi 15 minuti dell'incontro (00:01-14:59). Se il giocatore selezionato non scende in campo nei primi 15 minuti (00:01-14:59), le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Doppietta Si/No

Se giocato prematch bisogna pronosticare se, nel corso di una determinata partita, almeno uno dei giocatori delle squadre partecipanti segnerà due o più goal. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero. Se giocata live valgono solo i tempi regolamentari.

Tripletta Si/No

Se giocata prematch bisogna pronosticare se, nel corso di una determinata partita, almeno uno dei giocatori delle squadre partecipanti segnerà tre o più goal. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero; se giocata live valgono solo i tempi regolamentari.

Marcatore Si/No 1°Tempo

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del primo tempo di un incontro di riferimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore Si/No 2°Tempo

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del secondo tempo di un incontro di riferimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di

riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore Fantasy 1X2

Consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che potrebbero anche non affrontarsi direttamente. Il risultato si determina tenendo conto del numero di gol segnati dai due MARCATORI nella partita di riferimento o nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).

Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due Marcatori a confronto.

I Giocatori se non giocano nella stessa partita, possono anche appartenere a due campionati differenti.

La scommessa, se indiretta, viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2, se invece i due giocatori si affrontano direttamente la scommessa si chiuderà all'inizio della gara.

I due giocatori oggetto della scommessa devono essere entrambi TITOLARI, altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso.

In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

Marcatore Si/No + 1X2

Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Primo Marcatore Si/No + 1X2

Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore Si/No + Risultato Esatto

Occorre pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Primo Marcatore Si/No + Risultato Esatto

Occorre pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato segnerà il Primo Gol dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore + Doppia Chance

Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore segnerà almeno una rete e il risultato finale della partita.

Gli esiti possibili sono 3: Marcatore + 1X, Marcatore + 12 e Marcatore + X2. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore + Doppia Chance

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà la prima rete dell'incontro e il risultato finale di esso.

Gli esiti possibili sono 3: 1° Marcatore + 1X, 1° Marcatore + 12 e 1° Marcatore + X2. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore Casa SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol della squadra di casa. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore Ospite SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol della squadra ospite. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Ultimo Marcatore Casa SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà l'ultimo gol della squadra di casa. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Ultimo Marcatore Ospite SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà l'ultimo gol della squadra ospite. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore SI + Multiesito

Bisogna pronosticare il risultato esatto, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista e se il calciatore indicato segnerà un gol nella partita.

Esiti possibili:

1-0/2-0/2-1 + Marcatore,

3-0/3-1/3-2 + Marcatore,

4-0/4-1/4-2/4-3 + Marcatore,

0-1/0-2/1-2 + Marcatore,

0-3/1-3/2-3 + Marcatore,

0-4/1-4/2-4/3-4 + Marcatore,

1-1/2-2/3-3/4-4 + Marcatore

e ALTRO che comprende ogni eventuale altro risultato della partita oppure la possibilità che il calciatore in questione non segni nessun gol oppure che la partita finisca 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore + Multiesito

Bisogna pronosticare il risultato esatto, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista e se il calciatore indicato segnerà il primo gol della partita.

Esiti possibili:

1-0/2-0/2-1 + Primo Marcatore,

3-0/3-1/3-2 + Primo Marcatore,

4-0/4-1/4-2/4-3 + Primo Marcatore,

0-1/0-2/1-2 + Primo Marcatore,

0-3/1-3/2-3 + Primo Marcatore,

0-4/1-4/2-4/3-4 + Primo Marcatore,

1-1/2-2/3-3/4-4 + Primo Marcatore

e ALTRO che comprende ogni eventuale altro risultato della partita oppure la possibilità che il calciatore in questione non segni il primo gol oppure che la partita finisca 0-0. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

PRIMO MARCATORE SI/NO + U/O

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

MARCATORE SI/NO + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No e sull'Under/Over indicato, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 4 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO MARCATORE + GOAL/NOGOAL

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno una rete (Goal) o meno (No Goal). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARC.SI/NO T.R. + GOL/NO GOL

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No e sul Goal/No Goal. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 4 esiti: Si + Goal; Si + NoGoal; No + Goal; No + NoGoal. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ASSIST

Assist Si/No

Occorre pronosticare se avverrà l'assist del giocatore X (esito SI) o meno (esito NO). L'assist è per definizione l'ultimo passaggio prima del gol, chi ha passato la palla all'autore del gol. La scommessa comprende i 90 minuti + recupero. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento, verranno comunque refertate le scommesse maturate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

(Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio).

PRIMO ASSIST

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli indicati in lista, che realizzerà per primo un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN ASSIST. Le scommesse restano valide se un calciatore indicato nella lista non scende in campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Esempio:

Inter – Roma Sensi (Inter): 1 assist Pellegrini (Roma): 0 assist Primo Assit ESITO VINCENTE SENSI

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR S/NO

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato (Si) o meno (No) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del Var tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Esempio: Mondiali (2018). • Arbitro consulta monitor VAR (S/N). <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/> Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e conferma il rigore assegnato. Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e annulla il goal assegnato. Esito No: goal annullato tramite silent check. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

.Metodo del Gol

Occorre pronosticare con quale modalità verrà segnato il goal selezionato durante l'incontro di riferimento. Sono previsti 6 esiti:

- 1) Punizione diretta: il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso). I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Goal segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.
- 2) Rigore: il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
- 3) Autogol: il goal deve essere siglato tramite autorete.
- 4) Colpo di Testa: il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).
- 5) Tiro: tutti gli altri tipi di goal non inclusi sopra.
- 6) Nessun Goal: nel caso in cui il risultato sia 0-0 alla fine del secondo tempo compresi i minuti di recupero eventuali. Tempi Supplementari esclusi.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

RIBALTONE S/NO

Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si) o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone.

Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari).

L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 – 0.

Esempio: Champions League Juventus – Real Madrid 03/06/2017

Esempio esito “Sì” 12° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 2 – 1

Esempio esito “No”: 15° minuto: Juventus – Real Madrid 0 – 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 1 – 2 Juventus – Real Madrid 1 – 1 Juventus – Real Madrid 2 – 2, ecc.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (T.R.), inclusi eventuali minuti di recupero.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Autorete Si/No T. R.

Bisogna pronosticare se durante l'incontro (tempi supplementari esclusi) ci sarà un autorete o no.

Tempo 1°Gol

La scommessa consiste nel pronosticare il tempo in cui sarà segnato il primo goal della partita, scegliendo tra 1 (Primo goal segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2 (Primo goal segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e X nessun goal segnato. La scommessa si riferisce solo ai tempi regolamentari.

SOSTITUZIONE PRIMO TEMPO SI/NO

Bisogna pronosticare se durante il primo tempo più eventuale recupero ci sarà una sostituzione o no

SOSTITUTO SEGNA UN GOAL T.R.

La scommessa consiste nel pronosticare se nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro più eventuali minuti di recupero almeno un giocatore sostituito (subentrato dalla panchina) segna (esito SI) o meno (esito NO) almeno un goal. Esempio: Milan – Sampdoria; 38° minuto sostituzione: esce Piatek (Milan) ed entra Cutrone (Milan); 50° minuto gol di Cutrone: ESITO VINCENTE SI; In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Almeno un Palo/Traversa nella partita Si/No

Si deve pronosticare se durante la partita (esclusi tempi supplementari e/o rigori) sarà colpito almeno un palo o una traversa.

Gol da Fuori Area Si/No

Se deve pronosticare se nei tempi regolari dell'incontro oggetto di scommessa sarà realizzato almeno un goal da fuori area di rigore (esito SI) o meno (esito NO).

La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione, ma anche in base alla registrazione video del match oggetto di scommessa.

ESITO FINALE 1X2+ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI/NO

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra il risultato finale della partita nei tempi regolamentari più eventuale recupero (supplementari e rigori esclusi) e se l'arbitro consulterà il monitor VAR SI o NO. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordo campo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa si fa riferimento ai tempi regolamentari più eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari. Esempio: Mondiali (2018). • Arbitro consulta monitor VAR (S/N). <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/> Esito SI: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e conferma il rigore assegnato. Esito NO: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e annulla il goal assegnato. Esito NO: goal annullato tramite silent check. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

UNDER/OVER POSSESSO PALLA SQUADRA X

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la squadra X totalizzerà una percentuale di possesso palla inferiore o uguale (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. . Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O FUORIGIOCO T.R.

Si pronostica se il totale dei fuorigioco nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei tempi regolamentari, più eventuale recupero. Nel caso in cui l'incontro oggetto di scommessa dovesse non essere disputato, o dovesse essere sospeso, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale di regolamentazione delle scommesse sportive a quota fissa in vigore. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. . Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer) attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

Under /Over Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari (U/O FALLI COMMESSI INCL.TS)

Si deve pronosticare, se il numero di falli commessi, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer), attraverso il sito <https://www.scoresway.com>

Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

U/O FALLI COMMESSI SQUADRA X INCL. T.S.

Si deve pronosticare se il totale dei falli commessi dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer), attraverso il sito <https://www.scoresway.com>. Solo se OPTA non fornisce il dato statistico, il dato sarà preso dal sito ufficiale della manifestazione oggetto di scommessa. Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A ai fini della refertazione farà fede il

sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

1X2 nei Minuti X-Y (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y. esempi di Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Esempio:

Milan - Juventus

fascia minuti inizio-10

risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1

fascia minuti 11-20

risultato al 20° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X

fascia minuti 21-30

risultato al 20° minuto 1-1 ESITO VINCENTE 2

fascia minuti 31-40

risultato al 40° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X

Almeno un Gol nel Recupero Tempo (ALMENO UN GOL NEL RECUPERO TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se nei minuti di recupero del tempo "n" sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol.

Esempio:

Milan - Juventus: al termine del 1° tempo vengono assegnati 3 minuti di recupero e al 47° viene fatto Gol ESITO VINCENTE SI

Milan - Juventus: al termine del 2° tempo vengono assegnati 5 minuti di recupero e dal 90° al fischio finale non viene fatto nessun Gol ESITO VINCENTE NO

Portiere Para Almeno un Rigore Si/No (PORTIERE PARA RIGORE SI/NO)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, sarà parato (esito SI), o meno (esito NO), da un portiere almeno un calcio rigore.

L'esito SI sarà vincente: - In caso di rigore non realizzato, ove l'intervento del portiere risulta decisivo ad evitare il gol.

L'esito NO sarà vincente: - In caso di non attribuzione di calci di rigore; - In caso di rigore realizzato; - In caso di rigore non realizzato, ove non vi è alcun intervento del portiere (tiro fuori, tiro sul palo).

Draw No Bet (DRAW NO BET)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Esempio:

Milan - Atalanta 2-1 ESITO VINCENTE 1

Juventus - Napoli 0-1 ESITO VINCENTE 2

Monza - Empoli 0-0 RIMBORSO

Giocatore x segna e fa assist incl ts

Bisogna pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari esclusi, più eventuale recupero; rigori di spareggio esclusi). Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un assist e almeno un goal), in qualsiasi ordine. Sono possibili due esiti. • Con il segno "Si" si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal. • Con il segno "No" si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato effettua uno o più assist e non segna; il giocatore indicato non effettua assist e segna uno o più goal). Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST INCL. TS

Occorre pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist o segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari esclusi; rigori di spareggio esclusi). Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte una delle due condizioni (almeno un assist o almeno un goal), in qualsiasi ordine. Sono possibili due esiti. • Con il segno "Si" si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist o segnerà almeno un goal. • Con il segno "No" si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal. Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche

U/O PASSAGGI RIUSCITI GIOCATORE INCL.T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi riusciti/completati inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PASSAGGI TOTALI GIOCATORE INCL.T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi totali inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE AMMONITO SI/NO

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato, sarà ammonito (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.

Esempio:

Juventus – Inter

– Allegri Ammonito Si/No.

Allegri (Juventus): cartellino rosso.

Esito vincente: No.

– Inzaghi Ammonito Si/No.

Inzaghi (Inter): un cartellino giallo.

Esito vincente: Si.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE ESPULSO SI/NO

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.

Esempio:

Juventus – Inter.

– Allegri Espulso Si/No.

Allegri (Juventus): cartellino rosso.

Esito vincente Si.

– Inzaghi Espulso Si/No.

Inzaghi (Inter): un cartellino giallo.

Esito vincente: No.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Ammonito Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), al termine di eventuali tempi supplementari nell incontro oggetto di scommessa.

Le scommesse saranno valide se un giocatore ha partecipato all'incontro anche se per un periodo temporalmente limitato. Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

Non saranno ritenuti validi eventuali cartellini dopo il fischio finale della partita.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

Esempio:

Milan – Roma

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo: ESITO VINCENTE SI

Pellegrini (Roma) 2 gialli: ESITO VINCENTE SI

Dzeko (Roma) 1 rosso: ESITO VINCENTE NO

Ammonito DUO “Ammonito o suo Sostituto”

Si deve pronosticare se il giocatore “X” o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), un cartellino giallo al termine di eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina.

Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Questo mercato e' valido solo per le scommesse prematch

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

AMMONITO PLUS

La scommessa consiste nel pronosticare se nel corso della partita, inclusi eventuali tempi supplementari, il Giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, riceverà un cartellino GIALLO (SI).

La scommessa è riferita ai giocatori in campo, a quelli già sostituiti oltre che a quelli seduti in panchina. Sono altresì prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il triplice fischio finale.

Questo mercato e' valido solo per le scommesse prematch

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Espulso Si/No (ESPULSO S/N T.R.)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa sarà espulso (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM

Esempio:

Roma – Lecce: 1 espulsione Farias (Lecce)

Farias ESPULSO ESITO VINCENTE SI

Napoli – Bologna : Allan (Napoli) 1 cartellino giallo; Masina (Bologna) espulsione dalla panchina

Allan ESPULSO ESITO VINCENTE NO

Masina ESPULSO ESITO VINCENTE NO

Numero Totale Cartellini

Bisogna pronosticare il numero esatto dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari(eventuali supplementari esclusi):

<4: Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà meno di 4

4: Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 4

5: Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 5

6: Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 6

7:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 7

8:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 8

9:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 9

10:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 10

11:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà esattamente 11

>11:Il numero dei cartellini ricevuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà più di 11

Cartellino giallo = 1 cartellino

Cartellino rosso = 2 cartellini

Cartellino giallo + Cartellino rosso = 3 cartellini

2 Cartellini gialli + Cartellino rosso = 3 cartellini (stesso giocatore)

*** Ogni giocatore potrà ricevere un punteggio massimo di 3 cartellini.

*** Ai fini della scommessa saranno presi in considerazione solo i giocatori presenti in campo.

Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Totale Cartellini Squadra (casa o ospite) 4 Esiti (VALORE CARTELLINI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare il valore dei cartellini mostrati alla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 3 O PIU ; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti)

SQUADRA 1 ESITO VINCENTE 1; SQUADRA 2 ESITO VINCENTE 2

Totale Cartellini Tempo (VAL TOTALE CARTEL TEMPO "n")

Si deve pronosticare il valore totale di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Esempio:

risultato 1° tempo: Milan 1 cartellino giallo e 1 rosso (tot 3 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti)
ESITO VINCENTE 5

risultato 1° tempo: Bologna 1 cartellino giallo (tot 1 punto) - Atalanta 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 3

PRIMO CARTELLINO

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino giallo o rosso durante i tempi regolamentari di una partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: Squadra 1, Squadra 2 e “entrambe le squadre o nessun cartellino” si intende che, o non ci sarà alcun cartellino o che verrà estratto in contemporanea ad entrambe le squadre il primo cartellino.). I cartellini mostrati a coloro che non sono inclusi tra i giocatori in campo (ad esempio allenatori, giocatori in panchina o giocatori già sostituiti) non saranno presi in considerazione nel computo del risultato. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O CARTELLINI SQUADRA1 (CASA) U/O CARTELLINI CASA

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra di casa, ovvero quella indicata per prima nella descrizione dell'avvenimento dell'incontro oggetto di scommessa, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, eventuali supplementari NON inclusi. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O CARTELLINI SQUADRA2 (OSPITE)

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra ospite, ovvero quella indicata per seconda nella descrizione della scommessa, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, eventuali supplementari NON inclusi. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O CARTELLINI TEAM 1 (CASA) + U/O CARTELLINI TEAM 2 (OSPITE)

Bisogna pronosticare Contemporaneamente se i cartellini ricevuti dalla squadra di casa ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione dell'avvenimento saranno inferiori cioè Under o superiori cioè Over rispetto alla soglia indicata nella info aggiuntiva della scommessa e se i cartellini ricevuti dalla squadra di ospite ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione dell'avvenimento saranno inferiori cioè Under o superiori cioè Over rispetto alla soglia indicata nella info aggiuntiva della scommessa al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari non inclusi. Un cartellino giallo vale 1 punto; un cartellino rosso vale 2 punti. Lo stesso calciatore, può ricevere un massimo di tre punti. Si terranno in considerazione esclusivamente i cartellini assegnati ai giocatori in campo, mentre non verranno presi in considerazione cartellini assegnati all'allenatore, a membri della panchina, ecc. ecc. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

GIOCATORE X SEGNA O FA ASSIST INCL. TS

Occorre pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist o segnerà almeno un goal (Sì) o meno (No) nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari esclusi; rigori di spareggio esclusi). Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte una delle due condizioni (almeno un assist o almeno un goal), in

qualsiasi ordine. Sono possibili due esiti. • Con il segno “Si” si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist o segnerà almeno un goal. • Con il segno “No” si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal. Definizione di assist: “si verifica una condizione di “assist” quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest’ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d’angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all’incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all’incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

GIOCATORE X FA ASSIST E SEGNA INC. TS

Bisogna pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal (Si) o meno (No) nell’incontro di riferimento (Tempi supplementari esclusi, più eventuale recupero; rigori di spareggio esclusi). Ai fini della scommessa devono essere soddisfatte entrambe le condizioni (almeno un assist e almeno un goal), in qualsiasi ordine. Sono possibili due esiti. • Con il segno “Si” si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un goal. • Con il segno “No” si pronostica che il giocatore indicato non effettuerà assist e non segnerà goal o che si verificherà solo una delle due condizioni (il giocatore indicato effettua uno o più assist e non segna; il giocatore indicato non effettua assist e segna uno o più goal). Definizione di assist: “si verifica una condizione di “assist” quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest’ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d’angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all’incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all’incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

GIOCATORE AMMONITO E SEGNA (AMMONITO E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell’incontro, supplementari inclusi, il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e sarà ammonito.

L’esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un’ammonizione.

L’esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

L’espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell’esito vincente.

In caso di mancata partecipazione all’incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all’incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall’ente organizzatore della manifestazione.

GIOCATORE X FA ASSIST E SEGNA E AMMONITO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e almeno un assist e riceverà un cartellino giallo, nei tempi regolamentari dell’incontro. Definizione di assist: “si verifica una condizione di “assist” quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest’ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d’angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, sarà vincente l’esito NO. In caso di mancata partecipazione all’incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all’incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi

per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che R. Leao realizzi un assist, segni un goal e venga ammonito R. Leao (Milan) realizza un assist per Ibrahimovic Z. (Milan) il quale realizza un goal R. Leao (Milan) segna un gol su rigore R. Leao (Milan) Riceve un cartellino Giallo R. LEAO ESITO VINCENTE SI

GIOCATORE X SEGNA O AMMONITO O FA UN ASSIST

Si deve pronosticare se nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero il giocatore determinato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist o riceverà un cartellino giallo (si). L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

GIOCATORE X SEGNA CON PIEDE SINISTRO Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede sinistro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore X Under/Over Falli Commessi Inclusi Tempi Supplementari

Si deve pronosticare se i falli commessi dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Esempio: Milan – Juventus Calabria (Milan) 2 falli commessi LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER Alex Sandro (Juventus) 3 falli commessi LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

Giocatore X Under/Over Falli Subiti Inclusi Tempi Supplementari

Si deve pronosticare se i falli subiti dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer).

GIOCATORE X SEGNA CON PIEDE DESTRO Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede destro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA SU RIGORE Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore

ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA DI TESTA Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

GIOCATORE X SEGNA CON TIRO DA FUORI AREA

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà con un tiro da fuori area, le linee che delimitano l'area di rigore sono considerate facente parte dell'area di rigore, pertanto il tiro deve essere scagliato al di fuori delle linee che delimitano l'area di rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Per la refertazione si fa riferimento ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associate. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

PORTIERE PARA RIGORE

Bisogna pronosticare se il portiere indicato parerà un rigore durante i tempi regolamentari più eventuali tempi supplementari della partita (esclusi i rigori della serie finale). Se il portiere indicato non scende in campo, le scommesse accettate vanno a rimborso. Se non viene battuto nessun rigore nella partita, la scommessa è da considerarsi perdente.

ALMENO UN GOL NEL RECUPERO TEMPO X SI/NO

Bisogna pronosticare se durante i minuti di recupero ci sarà un goal o no. Nel caso di eventi sospesi / interrotti, si applicano le disposizioni di cui al regolamento ADM 111/2006

U/O PASSAGGI RIUSCITI INCL.T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, si effettuerà un numero di passaggi riusciti/completati inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER NEI MINUTI X e Y

Si deve pronosticare se i gol totali segnati nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

UNDER/OVER CONTRASTI INCLUSI TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare se i contrasti realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer).

DRAW NO BET

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 – 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 0 – 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione fare' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

DRAW NO BET NEL TEMPO X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 – 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 0 – 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

HOME NO BET

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 – 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 1 – 1 l'esito vincente è X; se l'incontro termina 0 – 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

AWAY NO BET

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 – 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 – 1 l'esito vincente è X; se l'incontro termina 0 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

HOME NO BET TEMPO X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 – 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 1 – 1 l'esito vincente è X; se il Tempo 2 termina 0 – 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

AWAY NO BET

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 – 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 – 1 l'esito vincente è X; se il Tempo 2 termina 0 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Squadra "N" Vince con "Y" o "Z" Gol di Scarto Si/No (SQUADRA "n" VINCE CON SCARTO "y" O "z" GOL)

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Esempio:

Roma-Atalanta 3-2

Squadra 1 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE NO

Napoli-Milan 2-5

Squadra 1 Vince con 1 o 2 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2 Vince con 2 o 3 Gol di Scarto: ESITO VINCENTE SI

Minuto del 1°Gol

Bisogna pronosticare l'intervallo di tempo, espresso in minuti, in cui sarà realizzato il primo goal; ai fini della refertazione saranno presi in considerazione i tempi regolamentari più' eventuale recupero, eventuali supplementari esclusi.

U/O RECUPERO 2 TEMPO

Si deve pronosticare quanti saranno i minuti di recupero effettivamente giocati per il solo secondo tempo secondo il sistema dell'under/over. Fa fede il referto del report del sito ufficiale della manifestazione, in assenza si farà riferimento ai dati di opta.

Per la serie A vale il report ufficiale sul sito della lega serie a: Esempio: se per un incontro il report ufficiale riporta 90'+8 l'esito vincente sarà under 8,5 (in caso la linea sia 8,5), se il report riporta 90'+9 allora l'esito vincente sarà over 8,5(se la linea è 8,5).

Per la uefa si considera il report presente sul sito ufficiale, nel caso in cui vengano riportati minuti e secondi varrà la seguente regola:

ESEMPIO: recupero effettivo giocato 8:59

ESITO VINCENTE: U/O 8,5 recupero secondo tempo = UNDER

ESITO VINCENTE U/O 7,5 recupero secondo tempo = OVER

ESEMPIO: recupero effettivo giocato 9:01

ESITO VINCENTE: U/O 9,5 recupero secondo tempo = UNDER

ESITO VINCENTE U/O 8,5 recupero secondo tempo = OVER

Nel caso in cui la partita in oggetto non venga portata a termine (interrotta o sospesa) e non ripresa entro la fine del terzo giorno successivo, le quote andranno a rimborso.

Per la scommessa U/O recupero 2 tempo di tutto il turno di campionato di serie a viene considerata la somma dei minuti di recupero effettivamente giocati su ogni singolo incontro sul report scaricabile sul sito ufficiale della lega serie a come spiegato sopra, Esempio: se il report riporta 90'+7 per quell'incontro saranno conteggiati 7 minuti ai fini della somma di tutto il singolo turno di campionato.

Nel caso in cui ci sia la scommessa U/O recupero 2tempo per tutto il turno in oggetto il conteggio seguirà la regola specificata sopra per la uefa.

Se anche solo una partita venisse rinviata, sospesa o interrotta durante il suo svolgimento e non fosse conclusa entro la fine del terzo giorno successivo alla sua data programmata, la scommessa andrà a rimborso.

U/O SOSTITUZIONI

Si deve pronosticare quante saranno le sostituzioni per l'intero turno di campionato secondo il sistema under/over.

Esempio se in serie a ci sono 20 squadre, si contano tutte le 10 partite, quindi se la linea offerta sarà 90,5 faranno fede le sostituzioni segnate sul report pubblicato sul sito ufficiale della manifestazione. ; Se anche

solo una partita venisse rinviata, sospesa o interrotta durante il suo svolgimento e non fosse conclusa entro la fine del terzo giorno successivo alla sua data programmata , la scommessa andrà a rimborso.

SCOMMESSE ANTEPOST

Vincente

Pronostica la squadra che si classifica al primo posto di una competizione.

Squadra Prima Classificata alla data X

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata o nella data indicata del campionato di riferimento. Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse. In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra Prima Classificata alla Giornata X

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata o nella data indicata del campionato di riferimento. Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse. In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente senza squadra X

Pronostica la squadra che otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale del campionato di riferimento, ad esclusione di una specifica squadra indicata. E' presente l'esito altro. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Ultima Classificata

Occorre pronosticare quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica del campionato oggetto di scommessa. Nel caso in cui, al termine del campionato, due o più squadre avranno ottenuto lo stesso punteggio, si adotteranno i criteri di classifica del campionato in oggetto.

Capocannoniere

Pronostica quale calciatore realizzerà il maggior numero di reti nell'arco della competizione oggetto della scommessa. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

Promossa Si/No

Pronostica se una squadra al termine della stagione sarà promossa nella Serie maggiore oppure no.

Retrocessa Si/No

Pronostica se una squadra al termine della stagione verrà retrocessa nella Serie inferiore oppure no.

Accoppiata

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, anche non in ordine, ai primi due posti della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Esatto

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Attacco:

Si deve pronosticare la squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal durante l'intera manifestazione. In caso di parità si applicherà il regolamento ADM

Podio in Ordine

Pronostica le squadre che otterranno le prime tre posizioni in ordine nella classifica finale del campionato di riferimento. E' presente l'esito altro . Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Squadra qualificata in Champions League Si/No

Pronostica se le squadre proposte nella lista si classificheranno, al termine del campionato in corso, in una posizione tale da dar diritto a disputare la prossima Uefa Champions League o i relativi turni preliminari.

Sorteggio Champions League

Pronostica quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa. L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

Sorteggio Europa League

Pronostica quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa. L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

Squadra Punti nel Girone

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti in classifica che una squadra otterrà al termine della fase a gironi. Gli esiti possibili sono: 0,1,2,3,4,5,6,7,9.

Convocato Si/No

Pronostica se un calciatore verrà convocato oppure no.

Cambio Squadra

Pronostica se un calciatore cambierà squadra durante la finestra di mercato oppure no.

Cambio Allenatore Squadra

Occorre pronosticare chi sarà il prossimo allenatore della squadra oggetto di scommessa, a partire dalla data indicata.

ESONERATO SI/NO

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa sarà esonerato dal ruolo ricoperto (esito SI) o meno (esito NO), entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per esonero si intende l'effettiva interruzione dall'attività del tecnico. Esito Si: Esonero dall'incarico entro la data specificata che comporta l'interruzione dell'attività del tecnico, inclusa la casistica dell'esonero e successivo reintegro in squadra entro la data specificata. Esito No: Nessun esonero entro la data specificata, con conseguente prosecuzione dall'attività del tecnico fino alla data specificata. Non saranno considerate valide, poiché non comportano un'interruzione nel lavoro del tecnico: - eventuali comunicazioni di esonero per la stagione successiva o comunque per una data successiva a quella specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per la determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Testa a Testa

Occorre pronosticare quale tra le due squadre proposte vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Triplete

Pronostica se la squadra indicata riuscirà a vincere Campionato, Coppa Nazionale e Champions League nello stesso anno sportivo. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Totale Goal Squadra:

Si deve pronosticare se il numero totale di goal della squadra realizzati durante l'intera manifestazione sia superiore o inferiore ad un determinato parametro soglia, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

Vincente Gruppi:

Si deve pronosticare la vincente del gruppo in questione, in caso di arrivo di più squadre a pari punti si farà riferimento al regolamento del torneo.

Accoppiata Gruppi:

Si deve pronosticare quali saranno le 2 squadre che arriveranno prima e seconda non in ordine in un determinato gruppo

Gruppo con meno Goal:

Si deve pronosticare in quale gruppo della manifestazione si realizzeranno meno goal.

Gruppo con più Goal:

Si deve pronosticare in quale gruppo della manifestazione si realizzeranno più goal.

Posizione finale squadra:

Si deve pronosticare l'esatto momento della manifestazione in cui verrà eliminata la squadra indicata

Miglior Attacco:

Si deve pronosticare la squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal durante l'intera manifestazione, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

Miglior Difesa:

Si deve pronosticare la squadra che avrà subito il minor numero di goal durante l'intera manifestazione, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

Vincente Mondiale:

Si deve pronosticare la squadra che vincerà il torneo

Gruppo del Vincente:

Si deve pronosticare a quale gruppo appartiene la squadra che vincerà il torneo

Confederazione Vincente:

Si deve pronosticare a che confederazione appartiene la squadra vincente del torneo

Testa a Testa:

Si deve pronosticare quale tra le due squadre proposte otterrà una posizione migliore al termine della manifestazione. In caso di eliminazione alla stessa fase la scommessa andrà a rimborso

Qualificata agli ottavi Si/No:

Si deve pronosticare se la squadra indicata si classificherà per gli ottavi di finale o no.

Piazzato sul podio Si/No:

Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà nelle prime tre posizioni del torneo o no.

Finalista Si/No:

Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà o meno in finale nella manifestazione

Finale Mondiale:

Si deve pronosticare quali saranno le due squadre a disputare la finale della manifestazione

Miglior Squadra del Continente:

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle in elenco si classificherà meglio nella manifestazione.

In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre o una o più squadre saranno eliminate nella stessa fase del torneo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale (Ranking FIFA).

Capocannoniere:

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà più goal nella manifestazione, nel caso di più giocatori con lo stesso numero di goal sarà adottato il regolamento di ADM.

Miglior Giocatore del Torneo:

Si deve pronosticare chi verrà considerato miglior giocatore del torneo dalla federazione organizzatrice dello stesso

Man of the Match (VINCENTE)

Si deve pronosticare il giocatore che verrà proclamato "man of the match" della competizione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente a un giocatore che non è sceso in campo sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

BASKET

Per le scommesse sul basket, se non diversamente specificato nel regolamento del singolo mercato, il risultato da ritenersi valido ai fini dei pronostici è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

Di seguito sono riportate le tipologie di scommessa che offriamo:

PRINCIPALI

1X2 Basket 5,5

Nel caso in cui la scommessa sia effettuata in modalità prematch, vale il seguente regolamento: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

- segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti
- segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti
- segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi SUPPLEMENTARI.

Nel caso in cui la scommessa sia effettuata in modalità LIVE Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

- segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti
- segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti
- segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi REGOLAMENTARI, se la giocata è LIVE.

1X2 Basket NO MARGINE:

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro:

- segno 1 vittoria della squadra in casa;
- segno 2 vittoria della squadra in trasferta,
- X le due squadre segneranno lo stesso numero di punti.

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi REGOLAMENTARI.

Testa a Testa Risultato:

Bisogna pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Testa a Testa con Handicap:

Si scommette sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. Quando l'handicap e' senza segno viene sottratto al team1 (di sinistra)

Quando l'handicap ha segno negativo viene sottratto al team2 (di destra)

Under/Over Punti (INCLUSO TEMPI SUPPLEMENTARI):

Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore offerto. **Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.**

Under/Over Casa:

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra di casa sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over Ospite:

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra ospite sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Testa/Testa + Under/Over:

Bisogna pronosticare il risultato finale della partita e se il risultato finale sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati anche i tempi supplementari.

Margine di Vittoria (6 Esiti):

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-5, A 6-10, A 10+, B 1-5, B 6-10, B 10+. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Margine di Vittoria (7 Esiti):

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali

tempi supplementari, scegliendo tra i seguenti sette esiti: 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30 e >30. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Margine di Vittoria (12 Esiti):

Bisogna pronosticare sul margine con il quale una delle due squadre batte l'altra, scegliendo fra 6 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra: A1-5, A6-10, A11-15, A16-20, A21-25, A>26, B1-5, B6-10, B11-15, B16-20, B21-25 e B>26, dove per A si intende la squadra in casa e per B la squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari:

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari 1°Tempo:

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del primo tempo di un determinato incontro è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari 2°Tempo:

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del secondo tempo di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Pari/dispari – X/quarto:

Bisogna pronosticare se la somma dei punteggi delle due squadre per un determinato quarto di gioco sia un numero pari o dispari. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

Quarto con più Punti:

Bisogna pronosticare quale quarto avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

Esito 1X2 – quarto X:

Bisogna pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra, con il segno 2 la vittoria della seconda, con il segno X il loro pareggio. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

Under/Over – X/quarto: Bisogna pronosticare se il punteggio finale di un determinato quarto di gioco sia inferiore o superiore). Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco.

Testa/Testa – X/quarto:

Bisogna pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

T/T Handicap X/Quarto:

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

Tempi supplementari Si/No:

Bisogna pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà Sì. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del 4° quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

Esito 1°Tempo 1X2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

Esito 2°Tempo 1X2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del secondo tempo dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince il secondo tempo), 2 (la squadra ospite vince il secondo tempo), X (al termine del secondo tempo le due squadre hanno segnato lo stesso numero di punti). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Testa a Testa Handicap 1°Tempo:

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il primo tempo dell' incontro, l'esito sarà determinato applicando l'handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

Testa a Testa Handicap 2°Tempo:

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il secondo tempo dell' incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over 1°Tempo:

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del primo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto.

Under/Over 2°Tempo:

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del secondo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1Tempo/Finale:

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match. Per questa tipologia di scommessa vale il risultato al termine dei tempi regolamentari; sono esclusi eventuali tempi supplementari.

Supplementari SI/NO:

Bisogna pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà SI. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del 4° quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

Quarto con piu' punti:

Bisogna pronosticare quale quarto avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

T/T a X/Punti nel X/Quarto:

Bisogna pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti (5-10-15-20) nel quarto offerto. Sono previsti 3 possibili esiti: Squadra1, Squadra2 e Nessuno. Se nessuna delle due squadre realizza X punti nel quarto in questione, la selezione vincente sarà Nessuno.

Gara a Punti Quarto (GARA A "n" PUNTI QUARTO "x")

Si deve pronosticare quale delle due squadre, nel solo Quarto "x" di gioco, realizzerà per prima il totale "n" di punti indicato.

Esempio:

Milwaukee Bucks – Toronto Raptors

– Risultato Punto per Punto **3° Quarto:**

40 – 40

43 – 40

45 – 42

47 – 44

47 – 44

50 – 44

Gara a 50 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

52 – 44

54 – 44

54 – 47

54 – 50

56 – 50

Gara a 55 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

56 – 53

59 – 56

62 – 59

Gara a 60 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

62 – 61

62 – 63

64 – 65

66 – 68

68 – 69

Gara a 70 punti: ESITO VINCENTE **VOID (NULLO)** AL TERMINE DEL 3° QUARTO NESSUNA DELLE DUE SQUADRE HA RAGGIUNTO I PUNTI INDICATI

– Risultato Punto per Punto **4° Quarto:**

68 – 69

73 – 70

75 – 70

75 – 71

75 – 72

75 – 74

Gara a 75 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

77 – 74

77 – 76

78 – 76

78 – 79

80 – 79

Gara a 80 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

81 – 79

81 – 82

81 – **85**

Gara a 85 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

81 – 86

81 – 87

81 – 89

82 – 89

83 – 89

85 – 89

85 – **92**

Gara a 90 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

1X2 Quarto + Under/Over Quarto (1X2 QUARTO "x" + UNDER/OVER "n" QUARTO "y")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Quarto X" e "Under/Over Quarto Y" dell'incontro oggetto di scommessa. *Esempio:*

Milwaukee Bucks - Toronto Raptors 99-106

risultato 1° quarto: 32-21

LIMITE 52,5 ESITO VINCENTE 1 + OVER; LIMITE 53,5 ESITO VINCENTE 1 + UNDER

risultato 2° quarto: 17-24

LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE 2 + OVER; LIMITE 41,5 ESITO VINCENTE 2 + UNDER

risultato 3° quarto: 26-26

LIMITE 51,5 ESITO VINCENTE X + OVER; LIMITE 52,5 ESITO VINCENTE X + UNDER

risultato 4° quarto: 24-34

LIMITE 57,5 ESITO VINCENTE 2 + OVER; LIMITE 58,5 ESITO VINCENTE 2 + UNDER

1X2 Tempo Senza Margine + Under/Over Tempo (1X2 TEMPO "x" + UNDER/OVER "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo X Senza Margine " e "Under/Over Tempo X" dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio: Milwaukee Bucks - Toronto Raptors 99-105

risultato 1° tempo: 49-45

LIMITE 93,5 ESITO VINCENTE 1 + OVER; LIMITE 94,5 ESITO VINCENTE 1 + UNDER

risultato 3° quarto: 50-60

LIMITE 109,5 ESITO VINCENTE 2 + OVER; LIMITE 110,5 ESITO VINCENTE 2 + UNDER

1Tempo/Finale:

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match. Per questa tipologia di scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari.

1X2(3 Punti) Margine 3.5

Occorre pronosticare lo scarto di punteggio che ci sarà tra le due squadre a fine partita ed eventuali tempi supplementari inclusi. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa con uno scarto di almeno 4 punti. Con il segno 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite con uno scarto di almeno 4 punti. Con il segno X si intende la vittoria di una delle due squadre con uno scarto pari o inferiore a 3 punti.

Draw No bet Quarto X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del quarto di riferimento, prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi per X = 3 e prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto 3: se il quarto 3 termina 22 – 20 l'esito vincente è 1; se il quarto 3 termina 20 – 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il quarto 3 termina 20 – 22 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No bet Tempo X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento che viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 45 – 40 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 45 – 45 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 40 – 45 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 Quarto Con Margine (1X2 QUARTO 2.5 pt)

Si deve pronosticare l'esito finale del Quarto "n" di gioco in base al seguente criterio:

- 1 - vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore a 2 punti;
- X - pareggio delle due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 2;
- 2 - vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore a 2 punti.

Esempio:

Milwaukee Bucks - Toronto Raptors 108-100

risultato 1° quarto: 23-34 ESITO VINCENTE 2

risultato 2° quarto: 28-25 ESITO VINCENTE 1

risultato 3° quarto: 25-24 ESITO VINCENTE X

risultato 4° quarto: 32-17 ESITO VINCENTE 1

COMBO VINC . T/T + SEGNA ULTIMO PUNTO

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà e segnerà l'ultimo punto al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

T/T + Under/Over

Occorre pronosticare, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1 o 2 e su Under/Over specifico.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

T/T Handicap + Under/Over

Occorre pronosticare, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul testa a testa handicap e sull'Under/Over specifico.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

Somma Punti 12 Esiti

Bisogna pronosticare quanti punti verranno realizzati dalle due squadre nel corso dei soli tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

T/T MATCH CON HANDICAP INCL. T.S + U/O PUNTI GIOCATORE X NEL MATCH INCL. T.S.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Punti" e "Vincitore Partita con handicap" (tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap in termini di punti che andrà sommato ai punti della squadra alla quale è stato attribuito) al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari

Under/Over Massimo Punti Consecutivi

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale massimo dei punti consecutivi messi a segno nell'incontro (a prescindere dalla squadra che li realizzerà), sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") alla soglia indicata. Per punti consecutivi, si intendono i punti segnati consecutivamente da una squadra senza che l'altra squadra segni. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Sono considerati solo i tempi regolamentari, supplementari esclusi.

VANTAGGIO DI ALMENO Y PUNTI NELL'INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare se una delle due squadre riuscirà (esito "SI") o meno (esito "NO") durante l'incontro a raggiungere un vantaggio di almeno Y punti. Non si terranno in considerazione eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, faranno fede le informazioni diramate sul sito ufficiale della manifestazione. Ad esempio, su NBA.COM e su Euroleague.net, nella pagina relativa ad un determinato incontro, è possibile trovare il resoconto di tutte le giocate dell'incontro (play-by-play). Nel caso in cui l'avvenimento oggetto di scommessa dovesse non essere disputato, o dovesse essere sospeso e non ripreso, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale vigente.

Vincitore Partita + Under/Over Assist Giocatore , Overtime Incluso (T/T+U/O "n" ASSIST GIOC. INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Punti" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio:

Golden State Warriors 97 - Portland Trail Blazers 107

Draymond Green (Golden State Warriors) 11 assist realizzati (ast)

LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

Damian Lillard (Portland Trail Blazers) 12 assist realizzati (ast)

LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

Vincitore Partita + Under/Over PuntiGiocatore,Overtime Incluso (T/T+U/O "n" PUNTI GIOC "x" INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Punti" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers 105-99

Stephen Curry (Golden State Warriors) 37 punti realizzati (pts)

LIMITE 36,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 37,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

Meyers Leonard (Portland Trail Blazers) 30 punti realizzati (pts)

LIMITE 29,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

Vincitore Partita + Under/Over Rimbalzi Giocatore,Overtime Incluso (T/T+U/O "n" RIMBALZI GIOC "x" INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Rimbalzi" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari .

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

Portland Trail Blazers 121 - Denver Nuggets 118

Enes Kanter (Portland Trail Blazers) 12 rimbalzi realizzati (reb)

LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

Nikola Jokic (Denver Nuggets) 13 rimbalzi realizzati (reb)
LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; LIMITE 13,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER

Gara a X Punti(Inc. Supp.)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il punteggio "x" indicato, incluso eventuali tempi supplementari. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

T/T PRIMO TIRO LIBERO SEGNATO

Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il primo tiro libero nell'incontro

1X2 ASSIST GIOCATORE

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist per il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nel numero di assist tra i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist per il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso i due giocatori realizzano lo stesso numero di assist la scommessa sarà VOID. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 SOMMA PUNTI + ASSIST + RIMBALZI GIOCATORI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di punti e di assist e di rimbalzi nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di punti, assist e rimbalzi per il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nel numero di punti, assist e rimbalzi tra i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di punti, assist e rimbalzi per il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 SOMMA ASSIST + RIMBALZI GIOCATORI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist e di rimbalzi nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist e rimbalzi per il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nel numero di assist e rimbalzi tra i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist e rimbalzi per il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 SOMMA PUNTI + ASSIST GIOCATORI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di punti e di assist nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di punti e assist per il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nel numero di punti e assist tra i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di punti e assist per il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 SOMMA PUNTI + RIMBALZI GIOCATORI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di punti e di rimbalzi nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di punti e rimbalzi per il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nel numero di punti e rimbalzi tra i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di punti e rimbalzi per il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TIRI DA 3 INCL. T.S.

La scommessa consiste nel pronosticare secondo il metodo classico dell'1X2 la squadra che realizzerà più canestri 3 tre punti durante la partita incluso eventuali tempi supplementari. Il tiro da tre punti (definito anche tripla) definisce nella pallacanestro un canestro realizzato tirando la palla dall'esterno dell'area delimitata da un arco semiellittico radiante dal centro del canestro stesso. Ci sono 3 esiti possibili: 1-la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento metterà a segno più canestri da tre della squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento; X-entrambi le squadre realizzeranno il solito numero di canestri da tre; 2-la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento metterà a segno più canestri da tre della squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Under/Over Punti Giocatore

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Under/Over Assist Giocatore

Occorre pronosticare se la somma degli assist effettuati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Under/Over Rimbalzi Giocatore

Occorre pronosticare se la somma dei rimbalzi del giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto

alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O STOPPATE GIOCATORE X

Si deve pronosticare se le stoppate realizzate dal "Giocatore X" oggetto di scommessa saranno superiori cioè Over o inferiori cioè Under rispetto alla soglia offerta al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Esito Over: le stoppate del giocatore saranno superiori alla soglia indicata; Under: le stoppate del giocatore saranno inferiori alla soglia indicata. La stoppata è una giocata difensiva che consiste nel fermare un tiro avversario solo dopo che il giocatore ha già lasciato la palla e prima che la palla abbia cominciato la sua parabola discendente verso il canestro. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O PALLE RUBATE GIOCATORE X

Si deve pronosticare se le palle rubate dal giocatore "x" nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Palla rubata: ogni qualvolta un giocatore conquista il possesso di palla. Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O TIRI LIBERI SEGNATI DAL GIOCATORE X

Bisogna pronosticare se i tiri liberi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa saranno superiori cioè Over o inferiori cioè Under rispetto alla soglia offerta al termine della partita comprensiva di eventuali tempi supplementari. Nella pallacanestro, il tiro libero è la sanzione prevista nel caso in cui la difesa commetta un fallo nel momento in cui un avversario tira, in seguito ad un fallo tecnico, antisportivo o da espulsione o per ogni fallo commesso dopo il bonus, tranne quelli commessi in attacco. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Under/Over Punti+Rimbalzi+Assist

Bisogna pronosticare se la somma dei **PUNTI + RIMBALZI + ASSIST** realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI GIOCATORE

Si pronostica se il totale dei rimbalzi e dei punti conseguiti nell'incontro dal giocatore X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei tempi regolamentari, più eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipare è sufficiente entrare in campo, anche per un periodo temporalmente limitato) del giocatore indicato nella descrizione della scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso in cui la manifestazione oggetto di scommessa dovesse non essere disputata, o dovesse essere sospesa, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale di regolamentazione delle scommesse sportive a quota fissa in vigore.

U/O SOMMA PUNTI-ASSIST GIOCATORE

Si pronostica se il totale degli assist e dei punti conseguiti nell'incontro dal giocatore X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei

tempi regolamentari, più eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipare è sufficiente entrare in campo, anche per un periodo temporalmente limitato) del giocatore indicato nella descrizione della scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso in cui la manifestazione oggetto di scommessa dovesse non essere disputata, o dovesse essere sospesa, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale di regolamentazione e delle scommesse sportive a quota fissa in vigore.

U/O SOMMA ASSIST-RIMBALZI GIOCATORE

Si pronostica se il totale degli assist e dei rimbalzi conseguiti nell'incontro dal giocatore X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei tempi regolamentari, più eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipare è sufficiente entrare in campo, anche per un periodo temporalmente limitato) del giocatore indicato nella descrizione della scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso in cui la manifestazione oggetto di scommessa dovesse non essere disputata, o dovesse essere sospesa, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale di regolamentazione delle scommesse sportive a quota fissa in vigore.

U/O SOMMA PUNTI Giocatore X e Y

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dai due giocatori oggetto della scommessa nei rispettivi incontri, comprensivi di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno dei due giocatori oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Wendell Carter (Orlando) + Jonas Valanciunas (New Orleans) (Punti)

Wendell Carter (Orlando) 30 punti realizzati

Jonas Valanciunas (New Orleans) 20 punti realizzati

LIMITE 48,5 ESITO VINCENTE Under; LIMITE 50,5 ESITO VINCENTE Over

U/O SOMMA RIMBALZI Giocatore X e Y

Si deve pronosticare se la somma dei Rimbalzi realizzati dai due giocatori oggetto della scommessa nei rispettivi incontri, comprensivi di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno dei due giocatori oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Wendell Carter (Orlando) + Jonas Valanciunas (New Orleans) (Rimbalzi)

Wendell Carter (Orlando) 7 rimbalzi realizzati

Jonas Valanciunas (New Orleans) 10 rimbalzi realizzati

LIMITE 16,5 ESITO VINCENTE Under; LIMITE 18,5 ESITO VINCENTE Over

U/O SOMMA ASSIST Giocatore X e Y

Si deve pronosticare se la somma degli Assist realizzati dai due giocatori oggetto della scommessa nei rispettivi incontri, comprensivi di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno dei due giocatori oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Wendell Carter (Orlando) + Jonas Valanciunas (New Orleans) (Rimbalzi)

Wendell Carter (Orlando) 5 Assist realizzati

Jonas Valanciunas (New Orleans) 8 Assist realizzati

LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE Under; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE Over

U/O SOMMA TIRI DA TRE REALIZZATI Giocatore X e Y

Si deve pronosticare se la somma dei Tiri da tre realizzati dai due giocatori oggetto della scommessa nei rispettivi incontri, comprensivi di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno dei due giocatori oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Wendell Carter (Orlando) + Jonas Valanciunas (New Orleans) (Rimbalzi)

Wendell Carter (Orlando) 2 Tiri da tre realizzati

Jonas Valanciunas (New Orleans) 1 Tiro da tre realizzato

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE Under; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE Over

U/O PUNTI GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Si deve pronosticare se i punti realizzati dal giocatore "x" indicato nella descrizione della scommessa nel Quarto regolamentare y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O RIMBALZI GIOCATORE X QUARTO Y

Si deve pronosticare se i Rimbalzi realizzati dal giocatore "x" indicato nella descrizione della scommessa nel Quarto regolamentare y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O ASSIST GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Si deve pronosticare se gli assist realizzati dal giocatore "x" indicato nella descrizione della scommessa nel Quarto regolamentare y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O SOMMA PUNTI + RIMBALZI + ASSIST GIOCATORE X NEL QUARTO Y

Si deve pronosticare se la somma di punti +assist+rimalzi realizzati dal giocatore "x" indicato nella descrizione della scommessa nel Quarto regolamentare y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Testa a Testa + Under/Over Giocatore

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà la partita e se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

GIOC. X U/O ASSIST + VINCENTE PARTITA INCL. T.S.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Assist" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ci sono quattro esiti possibili : TEAM 1+ UNDER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e gli assist fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 1 + OVER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e gli assist fatti dal giocatore indicato saranno superiori della siglia indicata; TEAM 2 + UNDER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e gli assist fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 2 + OVER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e gli assist fatti dal giocatore indicato saranno superiori della siglia indicata Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

GIOC X U/O RIMBALZI + VINCENTE PARTITA INCL. T.S.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Rimalzi" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ci sono quattro esiti possibili : TEAM 1+ UNDER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i rimalzi fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 1 + OVER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i rimalzi fatti dal giocatore indicato saranno superiori della siglia indicata; TEAM 2 + UNDER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i rimalzi fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 2 + OVER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i rimalzi fatti dal giocatore indicato saranno superiori della siglia indicata Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T MATCH CON HANDICAP INCL. T.S + U/O PUNTI GIOCATORE X NEL MATCH INCL. T.S.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Punti" e "Vincitore Partita con handicap" (tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap in termini di punti che andrà sommato ai punti della squadra alla quale e' stato attribuito) al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Esempio : ai Milwaukee Bucks è stato assegnato uno svantaggio di 10,5 punti: risultato finale 105-95 (105-10.5=94.5-95) Risultato finale con Handicap applicato 94.5-95 > ESITO VINCENTE 2 . Ci sono quattro esiti possibili : TEAM 1+ UNDER-Vince

la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i punti fatti nella partita saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 1 + OVER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i punti fatti nella partita saranno superiori della siglia indicata; TEAM 2 + UNDER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i punti fatti nella partita saranno inferiori della siglia indicata; TEAM 2 + OVER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i punti fatti nella partita saranno superiori della siglia indicata Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

GIOCATORE X U/O STOPPATE + VINCITORE PARTITA INCL. T.S.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Stoppate" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Esito 1+Over: vincerà la squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa e le stoppate del giocatore saranno superiori alla soglia indicata; 1+Under: vincerà la squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa e le stoppate del giocatore saranno inferiori alla soglia indicata; 2+Over: vincerà la squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa e le stoppate del giocatore saranno superiori alla soglia indicata; 2+Under: vincerà la squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa e le stoppate del giocatore saranno inferiori alla soglia indicata La stoppata è una giocata difensiva che consiste nel fermare un tiro avversario solo dopo che il giocatore ha già lasciato la palla e prima che la palla abbia cominciato la sua parabola discendente verso il canestro. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Giocatore Doppia Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 2 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "SI". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Tripla Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una tripla doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 3 delle voci statistiche: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 3 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "SI". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati Giocatore X

Si deve pronosticare se il numero totale di canestri da 3 punti realizzati dal giocatore "x" nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Golden State Warriors – Portland Trail Blazers

Stephen Curry (Golden State Warriors): 7 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Meyers Leonard (Portland Trail Blazers): 5 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati

Si deve pronosticare se i canestri da 3 punti realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

Esempio:

Golden State Warriors – Portland Trail Blazers: 28 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 25,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE UNDER

1X2 GIOCATORI CANESTRI DA 3 NELL'INCONTRO INCL. T.S.

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, REALIZZERA' il maggior numero di canestri da 3 nell'incontro di riferimento. L'oggetto della scommessa e' il numero dei TIRI DA TRE PUNTI REALIZZATI. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. – Con il segno 1 si pronostica che realizzerà piu' canestri da 3 il primo giocatore indicato. – Con il segno X si pronostica la parità nei canestri da 3 realizzati da i due giocatori. – Con il segno 2 si pronostica che realizzerà piu' canestri da 3 il secondo giocatore indicato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE PRIMO CANESTRO

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori della lista segnerà' il primo canestro della partita in questione. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla partita oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

GIOCATORE X PRIMO CANESTRO SI/NO

Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segna il primo canestro (tiro libero, tiro da 2 o tiro da 3) SI o NO. Le scommesse accettate su un giocatore che non e' presente sul campo quando viene segnato il primo canestro andranno a rimborso.

SQUADRA CHE REALIZZA IL PRIMO CANESTRO + SQUADRA CHE REALIZZA L'ULTIMO CANESTRO NEL MATCH INCL.T.S.

Bisogna pronosticare contemporaneamente la squadra che realizzerà' il primo canestro e la squadra che realizzerà' l'ultimo canestro dell'incontro al termine di eventuali tempi supplementari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

SQUADRA CHE REALIZZA IL PRIMO PUNTO NEL MATCH INCL. T.S.

Bisogna pronosticare la squadra che realizzerà' il primo punto dell'incontro al termine di eventuali tempi supplementari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

TEMPO CON PIU' PUNTI REALIZZATI DAL GIOCATORE X

Bisogna pronosticare in quale tempo regolamentare il giocatore oggetto di scommessa realizzerà' piu' punti. Saranno considerati solo i tempi regolamentari, eventuali supplementari saranno esclusi. Tre possibili esiti: 1° Tempo - Il giocatore indicato farà' piu' punti nel primo tempo (1° Quarto + 2° Quarto) regolamentare di gioco; Pareggio - Il giocatore realizzerà' gli stessi punti in entrambi i tempi; 2° Tempo - Il giocatore indicato farà'

piu punti nel secondo tempo(3°Quarto+4° Quarto) regolamentare di gioco.Le scommesse saranno valide se il giocatore parteciperà in entrambi i tempi regolamentari della partita.Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

T/T ULTIMO PUNTO INCL. T.S.

Bisogna pronosticare la squadra che realizzerà l'ultimo punto dell'incontro al termine di eventuali tempi supplementari.Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

Miglior Marcatore Gruppo

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori offerti segna il maggior numero di punti(eventuali supplementari inclusi) nel gruppo offerto e nel giorno indicato nella data evento (per l'NBA vale la corrispondente data americana).Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Miglior Marcatore Partita

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segna il maggior numero di punti(eventuali tempi supplementari inclusi) nella partita indicata. La voce "Altro", se offerta, comprende i giocatori non presenti nella lista. Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI TIRI DA 3 PUNTI REALIZZATI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di canestri da 3 punti nella partita di riferimento compresi eventuali tempi supplementari. Il tiro da tre punti definisce nella pallacanestro un canestro realizzato tirando la palla dall'esterno dell'area delimitata da un arco semiellittico radiante dal centro del canestro stesso Nella lista esiti e' prevista la voce ALTRO qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. In caso di parità, si rimanda al regolamento vigente. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla partita sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI RIMBALZI REALIZZATI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di rimbalzi nella partita di riferimento compresi eventuali tempi supplementari.Nella lista esiti e' prevista la voce ALTRO qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. In caso di parità, si rimanda al regolamento vigente. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla partita sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI ASSIST REALIZZATI NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di assist nella partita di riferimento compresi eventuali tempi supplementari.Nella lista esiti e' prevista la voce ALTRO qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. In caso di parità, si rimanda al regolamento vigente. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla partita sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ESPULSO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (ejection) (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa, si specifica che non si intende espulso il giocatore escluso dall'incontro (fouls out) per il raggiungimento del numero massimo di falli personali commessi previsti dalla manifestazione di riferimento (Es: 6 in NBA, 5 in Serie A). Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FANTASY MATCH(Indirette Basket)

Rappresentano un incontro di basket virtuale tra due squadre che non si affrontano direttamente sul campo di gioco, ma sono impegnate in due diverse partite ""reali"" dei propri campionati e/o coppe.

Il risultato di un FANTASY MATCH è determinato dal numero di punti realizzati dalle due squadre, nei tempi regolamentari, eventuali tempi supplementari inclusi, delle rispettive partite ""reali"". Nella descrizione dell'avvenimento accanto ad ogni squadra è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato delle scommesse si ottiene tenendo conto del numero di punti realizzati dalle squadre in questione nella partita realmente disputata (quindi non conta se nella realtà una squadra ha vinto, pareggiato o perso, ma soltanto quanti punti ha realizzato).

Se anche una sola delle partite ""reali"" di una delle squadre interessate viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy Match saranno calcolate a quota 1,00 ad eccezione di quelle maturate.

Scommesse Antepost

Vincente

Si deve indicare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno a rimborso.

Miglior Marcatore Manifestazione

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MARCATORI

Marcatore 1X2

Bisogna pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, ottiene un maggior numero di punti. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso. Se non offerto il segno X in caso di parità andranno a rimborso le scommesse.

Under/Over Punti Giocatore

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Under/Over Assist Giocatore

Occorre pronosticare se la somma degli assist effettuati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Under/Over Rimbalzi Giocatore

Occorre pronosticare se la somma dei rimbalzi del giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Under/Over Punti+Rimbalzi+Assist

Bisogna pronosticare se la somma dei PUNTI + RIMBALZI + ASSIST realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Testa a Testa + Under/Over Giocatore

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà la partita e se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Giocatore Doppia Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 2 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Sì". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Tripla Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una tripla doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 3 delle voci statistiche: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 3 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Sì". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati Giocatore X

Si deve pronosticare se il numero totale di canestri da 3 punti realizzati dal giocatore "x" nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Stephen Curry (Golden State Warriors): 7 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Meyers Leonard (Portland Trail Blazers): 5 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati

Si deve pronosticare se i canestri da 3 punti realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers: 28 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 25,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE UNDER

Miglior Marcatore Gruppo

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori offerti segna il maggior numero di punti(eventuali supplementari inclusi) nel gruppo offerto e nel giorno indicato nella data evento (per l'NBA vale la corrispondente data americana). Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Miglior Marcatore Partita

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segna il maggior numero di punti(eventuali tempi supplementari inclusi) nella partita indicata. La voce "Altro", se offerta, comprende i giocatori non presenti nella lista. Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

1Tempo/Finale:

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match. Per questa tipologia di scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari.

ANTEPOST

Vincente: Si deve indicare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno a rimborso.

T/T Stagionali: Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato o del Torneo specificato (Playoff e Payout esclusi).

U/O Vittorie Stagionali (Regular Season): Bisogna pronosticare se il numero di vittorie realizzate dalla squadra selezionata, durante la stagione regolare, risulterà superiore o inferiore allo spread stabilito (playoff/payout esclusi).

TENNIS

Che succede se un tennista si ritira?

Se un tennista si ritira durante l'incontro le scommesse accettate sul Testa a Testa vanno a rimborso.

Se si ritira prima dell'inizio del match tutte le scommesse vanno a rimborso (quota 1,00 per le multiple).

La scommessa Set Betting viene rimborsata se la partita non inizia o non viene portata a termine.

Le scommesse prematch e Live sul Testa a Testa Set se un tennista si ritira durante il match vanno a rimborso.

Tutti gli altri mercati, se non si sono già concretizzati sul campo, verranno rimborsati. Nel caso di mercati sul singolo game, se il game non viene nemmeno disputato, tutti i mercati relativi ad esso verranno rimborsati; se un tennista si ritira durante lo svolgimento di un game, tutti i mercati relativi a quel game che si sono già concretizzati verranno refertati, al contrario gli altri saranno rimborsati. Anche il mercato "4 o 5 set" verrà rimborsato nel caso in cui un giocatore si sia ritirato prima che sia iniziato il quarto set.

Che succede se un tennista viene squalificato?

Se un tennista viene squalificato durante l'incontro le scommesse accettate sul Testa a Testa rimangono valide e viene considerato vincente l'avversario. Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, verranno rimborsati se non già materializzati. Nel caso di mercati sul singolo game, se il game non viene nemmeno disputato, tutti i mercati relativi ad esso verranno rimborsati; se un tennista viene squalificato durante lo svolgimento di un game, tutti i mercati relativi a quel game che si sono già concretizzati verranno refertati, al contrario gli altri saranno rimborsati.

PRINCIPALI

Regole Generali

Qualora l'ente organizzatore della manifestazione oggetto di scommessa decida, a scopo organizzativo, di disputare gli incontri su superficie di gioco diversa da quella dichiarata precedentemente, le scommesse rimangono valide.

Nel caso uno dei giocatori si ritiri prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse sull'incontro saranno annullate.

Nel caso il giocatore dovesse ritirarsi dal torneo prima del suo primo incontro, le scommesse relative al vincitore del torneo che si riferiscono a tale giocatore vanno a rimborso.

Se in un incontro di doppio almeno uno dei quattro giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, e il suo compagno decide di partecipare all'evento con un altro giocatore, tutte le scommesse piazzate sull'evento verranno annullate.

Se un incontro di tennis viene disputato al meglio di 3 set, anche se è previsto che venga giocato al meglio di 5, tutte le scommesse relative a tale evento saranno ritenute nulle (ad es. in una gara di Coppa Davis in cui il risultato ha già decretato la squadra vincente, entrambe le squadre possono accordarsi per giocare gli incontri rimanenti al meglio di 3 set: in tal caso, tutte le scommesse relative agli incontri "abbreviati" verranno considerate nulle).

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo set come un tie-break, verrà considerato un solo game (esempio: in una partita che finisce al terzo set, nel quale i primi due set sono terminati 6-3 e 4-6, la somma totale sarà pari a 20 games). Pertanto eventuali modifiche a discrezione dell'organizzazione del torneo nelle quali venga deciso di disputare il terzo set con il Super Tie-Break, saranno ritenute valide e regolarmente refertate

Vincitore partita o 1-2 testa a testa:

Se un tennista si ritira durante l'incontro le scommesse accettate sul Testa a Testa vanno a rimborso.

Se un tennista si ritira prima dell'inizio del match le scommesse vanno a rimborso (quota 1,00 per le multiple).

Set Betting:

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro in set. Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate

Risultato Esatto SI/NO:

Si deve pronosticare se il risultato, proposto in termini di set, si verificherà o meno al termine dell'incontro.

Se il match non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora

non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Esempio: Risultato Esatto 3-0 SI/NO, se la partita termina 3-1 saranno vincenti le scommesse sul "NO".

Under/Over Game Match:

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Ad esempio, si procederà al rimborso della scommessa Under/Over 32,5 nel caso in cui la partita al meglio dei 5 set venga definitivamente interrotta dopo aver disputato meno di 32,5 game, pur avendo lo stesso incontro la possibilità di sviluppare ulteriori game (es: 6-4; 4-6; 6-4; 2-0 int.). Il parametro delle selezioni si riferisce al numero di game e il tiebreak ha il valore di un game (compreso il tie break finale negli incontri di doppio).

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

Pari/dispari games:

Si deve pronosticare se il numero totali di games disputati durante un incontro sarà un numero pari o dispari. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente, le scommesse accettate andranno a rimborso.

T/T Match (Escluso Ritiro) VINCENTE PIU' SET INCONTRO

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più set nell'incontro. Sono previsti 2 esiti: – 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro. – 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione dell'incontro e' necessaria ai fini della certificazione della scommessa; Nel caso del ritiro dei giocatori, sospensione dell'incontro e tutto quello che non è stato menzionato si fa riferimento al regolamento vigente in materia. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Set (Escluso Ritiro) VINCENTE PIU' GIOCHI SET X

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più game nel set X. Sono previsti 2 esiti: – 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. – 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del set indicato è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il set sia completato, la scommessa andrà a rimborso. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Set:

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set X dell'incontro.; la scommessa sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo (set "non avvenuto"); se uno dei due si ritira prima che il set sia completato, la scommessa andrà a rimborso.

Vincente Primo Set/Match:

Bisogna pronosticare chi vincerà il primo set e chi vincerà il match. Qualora un tennista dovesse ritirarsi o venga squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia saranno rimborsate

Tie Break nell'incontro SI/NO:

Si deve pronosticare se durante l'incontro selezionato almeno un set si deciderà o meno al tie break. Vengono offerti due possibili esiti:

- SI
- NO

Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il tie break non venga disputato o venga definitivamente interrotto,

Tie-break set 1 S/NO –

Si deve pronosticare se durante l'incontro selezionato il primo set si deciderà o meno al tie break. Vengono offerti due possibili esiti:

- SI
- NO

Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il tie break non venga disputato o venga definitivamente interrotto,

Risultato esatto set X:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, del set dell'incontro selezionato. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Testa a testa handicap Set:

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più set nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti. In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Testa a testa handicap games:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale in termini di games. In caso di incontri non disputati o iniziati e non terminati la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole)

Quando l'handicap e' senza segno viene sottratto al giocatore 1(di sinistra)

Quando l'handicap ha segno negativo viene sottratto al giocatore 2 (di destra)

Testa a testa handicap Giochi 1°Set:

Si deve pronosticare il vincitore del 1° set di un incontro applicando lo spread handicap indicato in termini di games, al risultato finale del set. Nel caso in cui il 1° set non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate andranno a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. per il ritiro di un tennista, la scommessa sarà oggetto di rimborso.

Almeno un set si concluderà' 6-0 o 0-6:

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Il giocatore 1 vincerà almeno un Set:

Si deve pronosticare se il giocatore 1 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento non concretizzato.

Il giocatore 2 vincerà almeno un Set:

Si deve pronosticare se il giocatore 2 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento non concretizzato.

U/O Game nel Set X:

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

RISULTATO ESATTO NEL SET (6SCELTE):

Bisogna indovinare il risultato esatto del Set tra quelli indicati. Qualora uno dei due tennisti si ritiri durante il set la scommessa va a rimborso. ESITI POSSIBILI: 6-0 o 6-1 o 6-2 6-3 o 6-4 7-5 o 7-6 0-6 o 1-6 o 2-6 3-6 o 4-6 5-7 o 6-7 Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente.

COMBO

T/T + U/O X.

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T" e "Under/Over" al termine dell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Wawrinka – Federer 1-3

Set 1: 6-7; Set 2: 6-4; Set 3: 6-7; Set 4: 4-6

LIMITE 45,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 46,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

CHANCE MIX SET TOTALI

3 o 4 Set

Bisogna pronosticare se nell incontro al meglio dei 5 set ci saranno 3 o 4 set totali Si o No. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

SI: 3 o 4 SET

NO: 5 SET

3 o 5 Set

Bisogna pronosticare se nell incontro al meglio dei 5 set ci saranno 3 o 5 set totali Si o No. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

SI: 3 o 5 SET

NO: 4 SET

4 o 5 Set

Bisogna pronosticare se nell incontro al meglio dei 5 set ci saranno 4 o 5 set totali Si o No. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non e' menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

SI: 4 o 5 SET

NO: 3 SET

Under/Over Aces (U/O "n" ACES)

Si deve pronosticare se gli Aces realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Nishikori 2 ace – Nadal 3 ace

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

Wawrinka 8 ace – Federer 5 ace ESITO VINCENTE 1

LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 13,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Aces giocatore 1 o 2

Si deve pronosticare se gli Aces realizzati dal singolo giocatore nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

1X2 Ace (1X2 ACE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il tennista che avrà messo a segno il maggior numero di Ace nell'incontro. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Esempio:

Nishikori 2 ace - Nadal 3 ace ESITO VINCENTE 2

Wawrinka 8 ace - Federer 5 ace ESITO VINCENTE 1

Thiem 3 ace - Monfils 3 ace ESITO VINCENTE X

T/T Ace nel Torneo

Si deve pronosticare al termine del torneo chi tra i due giocatori avrà messo a segno più ace. In caso di parità le scommesse andranno a rimborso. Per i referti si farà riferimento all'estrapolazione dei dati riferiti al torneo di riferimento presi dal sito <https://matchstat.com/tennis/head-to-head>

Vincente Ace nel torneo

Si deve pronosticare al termine del torneo chi sarà il giocatore ad aver effettuato più ace. Se un giocatore non partecipa le scommesse saranno perdenti. Se ci saranno parità la quota sarà divisa per il numero di vincitori come da regolamento generale. Per i referti si farà riferimento all'estrapolazione dei dati riferiti al torneo di riferimento presi dal sito <https://matchstat.com/tennis/head-to-head> estrapolando i dati per singoli giocatori.

Under/Over Break

Si deve pronosticare se il numero di Break realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Doppi Falli (U/O "n" DOPPI FALLI)

Si deve pronosticare se i doppi falli commessi da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Nishikori 1 doppio fallo – Nadal 3 doppi falli

LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE UNDER

Wawrinka 7 doppi falli – Federer 2 doppi falli

LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

U/O DOPPI FALLI GIOCATORE 2

Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli commessi in una partita dal giocatore 2 sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Per doppio fallo si intende che il giocatore al servizio sbaglia consecutivamente sia la prima palla di servizio che la seconda palla di servizio consegnando un punto all'avversario. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

U/O DOPPI FALLI GIOCATORE 1

Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli commessi in una partita dal giocatore 1 sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Per doppio fallo si intende che il giocatore al servizio sbaglia consecutivamente sia la prima palla di servizio che la seconda palla di servizio consegnando un punto all'avversario. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

Under/Over Match Point

Si deve pronosticare se il numero di Match Point giocati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Il Match Point è il punto finale che aggiudica la vittoria. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

GIOCATORE X CONCEDE ALMENO UN BREAKPOINT NEL SUO GAME Y AL SERVIZIO

Questo mercato consiste nel pronosticare se [Giocatore X] nel gioco Y al servizio nell'incontro concederà almeno una palla break (situazione nella quale il giocatore in risposta si trova ad un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.) Sì o No. Sono previsti solo due possibili esiti: SÌ - '[Giocatore X] concederà' almeno una palla break nel game Y al servizio. NO: - '[Giocatore X] non concederà' Nessuna una palla break nel game y al servizio. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO GIOCO AL SERVIZIO GIOCATORE X VINCERA' A 0 O A 15

Questo mercato consiste nel pronosticare se [Giocatore X] vincerà il suo primo gioco al servizio nell'incontro e con quale margine di punti. La scommessa viene offerta prima dell'inizio dell'incontro e prima che sia stato determinato quale giocatore sarà al servizio nel '1° gioco e, di conseguenza, quale giocatore sarà al servizio nel 2° gioco ecc. Le scommesse riguardano unicamente il primo gioco in assoluto in cui il giocatore specificato è al servizio. Sono previsti solo due possibili esiti: SI – '[Giocatore X] vince a 0 o a 15' o NO – 'Qualsiasi altro risultato del gioco'. Le scommesse su 'Qualsiasi altro risultato del gioco' includono la vittoria del giocatore al servizio ([Giocatore X]) a 30 o a 40 e la vittoria del giocatore in ricezione (l'avversario del giocatore X) con qualsiasi punteggio. Esempio: Roger Federer v Rafael Nadal, Vittoria del giocatore al servizio a 0 o a 15 nel primo gioco in cui Roger Federer è al servizio – 'Vince a 0 o a 15' Il cliente scommette sul giocatore al servizio che 'Vince a 0 o a 15' per il primo gioco in cui Roger Federer è al servizio nell'incontro. Se Federer viene selezionato al servizio nel 1° gioco e vince il gioco esattamente a 0 o a 15, la scommessa è vincente. Se Federer vince il gioco a 30 o a 40 la scommessa è perdente e, allo stesso modo, se il gioco è vinto da Nadal la scommessa è perdente.

PRIMO GIOCO AL SERVIZIO GIOCATORE X VINCERA' A 0 O A 15 O A 30

Questo mercato consiste nel pronosticare se [Giocatore X] vincerà il suo primo gioco al servizio nell'incontro e con quale margine di punti. La scommessa viene offerta prima dell'inizio dell'incontro e prima che sia stato determinato quale giocatore sarà al servizio nel '1° gioco' e, di conseguenza, quale giocatore sarà al servizio nel 2° gioco ecc. Le scommesse riguardano unicamente il primo gioco in assoluto in cui il giocatore specificato è al servizio. Sono previsti solo due possibili esiti: SI- '[Giocatore X] vince a 0, a 15 o a 30' o NO- 'Qualsiasi altro risultato del gioco'. Le scommesse su 'Qualsiasi altro risultato del gioco' includono la vittoria del giocatore al servizio ([Giocatore X]) a 40 e la vittoria del giocatore in ricezione (l'avversario del giocatore X) con qualsiasi punteggio. Esempio: Roger Federer v Rafael Nadal, Vittoria del giocatore al servizio a 0, a 15 o a 30 nel primo gioco in cui Roger Federer è al servizio – 'Vince a 0, a 15 o a 30' Il cliente scommette sul giocatore al servizio che 'Vince a 0, a 15 o a 30' per il primo gioco in cui Roger Federer è al servizio nell'incontro. Se Federer viene selezionato al servizio nel 1° gioco e vince il gioco esattamente a 0, a 15 o a 30, la scommessa è vincente. Se Federer vince il gioco a 40 la scommessa è perdente e, allo stesso modo, se il gioco è vinto da Nadal la scommessa è perdente.

ANTEPOST

Passaggio Turno: Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo

Vincente: Consiste nel pronosticare il tennista (o la tennista) che vincerà un determinato torneo. In caso di mancata partecipazione di un determinato tennista al torneo, le scommesse su di esso vanno a rimborso

Testa a testa del torneo: Affinché le scommesse siano valide, entrambi i giocatori di un determinato testa a testa, devono giocare almeno 1 punto nel torneo. Se i giocatori escono nello stesso turno del torneo, verranno prese in considerazione i seguenti criteri per determinare il vincente: – differenza set vinti tra i due giocatori; – differenza games vinti tra i due giocatori. In caso di ulteriore parità si conteggeranno gli ACE eseguiti dai singoli giocatori nel corso dell'intero torneo. Qualora persistesse la parità si decreterà la vittoria in base al ranking mondiale ATP/WTA del tennista alla fine del torneo.

Numero vittorie tornei grande slam: Si deve pronosticare il numero esatto di Tornei del Grande Slam vinti, nel corso dell'anno solare, da parte del tennista indicato.

Vincente Ranking a fine stagione: Si deve pronosticare quale dei tennisti offerti nella lista terminerà al 1° posto della classifica ATP o WTA ad una data prestabilita. Se un tennista presente nella lista si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

TENNIS LIVE

Terzo/Quarto/Quinto Set SI/NO LIVE:

Si deve pronosticare se verrà disputato (SI) o meno (NO), nell'incontro in corso, del terzo/quarto o quinto set. Nel caso in cui uno dei due tennisti si ritiri prima della conclusione del set oggetto della scommessa, la giocata va a rimborso.

Risultato esatto set x live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Set betting a 3 live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Set betting a 5 live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Pari/dispari games live:

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Pari/dispari game set x live:

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato set dell'incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Testa a testa set X Game y live:

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà un determinato game del set indicato in un incontro. Nel caso in cui il game indicato non dovesse essere disputato o fosse interrotto, le scommesse andranno a rimborso.

Under/Over Game Match Live:

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Ad esempio, si procederà al rimborso della scommessa Under/Over 32,5 nel caso in cui la partita al meglio dei 5 set venga definitivamente interrotta dopo aver disputato meno di 32,5 game, pur avendo lo stesso incontro la possibilità di sviluppare ulteriori game (esempio: 6-4; 4-6; 6-4; 2-0 int.). Il parametro delle selezioni si riferisce al numero di game e il tiebreak ha il valore di un game (compreso il tie break finale negli incontri di doppio).

U/O Game nel Set X Live:

Si deve pronosticare se nel set di riferimento, il numero totale dei game disputati sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Almeno un set si concluderà 6-0 o 0-6 live:

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Numero di Set Incontro 2/3 Live:

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale di set disputati in un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato. L'esito vincente è determinato dal totale di set disputati nell'incontro rispetto al totale offerto.

Numero di Set Incontro 3/5 Live:

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale di set disputati in un incontro. Sono previsti 3 possibili esiti per questo mercato. L'esito vincente è determinato dal totale di set disputati nell'incontro rispetto al totale offerto.

Under/Over Game Player 1 Live:

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato incontro, il numero totale dei GAME del giocatore 1 è superiore o inferiore al margine prestabilito.

Under/Over Game Player 2 Live:

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato incontro, il numero totale dei GAME del giocatore 2 è superiore o inferiore al margine prestabilito.

Punteggio Esatto Game X Set Y:

Si deve pronosticare il risultato esatto di un specifico games (X) di uno specifico set (y) di un incontro. Le possibili selezioni sono 8: GIOCATORE 1 VINCE A 0, GIOCATORE 1 VINCE A 15, GIOCATORE 1 VINCE A 30, GIOCATORE 1 VINCE A 40, GIOCATORE 2 VINCE A 0, GIOCATORE 2 VINCE A 15, GIOCATORE 2 VINCE A 30, GIOCATORE 2 VINCE A 40. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il game non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Totale Punti Game X Set Y:

Si dovrà pronosticare il numero esatto di punti (4, 5, 6, >6) di un determinato game (x) di uno specifico set (y) di un

incontro. Per questo tipo di scommessa si procederà al rimborso della stessa in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Gara a Games nel Set (GARA A "n" GAMES SET "x")

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" Games nel Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Nishikori – Nadal

risultato Set 1

Game 1: 0-1

Game 2: 1-1

Game 3: 1-2

Gara a 2 Game: ESITO VINCENTE 2

Game 4: 1-3

Game 5: 1-4

Gara a 4 Game: ESITO VINCENTE 2

Game 6: 1-5

Game 7: 1-6

Gara a 6 Game: ESITO VINCENTE 2

HOCKEY

PRINCIPALI

1X2: Si deve pronosticare l'esito della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout). Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

Testa a Testa: Si deve pronosticare il vincitore al termine della partita. Comprende anche eventuali tempi supplementari e shootout.

Doppia Chance:

- Doppia Chance IN: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- Doppia Chance OUT: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- Doppia Chance IN/OUT: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Risultato esatto: La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

UNDER/OVER

U/O Gol: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine della partita, compresi gli eventuali tempi supplementari e shootout (che valgono 1), sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O Gol Casa: Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra in casa al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O Gol Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra ospite al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O Gol Periodo X: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine del periodo sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

1X2 Periodo X: Si deve pronosticare l'esito del periodo indicato nella scommessa. Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

Pari/Dispari Periodo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati nel periodo indicato sarà un numero pari o un numero dispari.

Margine Vittoria (7 Esiti): Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria al termine dei tempi regolamentari. Esiti offerti: isultati possibili: Team1 vince esattamente con un gol di scarto, Team1 vince esattamente con due gol di scarto, Team1 vince con 3 o piu gol di scarto, Team2 vince esattamente con un gol di scarto, Team2 vince esattamente con due gol di scarto, Team2 vince con 3 o piu gol di scarto oppure Pareggio nel caso in cui ci fosse un risultato di parita al termine dei tempi regolamentari.

1X2 + U/O: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O. Per entrambi gli esiti viene considerato il risultato al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

Primo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol nei tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il primo gol, 2 squadra ospite segna il primo gol e Nessun Gol nel caso in cui la partita finisse 0-0.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

Testa a Testa Handicap: Si deve pronosticare il vincente della partita al termine anche degli eventuali tempi supplementari e shoot out tenendo conto del relativo handicap assegnato.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari dopo aver applicato l'handicap (espresso in gol) al totale dei gol realizzati dalla squadra selezionata. Esiti offerti: 1 vince la squadra in casa una volta applicato l'handicap, 2 vince la squadra ospite una volta applicato l'handicap e X l'partita finirà in parità una volta applicato l'handicap.

Segna Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo gol durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il prossimo gol, squadra ospite segna il prossimo gol e Nessun Gol ovvero nessuna squadra segna il gol indicato nella scommessa prima della fine dei tempi regolamentari.

Periodo Maggior Gol: Si deve pronosticare in quale periodo verrà segnato il maggior numero di gol. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari e shootout. Esiti offerti: 1°Periodo, 2°Periodo, 3°Periodo e Pareggio. La selezione "Pareggio" è vincente se 2 o 3 periodi terminano con lo stesso numeropiù alto di gol segnati nell'partita, la selezione vincente è "Pareggio". I gol segnati nei tempi supplementari o negli shootout non vengono considerati.

Gol/No Gol: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

2 Gol/No Gol: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno due gol a testa durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno due gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno due gol.

Termine dell'Incontro: Si deve pronosticare come terminerà la partita, ovvero quando una delle due squadre vincerà: se alla fine dei tempi regolamentari oppure alla fine dei tempi supplementari oppure dopo gli shootout.

ANTEPOST

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione.

Vincente girone: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel girone.

Passaggio Turno: Si deve pronosticare quale delle due squadre accederà al turno successivo.

Risultato Esatto della Serie: Si deve pronosticare il risultato esatto di una serie. Il numero di esiti possibili varia a seconda degli incontri previsti.

VOLLEY

PRINCIPALI

Vincente Partita: Si deve pronosticare il risultato finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Punti: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. Quando l handicap e' senza segno viene sottratto al team 1 (di sinistra) Quando l handicap ha segno negativo viene sottratto al team 2 (di destra)

Under/Over Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati da entrambe le squadre al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Set Betting a 5: Si deve pronosticare l'esatto punteggio, espresso in set, con cui terminerà la partita. Gli esiti offerti sono sei: 3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3 e 2-3.

Numero Totale Set: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che saranno giocati nella partita. Gli esiti possibili sono tre: 3set, 4set e 5 set.

Quarto set SI/NO: Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 4° set.

Quinto set SI/NO: Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 5° set.

Numero Set ai Vantaggi: Si deve pronosticare il numero esatto dei set in cui si andrà ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). Ci sono 6 esiti possibili: 0, 1, 2, 3, 4 e 5.

Set X ai Vantaggi Si/No: Si deve pronosticare se nel set indicato nella scommessa si andrà o meno ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). Ci sono 2 esiti possibili: Si e No.

T/T Handicap Set: Si deve pronosticare chi vincerà il maggior numero di set in base allo spread offerto nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale..

T/T Set X: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Pari/dispari Punti Set X: Si deve pronosticare se il totale dei punti totalizzati nel set indicato nella scommessa è un numero pari o dispari.

T/T Handicap Set X: Si deve pronosticare quale squadra avrà realizzato più punti al termine del set indicato nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap assegnato

Set X Under/Over Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel set indicato nella scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Punti Casa: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in casa al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Punti Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra ospite al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei set disputati al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Pari/dispari Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/dispari Punti Casa: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra in casa nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/dispari Punti Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra ospite nella partita è un numero pari o dispari.

Set X Gara a 5 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 5 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 10 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 10 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 15 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 15 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 20 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 20 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

ANTEPOST

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

MARCATORI

Marcatore 1X2: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori segnerà il maggior numero di punti. Gli esiti possibili sono: 1 se il primo giocatore segnerà più punti, 2 se il secondo giocatore segnerà più punti e X se ci sarà parità di punti tra i due giocatori. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.

Under/Over Punti Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato. Se il giocatore non scende in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.

BASEBALL

PRE-MATCH e LIVE

Nelle scommesse sul baseball il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali extra-inning. Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario.

Testa a Testa Risultato: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning. Il segno "1" indica la vittoria della squadra di casa, il segno "2" indica la vittoria della squadra ospitata. In caso l'incontro dovesse prevedere anche la formula del pareggio o terminare in parità anche dopo gli extra-innings, la singola selezione verrà rimborsata.

Testa a Testa con Handicap: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

Esempio New York – Los Angeles 15–8 (Handicap di 5,5 punti ai New York) Esito vincente 1 (15- 5,5 =9,5 ris. finale 9,5 – 8, quindi 1)

Pari/Dispari : Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro da entrambe le squadre e' pari oppure dispari, eventuali inning supplementari compresi.

Under/Over (da 6,5 a 12,5): Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (da 6,5 a 12,5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 6, 7, 8... 12; con over il pronostico prevede che la somma dei punti realizzati dalle due squadre siano uguali o superiori a 7, 8, 9... 13. Il risultato valido è quello al termine degli eventuali tempi supplementari (extra-inning).

Under/Over Team 1: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro dalla squadra 1, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Under/Over Team 2: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro dalla squadra 2, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

1X2 Baseball Live: Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dei tempi regolamentari, 9 inning di gioco, in base al seguente criterio: 1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

Testa a Testa risultato Live: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà l'incontro, eventuali inning supplementari compresi.

Under/Over Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Under/Over Casa Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro dalla squadra di casa, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Under/Over Ospite Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro dalla squadra ospite, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Pari/Dispari Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro da entrambe le squadre e' pari oppure dispari, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Extra inning Si/No: Bisogna pronosticare se verrà giocato o meno l' extra inning durante la partita.

Esito 1tempo 1X2 Live: Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dei primi 5 inning di gioco, in base al seguente criterio:

1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

1X2 Inning Live: Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dell'inning giocato in base al seguente criterio: 1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

Totale Incontro (U/O Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti realizzati in un incontro da entrambe le squadre, eventuali extra inning inclusi. L'esito vincente è determinato dal numero di punti che può essere maggiore o minore del numero offerto [n] al momento del piazzamento della scommessa. Sono previsti due esiti possibili: Over [n] o Under [n].

Si applica la regola degli 8 inning e ½, eccetto nel caso in cui il totale dei punti sia già andato oltre, e nel caso in cui venga chiamata la Mercy Rule, tutte le scommesse verranno assegnate in base al risultato in quel momento. Per gli incontri da 7 inning giocati come parte di un doubleheader si applica la regola dei 6 inning e ½.

Il cliente scommette su Totale Incontro 'Over 9.5'. Se l'incontro termina sul punteggio di 6-4, per un totale di 10 punti, la scommessa è vincente. Se l'incontro termina sul punteggio di 5-4, per un totale di 9 punti, la scommessa è perdente.

Totale Battute Valide (U/O Battute Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di battute valide in un incontro, effettuate da entrambe le squadre. L'esito vincente è determinato dal numero di battute valide, le quali potranno essere più o meno del numero offerto [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] o Under [n].

Si applica la regola degli 8 inning e ½, eccetto nel caso in cui il totale dei punti sia già andato oltre, e nel caso in cui venga chiamata la Mercy Rule, tutte le scommesse verranno assegnate in base al risultato in quel momento. Per gli incontri da 7 inning giocati come parte di un doubleheader si applica la regola dei 6 inning e ½.

Esempio dove il valore di [n] è 19.5: Il cliente scommette su Totale battute valide Over [19.5]. Se il match termina per un totale di battute valide di 20, la scommessa è vincente. Se l'incontro termina con meno di 20 battute valide, la scommessa è perdente.

Un Punto Nell'inning Attuale (Un Punto A Meta' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una determinata squadra segnerà un punto nella metà dell'inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. La metà dell'inning (alta o bassa) deve essere completata a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs) Il cliente scommette su [Boston Red Sox Inning 4] – Sì Se viene realizzato un punto nel 4° inning, la scommessa è vincente. Se invece non viene realizzato un punto nel 4° inning, la scommessa è perdente.

Una Battuta Valida Nell'inning Attuale (1 Battuta A Meta' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una determinata squadra realizzerà una battuta valida nella metà dell'inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. La metà dell'inning (alta o bassa) deve essere completata a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs) Il cliente scommette su [Boston Red Sox Inning 4] – Sì Se viene realizzato una battuta valida nel 4° inning, la scommessa è vincente. Se invece non viene realizzata alcuna battuta valida nel 4° inning, la scommessa è perdente.

Vincente Dell'inning Attuale (1x2 Nell' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra vincerà un determinato inning [n]. Sono previsti 3 possibili esiti: 'Squadra1', 'Squadra2', 'Pareggio'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato o sospeso.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs – dove l'inning [n] attualmente in corso è il 1°). Se il cliente scommette su Boston Red Sox che vince il 1° inning e il risultato al termine del 1° inning è 3-2, la scommessa è vincente. Se invece l'inning si è concluso con Chicago Cubs in vantaggio o con un pareggio, la scommessa è perdente.

Viene Segnato Un Punto Nell'inning Attuale? (Un Punto Nell' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una delle due squadre segnerà un punto in un determinato inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato.

Esempio: L'inning [n] attualmente in corso è il 1° Se il cliente ha piazzato una scommessa su Inning 1 – Sì e viene realizzato un punto nel 1° inning, la scommessa è vincente. Se il cliente ha piazzato una scommessa su Inning 1 – Sì e non viene realizzato un punto nel 1° inning, la scommessa è perdente.

Punti Nell'inning Attuale (U/O Punti Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da entrambe le squadre in un determinato inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nell'inning specificato in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Sono previsti due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: Dove [n] è 1.5 nell'inning in questione (il 1°) Il cliente scommette su Punti nel 1° inning Over [1.5] e l'inning termina col punteggio di 1-1, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 2 punti. Se l'inning in corso termina col punteggio di 1-0, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 1 punti.

Maggior Numero Di Battute Valide Nell'inning Attuale (N.Magg.Battute Valide Inn Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra realizza il maggior numero di battute valide in un determinato inning [n]. L'esito vincente è determinato dalla squadra che realizza il maggior numero di battute valide. Sono previsti 3 esiti possibili: [Squadra1], [Squadra2] o 'Pareggio'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per

seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato o sospeso.

Esempio: (Boston Red Sox v Chicago Cubs – dove l'inning [n] attualmente in corso è il 1°) Il cliente scommette su Boston Red Sox realizza il maggior numero di battute valide nell'inning [n]. Se Boston Red Sox realizza più battute valide nel 1° inning, la scommessa è vincente. Se invece l'inning si è concluso con i Chicago Cubs che hanno realizzato il maggior numero di battute valide o con un pareggio, la scommessa è perdente.

Battute Valide Nell'inning Attuale (Tot.Battute Valide Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di battute valide in un determinato inning. Sono previsti 3 esiti possibili: 'Over [n]', 'Under [n]' o 'Esattamente [n]'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato.

Esempio: Dove [n] è 2 e l'inning è il 1° Se il cliente scommette su Battute valide nell'inning 1 – Esattamente 2 e il primo inning termina con un totale di 2 battute valide, la scommessa è vincente. Se il primo inning termina con un totale di battute valide diverso da 2, la scommessa è perdente.

Scommesse Sui 3 Inning (T/T Handicap Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro una volta terminato il 3° inning, una volta applicato l'handicap [n]. L'esito finale è determinato dal punteggio modificato dall'handicap applicato alla fine del 3° inning. Il cliente potrà scommettere su una delle due squadre (con l'handicap da applicare) che vince.

Totale Nei 3 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 3° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 3 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 3 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 3 inning Over [4.5]. Se i primi 3 inning terminano col punteggio di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 3 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

Scommesse Sui 5 Inning (T/T Handicap Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro una volta terminato il 5° inning, una volta applicato l'handicap [n]. L'esito finale è determinato dal punteggio modificato dall'handicap, applicato alla fine del 5° inning. Il cliente potrà scommettere su una delle due squadre che vince (con l'handicap da applicare).

Totale Nei 5 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 5° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 5 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 5 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 5 inning Over [4.5]. Se i primi 5 inning terminano col punteggio di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 5 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

Totale Nei 7 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 7° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 7 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 7 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 7 inning Over [4.5]. Se i primi 7 inning terminano col punteggio di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 7 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

Gara A X Punti (Gara A Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra realizza per prima un determinato numero di punti [n] nell'incontro, inclusi eventuali extra inning. L'esito vincente è determinato dalla prima squadra che realizza [n] punti. Vi sono 3 esiti possibili: '[Squadra1]', '[Squadra2]' o 'Nessuna delle due'. Si applica la regola degli 8 inning e ½, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs (dove [n]=4). Il cliente scommette su 'Boston Red Sox Gara ai 4 Punti'. Se i Boston Red Sox realizzano il 5° punto dell'incontro e il risultato va sul 4-1, i Boston Red Sox sono i primi a realizzare i 4 punti, pertanto la scommessa è vincente. Se il cliente scommette su Boston Red Sox Gara ai 4 Punti e i Chicago Cubs vanno in vantaggio sul punteggio di 1-4, i Chicago Cubs sono i primi a realizzare i 4 punti, pertanto la scommessa è perdente. Se il cliente scommette su Boston Red Sox Gara ai 4 Punti e l'incontro termina prima che una delle due squadre abbia realizzato 4 punti, la scommessa è perdente e 'Nessuna' è l'esito vincente.

In Testa Dopo X Innings (In Vantaggio Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio dopo un determinato numero di inning, includendo anche l'opzione di Pareggio. L'esito vincente è determinato dal punteggio al completamento di [n] inning. Vi sono 3 possibili esiti: [Squadra1] dopo [n], [Squadra2] dopo [n], 'Pareggio dopo [n]'. Il numero specificato di innings deve essere completato, a meno che la squadra che batte per seconda è già in vantaggio (applicando la linea punti) alla metà dell'inning specificato, o segna e va in vantaggio (applicando la linea punti) nel 7° inning, ed in questo caso la squadra che batte per seconda viene dichiarata vincitrice.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, dove [n] è 3 Il cliente scommette su Boston Red Sox In testa dopo 3 Inning.

Se i Boston Red Sox si trovano in vantaggio al completamento di 3 inning, la scommessa è vincente. Se invece i Chicago Cubs sono in vantaggio o i punteggi sono in parità dopo 3 inning, la scommessa è perdente.

Totale Squadra 1 (U/O Punti Squadra1 Inc.Live & U/O Punti Squadra 2 Inc.Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro da una determinata squadra, includendo eventuali extra inning. L'esito vincente è determinato dall'ammontare di punti realizzati da una determinata squadra confrontato con il totale di punti [n] offerto al momento in cui viene piazzata la scommessa. Sono previsti 2 esiti possibili: [Squadra] Over [n] o [Squadra] Under [n]. Il valore di [n] sarà diverso per i vari incontri.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, dove [n] è 5.5 Se il cliente scommette su Totale Boston Red Sox Over [5.5]. Se il match termina sul punteggio di 6-4, i Boston Red Sox hanno totalizzato 6 punti dunque la scommessa è vincente. Se il cliente scommette su Totale Boston Red Sox Più di [5.5] ed il match termina per un totale di 5-4, i Boston Red Sox hanno totalizzato 5 punti dunque la scommessa è perdente.

Questo mercato si applica anche a Squadra2.

Si Giunge Agli Extra Innings (Extra Inning Si/No Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se vi saranno extra inning alla fine dell'incontro. Un extra inning vi è quando l'incontro finisce in parità dopo il completamento di 9 inning. Vi sono 2 possibili esiti; Sì o No. L'esito di questo mercato sarà determinato con Sì se il risultato dopo 9 innings è di pareggio (o dopo il numero predefinito di inning qualora questo non fosse 9, per esempio i double-headers nella lega messicana si giocano in 7 inning), anche se gli extra inning non vengono giocati per una qualsiasi ragione.

Esempio: Il cliente scommette che vi saranno extra inning nell'incontro dopo 9 inning. Se il risultato dopo 9 innings è di 3-3, la scommessa è vincente in quanto vi sarà un extra inning. Se una squadra è in testa dopo 9 inning, l'incontro non avrà extra inning e la scommessa sarà dunque perdente

GARA A "n" PUNTI INCL EX IN

"Si deve pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima il limite di ""n"" punti nell'incontro oggetto di scommessa, eventuali Innings supplementari inclusi.

Tra gli esiti è inserito anche il ""NESSUNO"" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga tale limite."

"SQUADRA IN CASA BATTE NEL 9° INNING SI/NO

Si deve pronosticare se sarà necessario il turno di battuta della squadra di casa nel nono inning. Due gli esiti possibili: "si", "no". Se la squadra di casa è in vantaggio dopo il turno di battuta della squadra ospite nella prima metà del nono inning, la partita termina dato che la squadra di casa ha vinto comunque.

SQUADRA VINCE PIU INNING

"Si deve pronosticare quale squadra vincerà il maggior numero di inning nell'incontro (esclusi extra inning).

"SQ. PUNTI INN PIU ALTO DI INC.

"Si deve pronosticare quale squadra durante l'incontro (esclusi extra innings), realizzerà il punteggio più alto in un singolo inning. Tre gli esiti possibili: ""Squadra 1"", ""pareggio"", ""Squadra 2"".

INNING CON PUNTEGGIO PIU ALTO (10 ESITI)

Si deve pronosticare in quale Inning verrà segnato il maggior numero di punti.

NR MAX PUNTI CONSECUTIVI PER ENTRAMBE LE SQUADRE

Si deve pronosticare il numero massimo di punti consecutivi comuni ad entrambe le squadre, realizzati da entrambi i team nei tempi regolamentari dell'incontro.

QUANDO SARA DECISO MATCH

Si deve pronosticare in quale fase dell'incontro oggetto di scommessa si concluderà la partita.

"U/O BATTUTE VALIDE (INCL. EXTRA INNING) "

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

"U/O BATTUTE VALIDE INNING

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'inning X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica.

"U/O FUORI CAMPO (INCL. EXTRA INNINGS) "

Si deve pronosticare se il totale di Home Run (fuoricampo) messi a segno nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

RETI INVIOATE SQUADRA CASA

"Si deve pronosticare se la squadra CASA terminerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi regolamentari dell'incontro senza subire gol.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins 2-4 ESITO VINCENTE PARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO
Squadra 2: ESITO VINCENTE NO
Boston Bruins – Columbus Blue Jackets 1-0 ESITO VINCENTE DISPARI
Squadra 1: ESITO VINCENTE NO
Squadra 2: ESITO VINCENTE SI"

RETI INVIOLE SQUADRA OSPITE

"Si deve pronosticare se la squadra Ospite terminerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi regolamentari dell'incontro senza subire gol.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins 2-4 ESITO VINCENTE PARI
Squadra 1: ESITO VINCENTE NO
Squadra 2: ESITO VINCENTE NO
Boston Bruins – Columbus Blue Jackets 1-0 ESITO VINCENTE DISPARI
Squadra 1: ESITO VINCENTE NO
Squadra 2: ESITO VINCENTE SI"

1X2 HANDICAP PERIODO X

"Si deve pronosticare l'esito 1X2 del Periodo "x", tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

U/O X PERIODO X SQ.CASA

"Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 1-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° periodo 0-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

3° periodo 1-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER"

U/O X PERIODO X SQ.OSP.

"Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 1-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° periodo 0-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

3° periodo 1-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER"

RISULTATO ESATTO PERIODO 10 ESITI

“Si deve pronosticare l’esatto risultato del Periodo “n” di gioco.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0 ESITO VINCENTE 0-0

2° periodo 0-2 ESITO VINCENTE 0-2

3° periodo 2-1 ESITO VINCENTE 2-1”

SOMMA GOL PERIODO N 5 ESITI

Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalle 2 squadre nel Periodo x

SOMMA GOAL CASA X PERIODO

“Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra “n” nel Periodo “x”.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 0

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 2

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE 2

Squadra 2: ESITO VINCENTE 1”

SOMMA GOAL OSPITE X PERIODO

“Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra “n” nel Periodo “x”.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 0

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 2

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE 2

Squadra 2: ESITO VINCENTE 1”

RETI INVIOLE SQUADRA CASA PERIODO X

“Si deve pronosticare se la squadra “n” terminerà (esito SI), o meno (esito NO), il Periodo “x” senza subire gol.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO”

“RETI INVIOLE SQUADRA OSPITE PERIODO X “

“Si deve pronosticare se la squadra “n” terminerà (esito SI), o meno (esito NO), il Periodo “x” senza subire gol.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO
Squadra 2: ESITO VINCENTE NO"

SEGNA GOAL X + ESITO 1X2 T.R.

"Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse ""Risultato Finale 1X2"" e ""Segna Gol"", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Vegas Golden Knights – San Jose Sharks 2-5

1° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

2° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

3° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

4° gol: Vegas Golden Knights ESITO VINCENTE 2+TEAM 1

5° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

6° gol: Vegas Golden Knights ESITO VINCENTE 2+TEAM 1

7° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

8° gol: nessuna realizzazione ESITO VINCENTE 2+NESSUN GOL"

1X2 PERIODO X + 1X2 (SOLO T.R.)

"Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse ""1X2 Primo Periodo"" e ""1X2 Finale"", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins

1° periodo 0-3/risultato finale 2-4 ESITO VINCENTE 2/2

Washington Capitals – Carolina Hurricanes

1° periodo 2-0/risultato finale 3-3 ESITO VINCENTE 1/X"

SEGNA GOAL EXTRA TIME

Si deve pronosticare durante l'extra time (non sono inclusi i calci di rigori), quale delle due squadre segnerà il goal X. Tre gli esiti possibili: "Squadra 1"; "nessuna"; "Squadra 2".

SEGNA GOAL X SHOOTOUT

Si deve pronosticare durante i calci di rigore, quale delle due squadre segnerà il rigore X. Tre gli esiti possibili: "Squadra 1"; "nessuna"; "Squadra 2".

U/O X TEAM 1 AL TERMINE DEL 5 INNING

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra "z", al termine dell'Inning "x" dell'incontro (ossia dopo x Inning di gioco), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

U/O X TEAM 2 AL TERMINE DEL 5 INNING

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra "z", al termine dell'Inning "x" dell'incontro (ossia dopo x Inning di gioco), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

SQ.CASA.SEGN.DURA.INNING SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un punto nell'Inning "x".

SQ.OSPIT.SEGN.DUR.INNING SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un punto nell'Inning "x".

U/O BATTUTE TEAM1

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro dalla squadra 1, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

U/O BATTUTE TEAM2 (INCL. EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro dalla squadra 2, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

PALLAMANO

PRINCIPALI

Esito finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari:
– 1 indica la vittoria della prima squadra di casa

- X il pareggio
- 2 la vittoria della seconda squadra ospitata.

Esito finale 1X2 con handicap: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

- 1 (con H) indica la vittoria della prima squadra proposta
- X (con H) il pareggio
- 2 (con H) la vittoria della seconda squadra proposta.

Esempio: Pressano – Ancona 27 – 22 (Handicap di 4 gol al Pressano) Esito vincente 1 (27-4=23 ris. finale 23 – 22 quindi 1)

Testa a Testa con Handicap: Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

Under/Over: Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita al termine del tempo regolamentari di gioco, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

Under/Over Primo Tempo: Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita al termine del primo tempo regolamentare di gioco, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

Under/Over Casa: Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra di casa in una partita al termine dei tempi regolamentari, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

Under/Over Ospite: Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite in una partita al termine dei tempi regolamentari, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

Doppia Chance IN: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio.

Doppia Chance OUT: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio.

Doppia Chance IN/OUT: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta.

Pari/dispari: Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

Tempo con maggior numero di goal 1x2: La scommessa consiste nel confrontare il numero di goal segnati nell'incontro. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia uguale a quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

Testa a testa Handicap 1 Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo tempo, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

1X2 Primo Tempo: Si deve pronosticare il segno 1X2 al termine del 1° tempo, ovvero al 30° minuto più eventuale recupero, secondo il seguente schema: – segno 1 al termine del primo tempo vince la squadra di casa; – segno X al termine del primo tempo le 2 squadre pareggiano; – segno 2 al termine del primo tempo vince la squadra ospitata. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ANTEPOST

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincitrice di un determinato torneo o girone

PALLAMANO LIVE

Under/over live: Si deve pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine dei tempi regolamentari sia inferiore(Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

1x2 primo tempo live: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del primo tempo di un incontro.

Under/over 1 tempo live: Si deve pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine del 1 tempo sia inferiore(Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

Pari/dispari 1 tempo live: Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine del 1 tempo di un incontro sia un numero pari o dispari.

Pari/dispari live: Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

Margine vittoria 7 esiti live: Si deve pronosticare il margine di vittoria con cui una squadra batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari di un incontro. Gli esiti possibili sono 7.

RUGBY

PRINCIPALI

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 - indica la vittoria della squadra ospitante
- X - il pareggio
- 2 - la vittoria della squadra ospitata.

Esito Finale 1X2 con Handicap: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre

Quando l'handicap e' senza segno viene sottratto al giocatore 1(di sinistra)

Quando l'handicap ha segno negativo viene sottratto al giocatore 2 (di destra)

Testa a Testa con Handicap: Si scommette sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita.

Under/Over: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà Under (inferiore all'indice) o Over (superiore all'indice).

Esito 1°Tempo 1X2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1°Tempo/Finale: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match.

Tempo Con più Punti: Bisogna pronosticare quale tempo avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

RUGBY LIVE

1X2 70° Minuto Live: Bisogna pronosticare l'esito finale conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 per la vittoria della squadra ospitante
- X per il pareggio
- 2 per la vittoria della squadra ospitata

L' accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino al 70esimo minuto di gioco.

Prossima Meta Live: La scommessa consiste nell'indovinare quale squadra, in un determinato incontro di rugby, segna la meta successiva. Con il segno 1 si pronostica la meta della prima squadra proposta, con il segno 2 la meta della seconda squadra proposta, con il segno X nessuna meta. Ai fini della certificazione ha efficacia anche la meta tecnica.

Under/Over Live: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà Under (inferiore all'indice) o Over (superiore all'indice).

ANTEPOST

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o nella manifestazione sportiva.

FOOTBALL

PRINCIPALI

Testa a Testa Risultato: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

1X2 NFL: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- segno 1 per la vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti;
- segno X per il pareggio o per la vittoria di una delle due squadre con scarto minore o uguale a 5 punti;
- segno 2 per la vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore di 5 punti.

Esempio: New York Giants-Detroit Lions 28-20: Esito vincente: 1

Testa a Testa con Handicap: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre

Quando l'handicap e' senza segno viene sottratto al giocatore 1(di sinistra)

Quando l'handicap ha segno negativo viene sottratto al giocatore 2 (di destra)

Under/Over: Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (37.5; 40.5; 43.5;46.5;49.5-52.5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 37; 40; 43,ecc; con over il pronostico prevede che i punti realizzati dalle due squadre al termine di eventuali tempi supplementari siano uguali o superiori a 38; 41; 44,ecc

Under/Over 1° Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della prima metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 2° Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della seconda metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad uno spread prestabilito.

Under/Over Squadra Casa: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

Under/Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

Under/Over 1°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 2°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 2° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 3°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 3° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 4°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 4° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

FOOTBALL LIVE

Testa a Testa Risultato: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

Under/Over: Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (37.5; 40.5; 43.5;46.5;49.5-52.5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 37; 40; 43,ecc; con over il pronostico prevede che i punti realizzati dalle due squadre al termine di eventuali tempi supplementari siano uguali o superiori a 38; 41; 44,ecc

Under/Over 1° Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della prima metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 2° Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della seconda metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad uno spread prestabilito.

Under/Over Squadra Casa: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

Under/Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

Under/Over 1°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 2°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 2° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 3°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 3° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

Under/Over 4°Quarto: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 4° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

AUTOMOBILISMO

PRINCIPALI

Per le scommesse sulla Formula 1 il risultato valido è quello emesso dalla Federazione Automobilistica Internazionale (F.I.A.). Eventuali e successive modifiche alla classifica diramata non sono considerate valide ai fini delle scommesse. Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'A.A.M.S:

VINCENTE GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

GIRO PIÙ VELOCE DEL GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA QUALIFICHE

La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti. N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CLASSIFICATO S/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota indicato risulterà CLASSIFICATO o NON CLASSIFICATO a fine gara. Per essere classificato il pilota dovrà aver percorso almeno il 90% dei giri coperti dal vincitore (arrotondato per difetto al numero intero di giri più vicino)

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Esempio 1:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 63 giri.

Esempio 2:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Giri completati dal vincitore 60.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 54 giri.

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO GARA

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime tre posizioni al termine del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

A Punti Si/No

Si deve pronosticare se il pilota indicato si piazzerà nella zona punti (fino all'ultima posizione utile che assegna punti) o meno del Gran Premio di riferimento. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, si fa riferimento alla PRIMA classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione non verranno tenute in considerazione eventuali sanzioni assegnate dopo l'arrivo.

In caso di mancata partecipazione al gran premio le scommesse accettate sul pilota indicato saranno considerate perdenti.

QUOTE LIVE

VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PRIMO PIT STOP

Si deve pronosticare il pilota che per primo rientrerà ai Box effettuando il pit-stop nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O PILOTI CLASSIFICATI NEL GP

Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio di riferimento sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) al limite "n" prefissato. Per la determinazione dell'esito vincente tutte le auto che coprono meno del 90% dei giri previsti dal GP sono considerati non classificati. Se la manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCUDERIA DEL VINCENTE

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore del Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una scuderia che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O RITIRATI AL GIRO X DELLA GARA

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di piloti ritirati per un qualsiasi motivo nel corso del giro N di una gara saranno un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente.

VINCENTE

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria del Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

RANGE POSIZIONE IN GRIGLIA DEL VINCITORE DELLA GARA

Si deve pronosticare la posizione di partenza in griglia del pilota che vince il Gran Premio. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente. 1 O 2 3 O 4 5 O 6 7 O 8 9 O 10 ALTRO

GIRO PIU VELOCE

Si deve pronosticare il pilota che realizza il giro più veloce nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MARGINE VITTORIA NELLA GARA

" Si deve pronosticare, al termine della gara del GP di riferimento, quale sarà il distacco del vincitore – dal pilota che si è piazzato dopo di lui. Per la refertazione si tiene conto dei dati diramati dalla manifestazione. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. 0- 2.999 sec 3 – 5.999 sec 6 – 9.999 sec 10 – 14.999 sec 15 – 19.999 SEC 20 sec o maggiore"

PRIMO PILOTA A RITIRARSI

Si deve pronosticare il pilota che per primo si ritirerà nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MOTOCICLISMO

MOTOMONDIALE

Per le scommesse sul Motomondiale il risultato valido è quello emesso dalla Federazione competente. Eventuali e successive modifiche alla classifica diramata non sono considerate valide ai fini delle scommesse.

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'A.A.M.S.

VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, otterrà il miglior tempo cronometrato durante le Qualifiche Ufficiali.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Punti Si/No

Si deve pronosticare se il pilota indicato si piazzerà nella zona punti (fino all'ultima posizione utile che assegna dei punti) o meno del Gran Premio di riferimento. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, si fa riferimento alla PRIMA classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione non verranno tenute in considerazione eventuali sanzioni assegnate dopo l'arrivo.

In caso di mancata partecipazione al gran premio le scommesse accettate sul pilota indicato saranno considerate perdenti.

VINCENTE GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

PODIO/PIAZZATO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

MIGLIORE DEL GRUPPO SINGOLO GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

TESTA A TESTA SINGOLO GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA QUALIFICHE

La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

LEADER AL TERMINE 1° GIRO

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in 1° posizione al termine del primo giro di gara.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

MIGLIORE DEL GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

SUPERBIKE

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'Aams (Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato).

VINCENTE SUPERPOLE

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior tempo nella prova denominata Superpole.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Superpole, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

VINCENTE GARA 1

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 1.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 1, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

VINCENTE GARA 2

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 2.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 2, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

PUGILATO

1-2: Questo mercato consiste nel pronosticare il Pugile che vince l'incontro. In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Questa regola si applica anche se l'incontro finisce in parità per via del cosiddetto 'Majority draw' (pareggio di maggioranza).

BEACH VOLLEY

TESTA A TESTA BEACH VOLLEY

Per le scommesse 'Testa a Testa' si deve pronosticare chi vince l'incontro. Eventuali tempi supplementari compresi.

Win 1 – Vittoria squadra di casa

Win 2 – Vittoria squadra fuori casa

PUNTEGGIO FINALE (2 su 3) LIVE

Per questo tipo di scommessa bisogna pronosticare il punteggio esatto finale del match (es. 2-0, 2-1 ecc.).

2-0 – La squadra di casa vince la partita per 2 set a 0

2-1 – La squadra di casa vince la partita per 2 set a 1

0-2 – La squadra ospite vince la partita per 2 set a 0

1-2 – La squadra ospite vince la partita per 2 set a 1

PUNTEGGIO FINALE (3 su 5) LIVE

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro in set AL MEGLIO DEI 5 SET. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate

PARI/DISPARI SET X

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati in un determinato SET sia un numero pari o dispari.

NUMERO TOTALE SET (2 SU 3) LIVE

Per questo tipo di scommessa bisognerà pronosticare quale sarà il numero totale di set giocati durante tutto l'incontro.

2 Set Tot- Il match avrà un totale di set giocati pari a 2

3 Set Tot – Il match avrà un totale di set giocati pari a 3

NUMERO TOTALE SET (3 SU 5) LIVE

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale nei tornei al meglio di 5 set I possibili esiti sono: "3" (l'incontro terminerà in 3 set), "4" (l'incontro terminerà in 4 set) e "5" (l'incontro terminerà al 5°set). Le Scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

TESTA A TESTA LIVE

Per questo tipo di scommessa bisognerà pronosticare il vincente finale secondo la seguente modalità

TT1- Vittoria della squadra di casa

TT2 – Vittoria della squadra ospite

TESTA/TESTA SET X

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set X dell'incontro. Se il tennista si ritira durante il SET, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti, mentre andranno a rimborso nel caso in cui un tennista si ritira prima dell'inizio del SET.

U/O X – SET Y

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei punti è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

BEACH SOCCER

FINALE BEACH SOCCER

Per questo tipo di scommessa bisogna pronosticare il risultato di un match al termine del tempo di gioco regolamentare più il recupero.

1 – Vittoria squadra di casa

X – Pareggio

2 – Vittoria squadra fuori casa

BEACH SOCCER UNDER/OVER

Per le scommesse 'Under/Over' si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel tempo regolamentare di una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Eventuali tempi supplementari NON compresi.

Under – La somma totale dei punti a fine partita è inferiore al valore indicato

Over – La somma totale dei punti a fine partita è superiore al valore indicato

BADMINTON

Testa a Testa:

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro tutte le scommesse andranno a rimborso.

PALLANUOTO

Esito finale 1X2:

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- X indica il pareggio
- 2 la vittoria squadra ospitata.

Under/Over 13.5 – 16.5 – 19.5:

Bisogna pronosticare se i goal complessivamente segnati al termine dei tempi regolamentari siano inferiori o superiori a (13.5 – 16.5 – 19.5 goal). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di 13 – 16 – 19 goal; con over il pronostico prevede che i goal siano uguali o più di 14 – 17 – 20.

N.B. Per questa tipologia di scommessa il risultato valido ai fini delle scommesse è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

CALCIO A 5

Esito Finale 1x2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro al termine dei tempi regolamentari, compreso eventuale recupero. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

Under/Over:

La scommessa consiste nel pronosticare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno o più gol del parametro espresso.

SEGNA GOAL (LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra durante la partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

SEGNA GOAL 1° TEMPO (LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra durante il primo tempo della partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato entro la fine del primo tempo.

SEGNA GOAL EXTRATIME (LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra durante I TEMPI SUPPLEMENTARI segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

SOMMA GOAL CASA (LIVE)

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra in casa durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0-1, 2-3, 4-5, 6+

SOMMA GOAL OSPITE (LIVE)

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra ospite durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0-1, 2-3, 4-5, 6+

GG/NG (LIVE)

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa. GOAL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOAL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

1X2 PRIMO TEMPO (LIVE)

Si deve pronosticare l'esito finale del primo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

U/O EXTRATIME (LIVE)

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre alla fine dei tempi supplementari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

1X2 EXTRATIME (LIVE)

Si deve pronosticare l'esito finale della partita dopo i tempi supplementari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

TENNIS TAVOLO

Totale Punti Incontro (U/O Punti Nell' Incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti vinti in un incontro. Questo mercato prevede 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto al parametro indicato.

Vincente testa a testa:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

Risultato esatto al meglio dei 7 set live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 8 vie di gioco:

4-0,4-1,4-2,4-3,3-4,2-4,1-4,0-4.

Risultato esatto al meglio dei 5 set live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 6 vie di gioco:

3,0-3-1,3-2,2-3,1-3,0-3.

T/T SET X (LIVE)

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato nella scommessa: segno 1 e segno 2.

TOTALI SET 3/5 (LIVE)

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori nei tornei al meglio di 5 set. I possibili esiti sono: "3" (l'incontro terminerà in 3 set), "4" (l'incontro terminerà in 4 set) e "5" (l'incontro terminerà al 5° set). Le Scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

TOTALI SET 4/7 (LIVE)

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale nei tornei al meglio dei 7 set. I possibili esiti sono: "4" (l'incontro terminerà in 4 set), "5" (l'incontro terminerà in 5 set), "6" (l'incontro terminerà in 6 set), "7" (l'incontro terminerà in 7 set). Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O X SET Y (LIVE)

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei punti è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

FRECCETTE

TESTA A TESTA:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

1X2 ESITO FINALE:

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui è previsto il pareggio.

T/T SET X:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Set "n".

U/O SET NELL'INCONTRO LIVE:

Si deve pronosticare se i Sets realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

U/O LEG LIVE:

Si deve pronosticare se i Legs disputati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

T/T HANDICAP SET:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Sets nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

MAGGIOR NUMERI DI 180 NELL'INCONTRO:

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che realizzerà più "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa. L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

T/T LEG X SET Y:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Leg "n" nel Set "x".

COLORE CHECKOUT NEL LEG X DEL SET Y:

Si deve pronosticare quale sarà il colore del lancio di chiusura (checkout) nel Leg "n" del Set "x".

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UN 180S NEL LEG Y SET Z:

Si deve pronosticare se il giocatore "n" realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel Leg "x" del Set "z".

U/O LEG SET X:

Si deve pronosticare se i Legs disputati nel set di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

U/O 180

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

U/O 180 PUNTI GIOC. N

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati del giocatore "x" nell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

1X2 GIOCATORE CHE REALIZZA PIU 180 SET X

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, quale tra i due giocatori realizzerà il maggior numero di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel set "n". L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s"

U/O TOTALE 180 SET X

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nel Set "x", sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

PARI/DISPARI LEGS SET X

Si deve pronosticare se i Sets disputati da entrambi i giocatori nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

BILIARDO

TESTA A TESTA:

Questo mercato consiste nel pronosticare il giocatore vincente di uno specifico incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: [Giocatore1] o [Giocatore2].

P.s. Come in tutti gli incontri TESTA a TESTA qualora l'evento non venga disputato la quota sarà NULLA e rimborsata. Se invece un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti;

BANDY

ESITO FINALE 1X2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

FLOORBALL

ESITO FINALE 1X2:

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

CICLISMO

VINCENTE:

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la singola corsa in linea o di tappa. Se un ciclista o una squadra non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

TESTA A TESTA:

Bisogna pronosticare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento al termine della corsa. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

SQUASH

TESTA A TESTA:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

TV E SPETTACOLO

Accoppiata Eliminati nella Puntata

Si deve pronosticare la coppia di concorrenti che verrà eliminata durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Puntata Finale

Si deve pronosticare, nell'esatto ordine, il primo e il secondo concorrente classificato nella puntata finale della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Artista Under/Over Posizione in Classifica

Si deve pronosticare se la posizione ottenuta dall'artista oggetto di scommessa nella classifica ufficiale della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite proposto.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione/gara o della premiazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Categoria del Vincitore Amici

Si deve pronosticare la categoria di appartenenza del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: CANTO; BALLO.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Eliminato Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà eliminato (esito SI), o meno (esito NO) dal programma/dalla puntata/dalla competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della scommessa.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giudice del Vincitore

Si deve pronosticare il giudice di riferimento della categoria a cui appartiene il vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giudice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nomination Si/No

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

Ordine di Classifica

Si deve pronosticare l'esatto piazzamento nella classifica finale (1°, 2°, 3° posto e nell'eventualità in cui il format del programma lo preveda anche il 4°) dei concorrenti finalisti della manifestazione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Presenza nel Film Si/No

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa sarà presente nel cast del film di riferimento (esito SI) o meno (esito NO).

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa della casa produttrice.

Primo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il primo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Regione della Vincitrice

Si deve pronosticare la regione di provenienza della concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Secondo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il secondo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira, viene squalificato, o è già stato eliminato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Sesso del Vincitore

Si deve pronosticare quale sarà il sesso del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: MASCHIO; FEMMINA.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Speciale Game Of Thrones – Chi Salirà sul Trono al Termine della Stagione 8

Si deve pronosticare il personaggio della serie tv "Game Of Thrones" che al termine della stagione indicata siederà sul Trono di Spade.

La voce "Altro" comprende tutti i personaggi non espressamente indicati e la voce "Nessuno".

Le scommesse effettuate relativamente ad un personaggio che muore o esce dalla narrazione della storia sono considerate perdenti.

In caso di parità, ovvero laddove sul trono salga più di un personaggio, si rimanda al regolamento ADM.

Testa a Testa Spareggio

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa si aggiudicherà lo spareggio per rientrare in gara nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i concorrenti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Le scommesse rimangono valide in caso di cambio e/o modifiche, da parte della produzione, sul format e la composizione dei gruppi e/o concorrenti, avvenute a posteriori o durante il programma.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

CINEMA BOX OFFICE

1X2 Premi Vinti

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il film che si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Attore Vince Premio Oscar Si/No

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un premio Oscar.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Film Non Vince Niente Si/No

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa otterrà (esito SI), o meno (esito NO), zero premi nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Film Vince Tutto Si/No

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa vincerà (esito SI) o meno (esito NO), tutti i premi per i quali ha ricevuto una nomination nella manifestazione di riferimento.

Nelle "nominations" sono comprese tutte quelle riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Miglior Film

Si deve pronosticare il film che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un film che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attore

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attore non protagonista

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attrice

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di

scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attrice non protagonista

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la serie tv/il reality show/il programma televisivo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una serie tv/un reality show/un programma televisivo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Regia

Si deve pronosticare il regista che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un regista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nomination Si/No

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

Prossimo interprete Personaggio Film

Si deve pronosticare l'attore che, alla data indicata, interpreterà il personaggio oggetto di scommessa nel film che uscirà non prima dell'apertura della scommessa stessa.

Tra gli esiti della scommessa sarà presente anche "ALTRO" che risulterà vincente nelle seguenti casistiche:

– l'attore che interpreterà il personaggio oggetto di scommessa non è indicato in lista;

– il film, per una qualsiasi motivazione, non uscirà entro la data di chiusura della scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore/attrice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Handicap Premi Vinti

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Testa a Testa Incassi

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento."

Under/Over Premi Vinti

Si deve pronosticare se i premi vinti dal film oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite fissato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

MUSICA SPETTACOLO

Album Certificato Vendite Si/No

Si deve pronosticare se l'album (o singolo) oggetto di scommessa otterrà una determinata certificazione di vendite (certificato platino, oro, etc) entro la data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica-2017-certificazioni>"

Artista Nuovo Album Si/No

Si deve pronosticare se l'artista (o gruppo) oggetto di scommessa pubblicherà (esito SI), o meno (esito NO), un nuovo album discografico (CD/EP/LP) entro la data specificata.

Per pubblicazione si intende la data di messa in vendita.

Ai fini della refertazione, fanno fede i canali ufficiali degli artisti, le relative case discografiche e/o i principali siti di vendita.

Categoria del Vincitore Sanremo Giovani Serata X

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore Sanremo Giovani nella serata oggetto di scommessa.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la serata di riferimento sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un duo/gruppo musicale.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore X Factor

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la manifestazione sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un gruppo musicale, o da una coppia formata da due o più cantanti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente/il gruppo oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti/gruppi oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Testo Sergio Bardotti

Si deve pronosticare l'artista/il gruppo che vincerà il "Premio Miglior Testo Sergio Bardotti" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'artista/un gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari Concorrente posizione in Classifica Finale

Si deve pronosticare se la posizione in classifica del concorrente/gruppo oggetto di scommessa al termine della manifestazione, sarà un numero PARI o DISPARI.

In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di un concorrente/gruppo o squalifica, che determini l'esclusione del concorrente dalla classifica, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente/gruppo oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Podio in Ordine

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Podio Non in Ordine

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, non in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il primo concorrente/gruppo che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Primo Giudice Senza Artisti

Si deve pronosticare quale sarà il primo giudice a restare senza artisti in gara nella manifestazione di riferimento.

Si specifica che se un concorrente si ritira, la scommessa in oggetto sarà comunque ritenuta valida.

Nella lista esiti con la voce ""Altro"" si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo nella Classifica FIMI Si/No

Si deve pronosticare se il disco/singolo oggetto di scommessa sarà (esito SI), o meno (esito NO) in testa alla classifica di vendite settimanali alla data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica>

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti/gruppi oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti/gruppi partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i concorrenti/gruppi non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Share Televisivo

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

"Testa a Testa Handicap Share Televisivo

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Ultimo Classificato

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica all'ultimo posto nella classifica finale della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Età del Vincente

Si deve pronosticare se l'età anagrafica del vincitore della manifestazione sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prestabilito.

In presenza di gruppi (2 o più persone) sarà presa come riferimento l'età anagrafica del più adulto dei componenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Share Televisivo

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di limite eguagliato, l'esito vincente sarà UNDER.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Vincente Nuove Proposte Sanremo

Si deve pronosticare quale concorrente/gruppo si aggiudicherà la vittoria nella categoria "Nuove Proposte" del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio Cover Sanremo

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio Cover" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio della Critica Mia Martini

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica Mia Martini" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio della Critica Nuove Proposte

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica" per le nuove proposte dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa risulterà vincitore (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ELEZIONI POLITICHE

Anno Prossime Elezioni Regno Unito

Si deve pronosticare l'anno in cui saranno indette le prossime elezioni generali inglesi.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Dimissioni alla Data Si/No

Si deve pronosticare se il presidente oggetto di scommessa si dimetterà (esito SI), o meno (esito NO), entro la data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Elezione Primo Ministro Inglese

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro dopo le elezioni inglesi.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Genere del Nuovo Presidente USA

Si deve pronosticare a quale genere (maschio o femmina) apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Maggioranza Dopo le Elezioni Inglesi

Si deve pronosticare il partito che al termine delle prossime elezioni inglesi avrà ottenuto la maggioranza. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Partito che Vincerà più Seggi

Si deve pronosticare quale partito si aggiudicherà il più alto numero di seggi. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Partito del Nuovo Presidente USA

Si deve pronosticare a quale partito apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Percentuale di Affluenza al Voto

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere l'affluenza al voto delle elezioni oggetto di scommessa. Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Percentuali di Voti Ottenuti dal Partito

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere la percentuale di voti ottenuta dal partito oggetto di scommessa. Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Primo Ministro Inglese alla Data

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Prossimo Presidente

Si deve pronosticare quale tra i politici proposti coprirà la carica di presidente al termine delle votazioni per il successore del presidente attualmente in carica. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Referendum Si/No

Si deve pronosticare se nel paese oggetto di scommessa sarà indetto (esito SI), o meno (esito NO), un referendum specificato nella descrizione dell'avvenimento. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Under/Over Seggi Ottenuti Partito

Si deve pronosticare se il numero di seggi ottenuti, dal partito oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Uscita dall'UE alla Data X Si/No

Si deve pronosticare se la nazione oggetto di scommessa, entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento, uscirà (esito SI), o meno (esito NO), dall'Unione Europea. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Candidato Democratico USA

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito democratico che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di

scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Candidato Repubblicano USA

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito repubblicano che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli stati uniti d'America.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Elezioni Presidenziali

Si deve pronosticare chi sarà il nuovo presidente nel Paese oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Elezioni USA Midterm

Si deve pronosticare il partito che otterrà più voti per la CAMERA degli Stati Uniti d'America.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

CRONACA e COSTUME

Fascia Oraria di nascita

Si deve pronosticare la fascia oraria in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Giorno di nascita

Si deve pronosticare il giorno in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nome del nascituro

Si deve pronosticare il nome del nascituro tra quelli presenti nella lista, la voce "Altro", comprende tutti i nomi non presenti in lista.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Peso del Nascituro

Si deve pronosticare la fascia di peso in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa

In caso di parto gemellare o di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI) o meno (esito NO) nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Sesso del nascituro

Si deve pronosticare il sesso del nascituro oggetto di scommessa.

In caso di parto gemellare se i nascituri saranno dello stesso sesso, la scommessa sarà refertata come valida; se i nascituri saranno di sesso opposto, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincitore Premio Nobel

Si deve pronosticare chi vincerà il "Premio Nobel per la Letteratura" dell'edizione indicata.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PADEL**SCOMMESSE ANTEPOST****Vincente**

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, vanno a rimborso.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCOMMESSE SULLE PARTITE - PRE MATCH**Vincitore Partita (TESTA A TESTA)**

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà l'incontro.

In caso di ritiro vale come il tennis.

Se un'atleta/una squadra si ritira o viene squalificato prima dell'inizio dell'incontro le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).