

REGOLAMENTO SPORT

Aggiornato al 29/04/2019

Termini e Condizioni - Regole Generali sui Rimborsi

Attenzione: Nel caso ci fosse un errore di scrittura in seguito al quale venisse pubblicato un partente inesistente, le scommesse ad esso collegate potranno essere annullate.

Rimborso Totale: l'avvenimento non viene disputato (Es. Rinvio per maltempo; infortunio di un tennista prima dell'inizio di un incontro.). In questo caso l'avvenimento 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). In tal caso 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 Lazio-Torino viene sospesa sul risultato di 2-1 al termine del primo tempo, verranno pagati come vincenti gli esiti:

Goal della scommessa "Goal/No Goal":

Over della scommessa Under/Over (0.5 - 1.5 - 2.5):

Segno 1 della scommessa "Esito 1°Tempo 1X2":

Saranno considerate perdenti le scommesse con esiti "No goal" (scommessa "Goal/No goal"), "Under" (scommessa Under/Over), 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 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.

Se, a discrezione unica della Società, un utente fosse trovato colpevole o sospettato di aver imbrogliato o tentato di truffare la Società in qualsiasi modo, compresi, ma non limitati alla manipolazione del gioco o alle frodi nei pagamenti, o a seguito di commenti non veritieri e/o dannosi su quanto riguarda il funzionamento del Concessionario su qualsiasi mezzo o forum, o se la Società sospettasse di un pagamento fraudolento (es. uso di carte di credito rubate) o qualsiasi altra attività fraudolenta (inclusi, ma non limitatamente a questi, qualsiasi chargeback o storno di un pagamento) o transazioni proibite (incluso, ma non limitatamente a questo, il riciclaggio di denaro), Il Concessionario si riserva il diritto di pubblicare le azioni dell'utente con la Sua identità e l'indirizzo di posta elettronica, nonché a trasmettere tali informazioni alle banche interessate, ai rilasciatarci delle carte di credito in questione e agli organi competenti. Inoltre, la Società si riserva il diritto di chiudere qualsiasi conto e qualsiasi saldo presente all'interno degli account in questione sarà perduto.

Nel caso di scommesse non sportive, se l'evento non si verifica, a meno che l'oggetto della scommessa non sia il mancato verificarsi dell'evento Se a causa di problemi tecnici non è possibile verificare le scommesse piazzate Se il luogo dell'incontro viene cambiato e la squadra che avrebbe dovuto giocare in casa gioca fuori casa Nel caso di un pareggio non previsto come esito possibile dalle regole della scommessa, la quota (che comunque non può essere inferiore a 1) viene divisa per il numero di pareggi che si sono verificati (cioè c'è più di un vincitore nella stessa gara).

La nuova quota determinata da questo calcolo si applica anche per determinare la vincita della scommessa multipla contenente l'avvenimento. Il Concessionario si riserva il diritto di annullare e di trattenere alcune o tutte le vincite fatte da un utente nel momento in cui ci siano ragionevoli motivi per credere che l'utente abbia agito allo scopo di frodare o danneggiare in qualsiasi modo la Società e/o i suoi Servizi e/o la Piattaforma. L'orario di chiusura dell'accettazione della scommessa è stabilito da ADM, così come l'importo minimo per singola puntata, che è fissato a 2,00 € (due). Ricordiamo che la scommessa minima per biglietto in un sistema è pari a 0,05 € (totale costo Sistema 2 euro) per vincita massima di 50.000€.

AUTOMOBILISMO

Sezione Pre-Match&Live

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 dal Concessionario:

Vincente GP: Bisogna pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente qualifica ufficiale: Bisogna pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente Prova Libera 1,2,3, : Bisogna pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella prova libera indicata nella scommessa.

Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Giro più veloce del GP: Bisogna pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento finale nel GP, nelle qualifiche o nelle prove libere fra due piloti partecipanti alla stessa competizione. Le scommesse saranno rimborsate in questi casi:

- uno dei due piloti non prende parte alla gara/qualifiche/prove libere;
- entrambi i piloti si ritirano durante la gara/qualifiche/prove libere e non risultano dunque classificati;
- uno dei due piloti non prende parte alle qualifiche/prove libere e/o non fa registrare un tempo cronometrato valido.

Testa a Testa Team: Bisogna pronosticare quale scuderia otterrà il miglior piazzamento in base al pilota che si è classificato meglio degli altri al termine della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le scuderie per tutte le auto ed alla conclusione della medesima gara per almeno una monoposto. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Testa a testa primo giro: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento alla fine del 1° giro. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara. 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 SI/NO: Bisogna pronosticare se un pilota risulterà classificato o meno in base alla classifica ufficiale pubblicata a fine corsa. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA. Nel caso un pilota non prendesse parte alla gara, le scommesse saranno rimborsate.

Podio/Piazzato SI/NO: Bisogna pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Pilota nei primi 6 o 10: Bisogna pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime sei o dieci posizioni di una specifica gara

Under/Over Classificati: Bisogna pronosticare se il numero dei Piloti classificati al termine del Gran Premio è superiore o inferiore al limite prefissato.

Margine di Vittoria Qualifiche: bisogna pronosticare il margine di tempo sul miglior giro in qualifica tra il pilota che ottiene la pole position e il secondo classificato.

Margine di Vittoria Gara: bisogna pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore e il secondo classificato.

Vincente Gruppo: Bisogna pronosticare quale pilota tra quelli offerti sarà il migliore del gruppo in un determinato evento. Se un pilota non prenderà parte al evento le scommesse accettate su quella selezione saranno considerate perdenti.

Vittoria/Partenza singolo GP: Bisogna pronosticare da quale posizione della griglia di partenza della Domenica, nel momento dello spegnimento dei semafori, con il conseguente inizio della gara, partirà il pilota che risulterà vincente in un determinato GP. Si può scegliere fra una delle seguenti posizioni in griglia: Pole position, 2° posto, 3° o 4° posto, 5° 6° o 7° posto, Dall'8° al 13° posto e Altro.

N.B. Per "Pole Position" si intende la prima posizione di partenza della griglia della Domenica e non quella relativa al Sabato.

Podio non in Ordine - GP X: Bisogna pronosticare la composizione del podio al termine di una gara, indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei piloti selezionati.

Podio in Ordine - GP X: Si deve pronosticare l'esatto ordine nella composizione del podio (1°,2°,3° classificato in ordine) al termine della gara o della manifestazione. Se un pilota, presente nella lista, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate valide e quindi non è previsto il rimborso.

Leader al termine 1° Giro: Bisogna pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima 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.

In Testa Dopo 5 Giri: Bisogna pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del Quinto giro.

In Testa dopo 10 Giri: Bisogna pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del Decimo giro.

Safety Car SI/NO: Bisogna pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio – compreso il momento della partenza – vi sarà ingresso in pista della Safety Car.

Pit Stop più veloce: Bisogna pronosticare quale squadra effettuerà un cambio di gomme (tutte) ad un pilota della scuderia più velocemente durante lo svolgimento di un Gran Premio.

Tripletta SI/NO: Bisogna pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio e il giro più veloce.

Tripletta SI/NO Pilota: Bisogna pronosticare se in un determinato Gran Premio un determinato pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio ed il giro più veloce.

Primo pilota a ritirarsi o costruttore: Bisogna pronosticare il primo pilota/costruttore che si ritirerà nel corso del Gran Premio. Nel caso in cui due o più piloti/costruttori dovessero ritirarsi nello stesso momento la quota verrà divisa per il numero di piloti/costruttori ritirati.

Piloti ritirati al primo giro: Nella scommessa " N°PILOTI RITIRATI AL 1° GIRO " si richiede di pronosticare, tra le selezioni disponibili, il numero di piloti effettivamente partiti dalla griglia di partenza, ma ritirati prima del termine del primo giro di corsa.

Accoppiata primi due in ordine: Bisogna pronosticare la precisa combinazione dei primi 2 piloti che salgono sul podio. Nella lista saranno disponibili "n" combinazioni tra quali scegliere oltre alla voce ALTRO.

Accoppiata primi due non in ordine: Bisogna pronosticare le accoppiate dei piloti che si piezzeranno al primo e al secondo posto durante il Gran Premio. La lista comprende anche l'esito ALTRO.

Team a punti: Bisogna pronosticare se in un Gran Premio entrambe le monoposto di una stessa scuderia otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche dei Campionati del Mondo (cioè se si classificheranno tra il 1° e il 10° posto).

Automobilismo - Sezione Antepost

Testa a Testa stagionale: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione, ad almeno una gara, di entrambi gli esiti (es: piloti). Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. Se ci sarà una parità di punti si procederà a conteggiare chi tra i due piloti ha vinto più gare, se anche questo parametro sarà bilanciato si procederà a calcolare chi tra i due piloti ha fatto più pole, in caso di ennesima parità si terrà conto di chi dei due piloti abbia fatto più podi.

Under/Over Pole Position Pilota: Bisogna pronosticare se il numero totale di pole position nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore alla soglia indicata. Nel caso in cui il pilota non dovesse ultimare la stagione, la scommessa verrà refertata solo se l'esito si sarà concretizzato.

Under/Over Podi Pilota: Bisogna pronosticare se il numero totale dei podi nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore alla soglia indicata. Nel caso in cui il pilota non dovesse ultimare la stagione, la scommessa verrà refertata solo se l'esito si sarà concretizzato.

Under/Over Vittorie Pilota: Bisogna pronosticare se il numero totale di vittorie nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore alla soglia indicata. Nel caso in cui il pilota non dovesse ultimare la stagione, la scommessa verrà refertata solo se l'esito si sarà concretizzato.

RALLY, NASCAR, FORMULA E

Per tutte le scommesse il risultato valido è quello emesso dalla Federazione competente. Eventuali e successive modifiche alla classifica diramata non sono considerate valide ai fini delle scommesse.

Vincente: Bisogna pronosticare il pilota che si aggiudicherà la classifica finale.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento finale nella gara, nelle qualifiche o nelle prove libere fra due piloti partecipanti alla stessa competizione. Le scommesse saranno rimborsate in questi casi:

- uno dei due piloti non prende parte alla gara/qualifiche/prove libere;
- entrambi i piloti si ritirano durante la gara/qualifiche/prove libere e non risultano dunque classificati;
- uno dei due piloti non prende parte alle qualifiche/prove libere e/o non fa registrare un tempo cronometrato valido.

ATLETICA LEGGERA

Vincente: Bisogna pronosticare chi vincerà il torneo oggetto di scommessa. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla competizione o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate su quel determinato atleta o squadra sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Testa a testa: Bisogna pronosticare l'atleta o la squadra che otterrà il miglior piazzamento in relazione al ranking finale della competizione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la sfida dovesse prevedere dei turni di eliminazione (batterie, quarti, semifinali etc..) la scommessa sarà considerata valida se e solo se entrambi gli atleti partecipano alla prima fase eliminatoria e almeno uno di essi la conclude.

Qualificato Sì/No: Bisogna pronosticare se un determinato atleta o squadra si qualificherà ad una determinata gara superando la fase eliminatoria. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra alla fase eliminatoria di una specifica gara in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

Vincente Sì/No: Bisogna pronosticare se un atleta/squadra si classificherà al primo posto di una specifica gara o meno.

Podio sì/no: Bisogna pronosticare se una squadra si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica manifestazione o meno.

Podio: Bisogna pronosticare se l'atleta/squadra si piazzerà ai primi tre posti o meno.

Atleta su podio sì/no: Bisogna pronosticare se un determinato atleta conquisterà o meno una medaglia durante l'evento in questione.

Atleta oro sì/no: Bisogna pronosticare se un determinato atleta conquisterà o meno una medaglia d'oro durante la manifestazione.

1X2 Medaglie Oro: Bisogna pronosticare quale tra i due atleti o squadre vinceranno più medaglie d'oro nell'arco della manifestazione.

Under/Over Oro: Bisogna pronosticare se il numero totale delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o da una specifica squadra sia maggiore o inferiore rispetto al limite indicato.

Atleta/Squadra Fase eliminazione: Bisogna pronosticare l'ultima fase di partecipazione evento per l'atleta/squadra in oggetto tra una serie di raggruppamenti:

- BATTERIE
- OTTAVI
- QUARTI
- SEMIFINALE
- FINALE

Nuovo world record Sì/No per specialità: Bisogna pronosticare se verrà battuto un record del mondo in riferimento ad una determinata specialità.

Nuovo world record in finale Sì/No per specialità: Bisogna pronosticare se verrà battuto un record del mondo in riferimento ad una determinata specialità durante la fase finale dell'evento.

Nuovo oro per specialità Sì/No: Bisogna pronosticare se un atleta che non ha mai vinto la specialità nella sua carriera vincerà o meno l'oro.

Vincente Medagliere: Bisogna pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica finale del Medagliere. Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte e si considerano nell'ordine:

- **numero delle medaglie d'oro vinte;**
- **numero delle medaglie d'argento vinte;**
- **numero delle medaglie di bronzo vinte.**

BADMINTON

Badminton - Pre-match

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Gruppo: La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

Piazzato sul Podio: La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piezzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Set Betting a 3: 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: 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.

Vincente Olimpiadi: Consiste nel pronosticare, tra le squadre inserite nella lista pubblicata dall'ADM, quella che vincerà la medaglia d'oro.

Se una squadra presente nella lista pubblicata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di essa sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Badminton - Live

Testa a Testa match Live: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

Testa a Testa set x Live: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà un determinato set di un incontro. Se un giocatore si ritira durante il set, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima dell'inizio del set.

Set Betting a 3 Live: Si deve pronosticare l'esatto punteggio finale dell'incontro, in termini di set, e prevede 4 esiti 2-0, 2-1, 1-2 ,0-2. Le scommesse sul set betting vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Pari/Dispari Set x Live: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati da entrambi i giocatori durante un determinato set di un incontro sia un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

BANDY

Bandy - Pre-match / Antespost

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.

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.

Vincente Manifestazione: Questo mercato consiste nel pronosticare il vincente di uno specifico evento o torneo.

BANDY

Bandy - Pre-Match&Live / Antepost

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sul baseball si basano sul punteggio ottenuto al termine della partita, compreso di eventuali inning extra.

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario:

T/T Risultato: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la partita. Nelle competizioni in cui è previsto il pareggio (es. nella MLB Spring Training), se al termine della partita si dovesse verificare il risultato di parità la singola selezione verrà rimborsata.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa, aggiungendolo o sottraendolo al risultato finale. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

Pari/Dispari Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati nella partita da entrambe le squadre sarà pari oppure dispari.

Pari/Dispari Punti Team 1: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati nella partita dalla squadra in casa sarà pari oppure dispari.

Pari/Dispari Punti Team 2: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati nella partita dalla squadra ospite sarà pari oppure dispari.

Under/Over Punti: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Team 1: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra in casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Team 2: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Prossimo Run: Si deve pronosticare quale squadra durante la partita realizzerà il punto specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Punto se nessuna delle due squadre segnerà il punto indicato.

Extra Inning Si/No: Si deve pronosticare se, al termine dei 9 inning regolamentari, verrà giocato o meno almeno un altro inning extra.

1X2 Inning X: Si deve pronosticare l'esito dell'inning specificato nella dicitura della scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 vince la squadra in casa, X l'inning finisce in parità e 2 vince la squadra ospite.

U/O Punti Inning X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati durante l'inning indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

1X2 Dopo X Inning: Si deve pronosticare il risultato della partita al termine dell'inning indicato nella dicitura della scommessa.

U/O Dopo X Inning: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine dell'inning indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Punto Segnato Si/No nell'Inning X: Si deve pronosticare se verrà realizzato o no almeno un punto nell'inning indicato nella dicitura della scommessa.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

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.

Basket – Pre-Match

1X2 Basket: 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 della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 Basket (Senza Supplementari): 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 regolamentati, esclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 (Senza 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.

Esempio

L.A. Lakers-Miami 98-90
(Handicap di 5.5 punti ai Lakers)
Esito vincente 1: (98-5.5=92.5 - risultato finale 92.5-90 quindi 1)

Under/Over Punti: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore offerto.

Per questa tipologia di scommessa il risultato da considerarsi è quello al termine di eventuali tempi supplementari.

Esempio

Toronto-Indiana 80-68 (Somma punti = 148) Scommessa Under/Over 150.5 Esito vincente: Under

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".

1X2 – 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 un margine superiore a 2 punti, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore a 2 punti, con il segno X il loro pareggio o una differenza di punti inferiore od uguale a 2 punti.

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.

1X2 1° Quarto (senza scarto): La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 1° quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 1° quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1X2 2° Quarto (senza scarto): La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 2° quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 2° quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1X2 3° Quarto (senza scarto): La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 3° quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 3° quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1X2 4° Quarto (senza scarto): La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 4° quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 4° quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).
Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

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 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.

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.

Gara 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.

Basket – Regole Speciali

EuroCup: Il format di questa manifestazione prevede che gli scontri ad eliminazione diretta siano disputati con partite di andata e ritorno. I punti segnati nella gara di andata saranno sommati a quelli della gara di ritorno. I tempi supplementari saranno previsti solo in caso di assoluta parità di punti tra le due squadre al termine dei tempi regolamentari della seconda partita.

EuroCup - Vincitore Partita e Margine di Vittoria:

- **Ci sarà il rimborso in caso di parità al termine della gara di andata;**
- **Ci sarà il rimborso in caso di parità al termine dei tempi regolamentari della gara di ritorno, solo se l'andata non si è conclusa in parità;**
- **Ci sarà il rimborso in caso di parità al termine dei tempi supplementari della gara di ritorno.**

In tutti gli altri casi si procederà alla regolare refertazione; comprendendo anche eventuali tempi supplementari, se verranno disputati.

Vincente gara di abilità: La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore della Gara di Abilità che si svolge solitamente durante una gara esibizione (es. L'All-Star Game della NBA).

Vincente gara tiro da 3 punti: La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore della Gara del Tiro da 3 punti che si svolge solitamente durante una gara esibizione (es. L'All-Star Game della NBA).

Vincente gara delle schiacciate: La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore della Gara delle Schiacciate che si svolge solitamente durante una gara esibizione (es. L'All-Star Game della NBA).

Basket – 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.

1X2 Assist: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, effettua un maggior numero di assist. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di assist 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.

1X2 Rimbalzi: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, effettua un maggior numero di rimbalzi. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di rimbalzi 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.

Miglior Marcatore della Partita: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segna il maggior numero di punti 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).

Marcatore 1X2 nella SERIE: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori segnerà il maggior numero di punti durante le partite della fase indicata. Gli esiti possibili sono tre: 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore, 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore e X si pronostica che i due giocatori segneranno lo stesso numero di punti. La scommessa sarà valida se entrambi i giocatori scenderanno in campo almeno un minuto in una delle partite, altrimenti la scommessa verrà rimborsata.

Miglior Marcatore nella Serie: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segnerà il maggior numero di punti sommando le varie partite della fase 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).

Assist 1X2 nella SERIE: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori effettuerà il maggior numero di assist durante le partite della fase indicata. Gli esiti possibili sono tre: 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore, 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore e X si pronostica che i due giocatori segneranno lo stesso numero di punti. La scommessa sarà valida se entrambi i giocatori scenderanno in campo almeno un minuto in una delle partite, altrimenti la scommessa verrà rimborsata.

Rimbalzi 1X2 nella SERIE: Bisogna pronosticare chi tra due giocatori effettuerà il maggior numero di rimbalzi durante le partite della fase indicata. Gli esiti possibili sono tre: 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore, 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore e X si pronostica che i due giocatori segneranno lo stesso numero di punti. La scommessa sarà valida se entrambi i giocatori scenderanno in campo almeno un minuto in una delle partite, altrimenti la scommessa verrà rimborsata.

Under/Over Punti Giocatore: Bisogna pronosticare 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Under/Over Assist Giocatori: Bisogna pronosticare se il numero di 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Under/Over Rimbalzi Giocatori: Bisogna pronosticare se il numero di RIMBALZI 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

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 Partita + 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).

U/O Punti Giocatore nella Manifestazione: Bisogna pronosticare se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella Manifestazione indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) alla soglia proposta. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte a nessuna delle gare della manifestazione in questione, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla.

Under/Over Palle Rubate Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di PALLE RUBATE realizzate dal giocatore nella partita, comprensiva di 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Under/Over Stoppate Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di STOPPATE realizzate dal giocatore nella partita, comprensiva di 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Under/Over Tiri da 3 Realizzati Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di TIRI DA 3 realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva di 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 e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Doppia doppia Giocatore Si/No: Bisogna pronosticare se il giocatore in questione effettuerà una DOPPIA DOPPIA (il giocatore dovrà totalizzare almeno 10 in DUE delle voci statistiche principali PUNTI – RIMBALZI – ASSIST – STOPPATE - RECUPERI) nella partita in questione. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Tripla doppia Giocatore Si/No: Bisogna pronosticare se il giocatore in questione effettuerà una TRIPLA DOPPIA (il giocatore dovrà totalizzare almeno 10 in TRE delle voci statistiche principali PUNTI – RIMBALZI – ASSIST – STOPPATE - RECUPERI) nella partita in questione. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. 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).

Marcatore primo canestro: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori della lista segnerà il primo canestro della partita in questione.

Marcatore ultimo canestro: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori della lista segnerà l'ultimo canestro della partita in questione, ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Basket – Antepost

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o manifestazione sportiva.

TaT 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).

Passaggio Turno: Bisogna pronosticare quale delle due squadre accederà al turno successivo in una competizione a eliminazione diretta.

Risultato esatto serie 4/7: La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 7 partite.

Risultato esatto serie 3/5: La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 5 partite.

Finaliste: Bisogna pronosticare le due squadre che si affronteranno nella finale, della Manifestazione indicata, scegliendo tra le voci proposte e la voce "Altro" che comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Quando Terminerà la Serie: Bisogna pronosticare il numero esatto di gare giocate durante la Serie dei Playoff.

Vincente titolo MVP: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di MVP (Most Valuable Player) al termine di una determinata competizione.

Gruppo del vincitore: Si deve pronosticare quale sarà, tra quelli proposti, il gruppo a cui appartiene la squadra che vincerà il torneo.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se una squadra si classificherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica manifestazione.

Squadra piazzamento finale: Si deve pronosticare il piazzamento finale di una squadra in una determinata manifestazione.

Squadra Qualificata ai Playoff Si/No: Si deve pronosticare se la squadra si qualificherà o meno ai Playoff della manifestazione di riferimento. Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Basket – Speciali

Si procederà al rimborso nel caso in cui anche solo un avvenimento tra quelli proposti nella scommessa speciale, non venga disputato o interrotto e rinviato oltre i 3 giorni canonici del regolamento ministeriale di ADM.

Verranno considerati i regolamenti standard delle scommesse in questione (Testa a Testa Risultato e Under/Over Punti).

Valgono le partite disputate nel giorno indicato nella data dell'evento speciale.

Le scommesse scadranno all'inizio della prima partita ed eventuali scommesse piazzate successivamente verranno rimborsate.

Se non indicato nel dettaglio, per ciascuna squadra vale la partita disputata dalla prima squadra. Non vanno considerate partite delle squadre riserve o giovanili o femminili.

Vinceranno Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre specificate nella scommessa vinceranno o no la loro partita.

- Segno SI: tutte le squadre vinceranno la loro partita.
- Segno NO: almeno una delle squadre perderà la propria partita.

Tutte Over: Si deve pronosticare se in ciascuna delle partite indicate nella scommessa verrà superata o no la linea punti specificata (la linea sarà la stessa per tutte le partite).

- Segno SI: in tutte le partite verrà superata la linea punti offerta.
- Segno NO: almeno in una delle partite non verrà superata la linea punti offerta.

BASKET A 3

Basket – Pre-Match / Antepost

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 se previsti dal torneo.

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.

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.

Under/Over Punti: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine della partita (compresi eventuali tempi supplementari) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore offerto.

Gara a X Punti: Bisogna pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti (5-10-15) nella partita.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della competizione.

BEACH SOCCER

Beach Soccer – Pre-Match

Esito Finale 1x2: Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine del tempo regolamentare (40 minuti più il recupero).

1X2 handicap: si scommette sull'1x2 tenendo conto del fatto che alla squadra favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare

Under/over: si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel tempo regolamentare di una partita sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Beach Soccer – Live

Vincente Del Set In Corso (Testa/Testa Set1 Live Beach V. & Testa/Testa Set2 Live Beach V. & Testa/Testa Set3 Live Beach V.): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato di uno specifico set nell'incontro. Sono previsti due esiti possibili per questo mercato: [Squadra1] o [Squadra2]. Nel caso in cui il set in questione non viene disputato, le scommesse saranno annullate.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia vincente 2° set. Se l'Italia vince il set per 21-15 la scommessa è vincente. Se il Brasile vince il set, la scommessa è perdente.

Scommesse Sui Punti (Vincente Punto Live): Questo mercato consiste nel pronosticare chi vincerà uno specifico punto nell'incontro. Nel caso in cui il punto in questione non viene disputato, le scommesse saranno annullate.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia vincente 5° punto nel 1° set. Se l'Italia si aggiudica il 5° punto del 1° set, la scommessa è vincente. Se invece il Brasile vince il 5° punto del 1° set, la scommessa è perdente.

Gara Ai Punti Nel Set In Corso (Gara Ai Punti Nel Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra raggiungerà per prima [n] punti in uno specifico set. Sono previsti due esiti possibili: [Squadra1] o [Squadra2]. Nel caso in cui il set in questione non viene disputato, le scommesse saranno annullate.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia vincente della gara a 5 punti nel 2° set. Se l'Italia vince il 9° punto nel 2° set, portandosi in vantaggio 5-4, la scommessa è vincente in quanto l'Italia è la prima ad aver raggiunto i 5 punti nel 2° set. Se invece il Brasile vince il 9° punto nel 2° set, andando in vantaggio 4-5, la scommessa è perdente.

In Testa Dopo 10 Punti Nel [N]° Set (In Testa Dopo Punti Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra sarà in testa dopo che [n] punti sono stati disputati in un determinato set. Sono previsti tre possibili esiti per questo mercato: Squadra1, Squadra2 o Pareggio. Nel caso in cui il set sia già stato determinato in quanto una squadra si è già aggiudicata il set prima che [n] punti sono stati disputati, la

squadra che si è aggiudicata il set sarà considerata vincente. Ad esempio se una squadra vince il set 21-3, questa sarà ritenuta vincente anche come in testa dopo 30 punti. Nel caso in cui il set in questione non viene disputato, le scommesse saranno annullate.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia in testa dopo 10 punti nel 2° set. Se l'Italia conduce 6-4 dopo i primi 10 punti del 2° set, la scommessa sarà dichiarata vincente. Se invece il Brasile è in testa 6-4 nel 2° set dopo i primi 10 punti, oppure il risultato è di pareggio per 5-5, la scommessa sarà dichiarata perdente.

Il Set In Corso Va Ai Punti Supplementari (Set Ai Punti Extra Sì/No Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se un set specifico andrà o meno ai punti supplementari. Questa situazione si verifica nel caso in cui una delle due squadre debba realizzare un numero di punti maggiore rispetto a quanto richiesto per poter vincere il set. Ad esempio, in un set che si dovrebbe decidere a 21, quando il risultato finale è di 22-20 significa che il set si è deciso ai tempi supplementari. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette su Set ai punti supplementari - Sì. Se il risultato finale del 2° set è 29-27, la scommessa è vincente in quanto il 2° set è stato determinato dai punti supplementari. Se invece il risultato finale del 2° set è 21-18, la scommessa è perdente in quanto il set non è stato determinato dai punti supplementari.

Beach Soccer – Risultato esatto set in corso

Set A 21 (Risultato Esatto Set A 21): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato finale in punti di uno specifico set. Sono previsti 8 esiti possibili per ciascuna squadra: 'vince dopo i punti supplementari', '21-19', '21-18', '21-17', '21-16', '21-15', '21-14' o '21-13 o meglio'.

Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia 21-18 nel 2° set. Se il risultato finale del 2° set è di 21-18 per l'Italia, la scommessa sarà dichiarata vincente. Qualsiasi altro esito verrà dichiarato perdente.

Set A 15 (Risultato Esatto Set A 15): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato finale in punti di uno specifico set. Sono previsti 8 esiti possibili per ciascuna squadra: 'vince dopo i punti supplementari', '15-13', '15-12', '15-11', '15-10', '15-9', '15-8' or '15-7 o meglio'.

Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia 15-13 nel 3° set. Se il risultato finale del 3° set è di 15-13 per l'Italia, la scommessa sarà dichiarata vincente. Qualsiasi altro esito verrà dichiarato perdente.

Set In Corso - Punti Totali (U/O Punti Nel Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati da entrambe le squadre in un determinato set. L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di punti segnati nel set comparato al totale quotato [n]. Il cliente ha la possibilità di scommettere che il numero totale di punti segnati sarà minore o maggiore di [n]. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette che saranno segnati Over 38.5 punti nel 2° set. Se il set finisce 21-18 la scommessa è vincente in quanto il numero totale di punti segnati nel set è di 39. Se il set finisce 21-15, la scommessa è perdente in quanto il numero totale di punti segnati nel set è di 36.

Set In Corso Con Handicap (T/T Handicap Nel Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da ciascuna squadra in uno specifico set, dopo che un determinato handicap [n] è stato applicato al numero di punti realizzati dalla squadra selezionata. Sono previsti due esiti possibili nel mercato. Il valore di [n] sarà diverso nei diversi incontri e rappresenta il numero di punti di vantaggio assegnato alla squadra sfavorita. La squadra sfavorita avrà un handicap positivo e la squadra favorita avrà un handicap negativo. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette su Italia handicap nel 2° set -3.5 punti. Se l'Italia vince il 2° set 21-17, la scommessa è vincente in quanto dopo aver applicato l'handicap l'Italia ha vinto 17.5 a 17. Se invece l'Italia vince 21-18, la scommessa è perdente in quanto dopo aver applicato l'handicap l'Italia ha perso 17.5-18.

Set In Corso - Totale Pari/Dispari (Pari/Dispari Set): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati in un set specifico sarà 'Pari' o 'Dispari'. Vi sono pertanto due esiti possibili previsti dal mercato. Il totale è calcolato in base ai punti realizzati da entrambe le squadre nel set in questione. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette su totale 2° set 'Dispari'. Se set il risultato alla fine del 2° set è di 21-16, la scommessa è vincente in quanto il totale dei punti del 2° set è di 37. Le scommesse piazzate su 'Pari' saranno invece assegnate come perdenti.

Set In Corso - Margine Vittoria (Margine Vittoria Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il margine di vittoria in punti di uno specifico set. Sono previsti otto esiti possibili - '[Squadra1] di 2 punti', '[Squadra1] di 3-5 punti', '[Squadra1] di 6-8 punti' o '[Squadra1] di 9 o più punti', '[Squadra2] di 2 punti', '[Squadra2] di 3-5 punti', '[Squadra2] di 6-8 punti' o '[Squadra2] di 9 o più punti'. L'esito vincente è determinato dalla differenza dei punti realizzati da ciascuna squadra al termine del set. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

Il cliente scommette che l'Italia vince il 2° set di 3-5 punti. Se il risultato finale del 2° set è di 21-17 in favore dell'Italia, la scommessa è vincente in quanto l'Italia ha vinto il 2° set in di 4 punti, ovvero entro i 3-5 punti di margine pronosticati dal cliente. Se l'Italia vince con meno di 3 punti o più di 5 punti di scarto o il Brasile vince il set in corso, la scommessa è perdente.

Scommesse Sui Set (Set Betting 2/3 Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato finale dei set nell'incontro. Il cliente scommette sul risultato esatto dei set nell'incontro.

Esempio:

Il cliente scommette che l'Italia vince l'incontro 2 set a 0. Se l'Italia vince l'incontro 2-0, la scommessa è vincente. Se l'Italia vince 2-1 la scommessa è perdente.

Totale Punti Incontro (U/O Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati nell'incontro. L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di punti segnati nell'incontro comparato al totale quotato [n]. Il cliente ha la possibilità di scommettere che il numero totale di punti segnati sarà minore o maggiore di [n].

Esempio dove il valore [n] è pari a 92.5:

Il cliente scommette che saranno segnati Over 92.5 punti nell'incontro. Se l'incontro termina 21-19, 17-21 e 15-12, la scommessa è vincente in quanto il numero totale di punti segnati nell'incontro è 105. Se l'incontro finisce 21-8, 12-21 e 15-8, la scommessa è perdente in quanto il numero totale di punti segnati nell'incontro è 85.

Totale Squadra 1 (U/O Punti Squadra1 Inc.Live & U/O Punti Squadra2 Inc.Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati da una specifica squadra in un incontro. L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di punti segnati nell'incontro comparato al totale quotato [n]. Il cliente ha la possibilità di scommettere che il numero totale di punti segnati sarà minore o maggiore di [n].

Esempio dove il valore [n] è pari a 45.5:

Il cliente scommette che l'Italia segna Over 45.5 punti. Se l'incontro termina 21-18, 10-21 e 15-12, la scommessa è vincente in quanto il numero totale di punti realizzati dall'Italia nell'incontro è di 46. Se l'incontro finisce 21-12, 11-21 e 12-15, la scommessa è perdente in quanto il numero totale di punti realizzati dall'Italia nell'incontro è di 44.

Questo mercato si applica anche a Squadra2.

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra tra quelle offerte si classificherà meglio in un determinato evento.

Esempio:

Squadra che si classificherà meglio - Campionati Europei e le squadre offerte sono Cecchini-Martino, Doppler-Horst, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak.

Il cliente scommette che Cecchini-Martino sarà la squadra che si classificherà meglio.

Se Doppler-Horst vengono eliminati al 1° turno, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak al 2° turno mentre Cecchini-Martino vengono eliminati al 3° turno, la scommessa è vincente in quanto Cecchini-Martino è risultata la migliore classificata rispetto alle altre squadre offerte.

BEACH VOLLEY

Beach Volley – Pre-Match

Punti Totali (U/O Punti Nell' Incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati nell'incontro da entrambe le squadre. L'esito vincente è determinato dal numero effettivo dei punti segnati nell'incontro comparato al totale quotato [n].

[n] equivale al numero di punti che prevediamo sia possibile vengano segnati durante l'incontro. Il cliente ha la possibilità di scommettere che il numero totale di punti segnati sarà minore o maggiore di [n].

Esempio dove il valore [n] è pari a 92.5:

Il cliente scommette che saranno segnati Over 92.5 punti nell'incontro. Se l'incontro termina 21-19, 17-21 e 15-12 la scommessa è vincente in quanto il numero totale di punti segnati nell'incontro è 105. Se l'incontro termina 21-8, 12-21 e 15-8 la scommessa è perdente in quanto il numero totale di punti segnati nell'incontro è 85.

Testa a testa: Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro. Se una delle due squadre si ritira durante un set, la rimanente risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi set la scommessa sarà rimborsata.

Testa a testa con handicap: Viene assegnato un handicap, ovvero uno "svantaggio" in punti, alla squadra favorita. Ai fini delle scommesse sarà valido il punteggio ottenuto detraendo l'handicap attribuito dal risultato dell'incontro.

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra sarà la migliore in un determinato evento.

Esempio:

Squadra che si classificherà meglio - Campionati Europei e le squadre offerte sono Cecchini-Martino, Doppler-Horst, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak.

Il cliente scommette che Cecchini-Martino sarà la squadra che si classificherà meglio.

Se Doppler-Horst vengono eliminati al 1° turno, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak al 2° turno mentre Cecchini-Martino vengono eliminati al 3° turno, la scommessa è vincente in quanto Cecchini-Martino è risultata la migliore classificata rispetto alle altre squadre offerte.

Laddove per gli eventi del palinsesto complementare non siano disponibili regole sui mercati pre evento, consulta le regole corrispondenti nella sezione Live.

Beach Volley – Live

Testa a testa Live: Si deve pronosticare il vincitore di un incontro.

Testa a Testa set X Live: Si deve pronosticare il vincitore di un determinato set di un incontro.

Under/Over Live: Si deve pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) e' inferiore o superiore ad un determinato valore.

Risultato esatto (a 3 Set) Live: Si deve pronosticare il risultato esatto di un incontro a 3 set.

Risultato esatto (a 5 Set) Live: Si deve pronosticare il risultato esatto di un incontro a 5 set.

Under/Over set X Live: Si deve pronosticare se il punteggio finale del set di gioco e' inferiore o superiore ad un determinato valore. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Pari/Dispari set X Live: Si deve pronosticare se il punteggio finale del set di gioco risulta pari o dispari. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

BOWLS

Bowls – Pre-Match / Antepost

Testa a Testa: Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma punti realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

CALCIO

Calcio – Pre-Match

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 speciali (marcatori, cartellini, calci d'angolo ecc ecc) avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione (www.uefa.com, www.legaseriea.it, www.legab.it e altri).

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.

N.B. 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.

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario:

PRINCIPALI

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

Doppia Chance:

- **Doppia Chance IN:** Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance OUT:** Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance IN/OUT:** Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Gol/No Gol: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa. GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. Nella maggior parte dei casi, l'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo (1, 2, 3 ...) e' sempre assegnato alla squadra in casa mentre l'handicap negativo (-1, -2, -3 ...) viene assegnato alla squadra ospite. In altri casi invece l'handicap offerto si visualizza con una parentesi dentro la quale il primo numero si riferisce alla squadra in casa e il secondo alla squadra ospite (1:0,2:0,0:1,0:2, ecc) che indicherà il numero dei gol da aggiungere al risultato finale della partita per ottenere l'esito della scommessa.

Risultato Esatto: Si deve pronosticare il risultato esatto della partita. Gli esiti proposti sono 26 e la voce ALTRO comprende tutti i risultati non presenti in questa lista: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2, 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, 0-0, 1-1, 2-2, 3-3, 4-4 e ALTRO.

Risultato Esatto Parziale/Finale: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato esatto del primo tempo e quale sarà il risultato esatto della partita, scegliendo tra le 46 opzioni proposte. Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al risultato finale della partita. Nel caso in cui la somma dei gol (o del primo tempo o della partita) delle due squadre sia pari o superiore a 4, la selezione vincente sarà ">3".
Esempio: Inter – Pescara finisce 3-2 (Primo Tempo finisce 2-1) à L'esito vincente sarà 2-1 / 3-2.

Risultato Esatto Multiplo: Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra gli 11 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 2-0 o 3-0", "0-1 0-2 o 0-3", "4-0 5-0 o 6-0", "0-4 0-5 o 0-6", "2-1 3-1 o 4-1", "1-2 1-3 o 1-4", "3-2 4-2 4-3 o 5-1", "2-3 2-4 3-4 o 1-5", "1-ALTRO" (la squadra in casa vince con un risultato non presente nella lista), "2-ALTRO" (la squadra ospite vince con un risultato non presente nella lista) e X (la partita finirà con un pareggio).

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".

Parziale/Finale: Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita. I possibili esiti combinabili sono di 3 tipi: 9 selezioni sono basate sull'1X2 (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2) 9 selezioni sono base sulle Doppie Chance (1X/1X, 1X/12, 1X/X2, 12/1X, 12/12, 12/X2, X2/1X, X2/12 e X2/X2) e 18 selezioni sono basate sull'alternanza tra 1X2 e Doppia Chance (1/1X, 1/12, 1/X2, X/1X, X/12, X/X2, 2/1X, 2/12, 2/X2, 1X/1, 1X/X, 1X/2, 12/1, 12/X, 12/2, X2/1, X2/X e X2/2). La prima selezione riguarda l'esito del primo tempo, mentre la seconda selezione riguarda l'esito finale.

Parziale/Finale + U/O: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita e se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Gli esiti possibili sono:

- 1/1 + UNDER,
- 1/X + UNDER,
- X/1 + UNDER,
- X/X + UNDER,
- X/2 + UNDER,
- 2/2 + UNDER,
- 2/X + UNDER,
- 1/X + OVER,
- X/1 + OVER,
- X/X + OVER,
- X/2 + OVER,
- 2/X + OVER

Somma Gol: Si deve pronosticare il numero dei gol segnati in una partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, 3, 4 e >4 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 4).

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

MultiGol: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante la partita. Le selezioni offerte sono:

- 1-2: si scommette che durante la partita verranno realizzati uno o due gol;
- 1-3: si scommette che durante la partita verranno realizzati da uno a tre gol;
- 1-4: si scommette che durante la partita verranno realizzati da uno a quattro gol;
- 1-5: si scommette che durante la partita verranno realizzati da uno a cinque gol;
- 1-6: si scommette che durante la partita verranno realizzati da uno a sei gol;
- 2-3: si scommette che durante la partita verranno realizzati da due a tre gol;
- 2-4: si scommette che durante la partita verranno realizzati da due a quattro gol;
- 2-5: si scommette che durante la partita verranno realizzati da due a cinque gol;
- 2-6: si scommette che durante la partita verranno realizzati da due a sei gol;
- 3-4: si scommette che durante la partita verranno realizzati da tre a quattro gol;
- 3-5: si scommette che durante la partita verranno realizzati da tre a cinque gol;
- 3-6: si scommette che durante la partita verranno realizzati da tre a sei gol;
- 4-5: si scommette che durante la partita verranno realizzati da quattro a cinque gol;
- 4-6: si scommette che durante la partita verranno realizzati da quattro a sei gol;
- 5-6: si scommette che durante la partita verranno realizzati da cinque a sei gol.

PRIMO TEMPO

Esito 1°Tempo 1X2: 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.

Doppia Chance 1°Tempo:

- **Doppia Chance 1°Tempo IN:** Si deve pronosticare che il risultato finale del primo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance 1°Tempo OUT:** Si deve pronosticare che il risultato finale del primo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance 1°Tempo IN/OUT:** Si deve pronosticare che il risultato finale del primo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Under/Over 1°Tempo: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il primo tempo della partita dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Gol/No Gol 1°Tempo: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante il primo tempo della partita. GG 1T: Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NG 1T: Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

1X2 Handicap 1°T: Si deve pronosticare il vincitore del primo tempo in base all'handicap indicato nella scommessa. Nella maggior parte dei casi, l'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo (1, 2, 3...) e' sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo (-1, -2, -3...) viene assegnato alla squadra sfavorita. In altri casi invece l'handicap offerto si visualizza con una parentesi dentro la quale il primo numero si riferisce alla squadre in casa e il secondo alla squadra ospite. La squadra favorita non ha nessun handicap a suo favore (0), mentre la squadra sfavorita avra' un numero (1, 2, 3...) che indicherà l'handicap (inteso come gol segnati) da aggiungere al risultato del primo tempo della partita per ottenere l'esito della scommessa.

Risultato Esatto 1°Tempo: Si deve pronosticare il risultato esatto al termine del primo tempo della partita. Gli esiti proposti sono 10 e la voce ALTRO comprende tutti i risultati non presenti in questa lista: 1-0, 2-0, 2-1, 0-1, 0-2, 1-2, 0-0, 1-1, 2-2 e ALTRO.

Somma Gol 1°Tempo: Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati durante il primo tempo della partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 2).

Gol Squadra Casa 1°Tempo SI/NO: si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no almeno un gol durante il primo tempo della partita.

Gol Squadra Ospite 1°Tempo SI/NO: si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà o no almeno un gol durante il primo tempo della partita.

Pari/Dispari 1°Tempo: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol del primo tempo della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

MultiGol 1°Tempo: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante il primo tempo della partita. Le selezioni offerte sono:

- 1-2: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati uno o due gol;
- 1-3: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati da uno a tre gol;
- 2-3: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati da due a tre gol.

Combo 1°Tempo (1X2 1°T+U/O 1°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del primo tempo e il numero di gol segnati nel primo tempo 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. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del primo tempo della partita.

Combo 1°Tempo (1X2 1°T+GG/NG 1°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del primo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il primo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1+GG, 1+NG, X+GG, X+NG, 2+GG e 2+NG. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del primo tempo della partita.

Combo 1°Tempo (DC 1°T+GG/NG 1°T): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance del primo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il primo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1X+GG, 1X+NG, 12+GG, 12+NG, X2+GG e X2+NG. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del primo tempo della partita.

Combo (Doppia Chance Partita + GG/NG 1°Tempo): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance del risultato finale della partita e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il primo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1XFT+GG1T, 1XFT+NG1T, 12FT+GG1T, 12FT+NG1T, X2FT+GG1T e X2FT+NG1T. Tutte le prime selezioni sono relative all'esito finale della partita, mentre tutte le seconde selezioni sono relative all'esito del primo tempo della partita.

SECONDO TEMPO

In tutte le scommesse relative al secondo tempo verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante il secondo tempo della partita, senza mai considerare i gol segnati nel primo tempo.

Esito 2°Tempo 1X2: Si deve pronosticare l'esito del secondo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

Doppia Chance 2°Tempo:

- **Doppia Chance 2°Tempo IN:** Si deve pronosticare che il risultato del secondo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance 2°Tempo OUT:** Si deve pronosticare che il risultato del secondo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance 2°Tempo IN/OUT:** Si deve pronosticare che il risultato del secondo tempo della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Under/Over 2°Tempo: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il secondo tempo della partita dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Gol/No Gol 2°Tempo: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante il secondo tempo della partita. GG 2T: Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NG 2T: Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

1X2 Handicap 2°T: Si deve pronosticare il vincitore del secondo tempo in base all'handicap indicato nella scommessa. Nella maggior parte dei casi, l'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo (1, 2, 3...) e' sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo (-1, -2, -3...) viene assegnato alla squadra sfavorita. In altri casi invece l'handicap offerto si visualizza con una parentesi dentro la quale il primo numero si riferisce alla squadre in casa e il secondo alla squadra ospite. La squadra favorita non ha nessun handicap a suo favore (0), mentre la squadra sfavorita avra' un numero (1, 2, 3...) che indicherà l'handicap (inteso come gol segnati) da aggiungere al risultato del secondo tempo della partita per ottenere l'esito della scommessa.

Risultato Esatto 2°Tempo: Si deve pronosticare il risultato esatto del secondo tempo della partita. Gli esiti proposti sono 10 e la voce ALTRO comprende tutti i risultati non presenti in questa lista: 1-0, 2-0, 2-1, 0-1, 0-2, 1-2, 0-0, 1-1, 2-2 e ALTRO.

Somma Gol 2°Tempo: Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati durante il secondo tempo della partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 2).

Gol Squadra Casa 2°Tempo SI/NO: si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no almeno un gol durante il secondo tempo della partita.

Gol Squadra Ospite 2°Tempo SI/NO: si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà o no almeno un gol durante il secondo tempo della partita.

Pari/Dispari 2°Tempo: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol del secondo tempo della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

MultiGol 2°Tempo: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante il secondo tempo della partita. Le selezioni offerte sono:

- 1-2: si scommette che durante il secondo tempo della partita verranno realizzati uno o due gol;
- 1-3: si scommette che durante il secondo tempo della partita verranno realizzati da uno a tre gol;
- 2-3: si scommette che durante il secondo tempo della partita verranno realizzati da due a tre gol.

Combo 2°Tempo (1X2 2°T+U/O 2°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito del secondo tempo e il numero di gol segnati nel secondo tempo 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. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del secondo tempo della partita.

Combo 2°Tempo (1X2 2°T+GG/NG 2°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del secondo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il secondo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1+GG, 1+NG, X+GG, X+NG, 2+GG e 2+NG. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del secondo tempo della partita.

Combo 2°Tempo (DC 2°T+GG/NG 2°T): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance del secondo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il secondo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1X+GG, 1X+NG, 12+GG, 12+NG, X2+GG e X2+NG. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del secondo tempo della partita.

Combo (Doppia Chance Partita + GG/NG 2°Tempo): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance del risultato finale della partita e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il primo tempo della partita. Gli esiti possibili sono 6: 1XFT+GG1T, 1XFT+NG1T, 12FT+GG1T, 12FT+NG1T, X2FT+GG1T e X2FT+NG1T. Tutte le prime selezioni sono relative all'esito finale della partita, mentre tutte le seconde selezioni sono relative all'esito del secondo tempo della partita.

CASA

Segna Gol Squadra Casa: Si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà (Casa Segna) o no (Casa non Segna) almeno un gol durante la partita.

Pari/Dispari Squadra Casa: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra in casa sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Somma Gol Squadra Casa (N°Gol Casa): Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra in casa durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 2).

Under/Over Squadra Casa: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra in casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over 1°Tempo Squadra Casa: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra in casa durante il primo tempo della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

MultiGol Squadra Casa: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati dalla squadra in casa durante la partita. Le selezioni offerte sono:

- 1-2: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà uno o due gol;
- 1-3: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà da uno a tre gol;
- 2-3: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà da due a tre gol;
- 1-4: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà da 1 a 4 gol;
- 2-4: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà da 2 a 4 gol;
- 3-4: si scommette che durante la partita la squadra in casa segnerà da 3 a 4 gol.

Squadra Casa Vince a 0 SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra in casa vincerà o no la partita senza subire alcun gol dalla squadra avversaria.

Squadra Casa Vince almeno un Tempo SI/NO (Casa 1To2T): Si deve pronosticare se la squadra in casa vincerà o no almeno uno dei due tempi di gioco durante la partita.

Squadra Casa Vince entrambi i Tempi SI/NO (Vin 1T&2T): Si deve pronosticare se la squadra in casa vincerà o no entrambi i tempi di gioco durante la partita.

Squadra Casa Segna in entrambi i Tempi SI/NO (Gol 1T&2T): Si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no in entrambi i tempi di gioco durante la partita.

1X2 Casa: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra in casa durante la partita sarà maggiore nel primo tempo (1), nel secondo tempo (2) oppure segnerà lo stesso numero di gol in entrambi i tempi (X).

OSPITE

Segna Gol Squadra Ospite: Si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà (Ospite Segna) o no (Ospite non Segna) almeno un gol durante la partita.

Pari/Dispari Squadra Ospite: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra ospite sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Somma Gol Squadra Ospite (N°Gol Osp): Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra ospite durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 2).

Under/Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over 1°Tempo Squadra Ospite: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra ospite durante il primo tempo della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

MultiGol Squadra Ospite: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati dalla squadra ospite durante la partita. Le selezioni offerte sono:

- 1-2: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà uno o due gol;
- 1-3: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà da uno a tre gol;
- 2-3: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà da due a tre gol;
- 1-4: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà da 1 a 4 gol;
- 2-4: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà da 2 a 4 gol;
- 3-4: si scommette che durante la partita la squadra ospite segnerà da 3 a 4 gol.

Squadra Ospite Vince a 0 SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra ospite vincerà o no la partita senza subire alcun gol dalla squadra avversaria.

Squadra Ospite Vince almeno un Tempo SI/NO (Osp 1To2T): Si deve pronosticare se la squadra ospite vincerà o no almeno uno dei due tempi di gioco durante la partita.

Squadra Ospite Vince entrambi i Tempi SI/NO (Vin 1T&2T): Si deve pronosticare se la squadra ospite vincerà o no entrambi i tempi di gioco durante la partita.

Squadra Ospite Segna in entrambi i Tempi SI/NO (Gol 1T&2T): Si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà o no in entrambi i tempi di gioco durante la partita.

1X2 Ospite: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra ospite durante la partita sarà maggiore nel primo tempo (1), nel secondo tempo (2) oppure segnerà lo stesso numero di gol in entrambi i tempi (X).

GOALS

Combo 1X2 Partita + MultiGol 2-3: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà di 2 o 3 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG2-3, X+MG2-3 e 2+MG2-3.

Combo Doppia Chance Partita + MultiGol 2-3: Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance dell'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà di 2 o 3 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1X+MG2-3, 12+MG2-3 e X2+MG2-3.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 1-2: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà di 1 o 2 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG1-2, X+MG1-2 e 2+MG1-2.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 1-3: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 1 e 3 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG1-3, X+MG1-3 e 2+MG1-3.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 1-4: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 1 e 4 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG1-4, X+MG1-4 e 2+MG1-4.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 1-5: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 1 e 5 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG1-5, X+MG1-5 e 2+MG1-5.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 2-4: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 2 e 4 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG2-4, X+MG2-4 e 2+MG2-4.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 2-5: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 2 e 5 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG2-5, X+MG2-5 e 2+MG2-5.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 3-4: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà di 3 o 4 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG3-4, X+MG3-4 e 2+MG3-4.

Combo 1X2 Partita + MultiGol 3-5: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà compreso tra 3 e 5 gol. Gli esiti possibili sono 3: 1+MG3-5, X+MG3-5 e 2+MG3-5.

Combo GG/NG + Multigol 2-3: Si deve pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante la partita e se il numero di gol segnati nella partita sarà di 2 o 3 gol. Gli esiti possibili sono: GG+MG2-3, NG+MG2-3.

COMBO

Combo Partita (1X2 + Under/Over): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati nella partita 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.

Combo Partita (1X2 + GG/NG): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante la partita. Gli esiti possibili sono 6: 1+GG, 1+NG, X+GG, X+NG, 2+GG e 2+NG.

Combo Partita (1X2 + Segna Primo Gol): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e quale squadra segnerà il primo gol della partita. Gli esiti possibili sono 7: 1+Team1, 1+Team2, X+Team1, X+Team2, 2+Team1, 2+Team2 e Nessun Gol.

Combo Partita (GG/NG + Under/Over): Si deve pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante la partita e il numero di gol segnati nella partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 4: GG+Ov, GG+Un, NG+Ov e NG+Un.

Combo GG/NG Primo Tempo e GG/NG Secondo Tempo (Betagoal): Si deve pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa nel primo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa nel secondo tempo. Gli esiti possibili sono 4: GG+GG, GG+NG, NG+GG e NG+NG. Tutte le prime selezioni sono relative all'esito del primo tempo, mentre tutte le seconde selezioni sono relative soltanto all'esito del secondo tempo della partita.

Combo Partita (Doppia Chance + Under/Over): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance dell'esito finale della partita e il numero di gol segnati nella partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1X+U, 1X+O, 12+U, 12+O, X2+U e X2+O.

Combo Partita (Doppia Chance + GG/NG): Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance dell'esito finale della partita e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante la partita. Gli esiti possibili sono 6: 1X+GG, 1X+NG, 12+GG, 12+NG, X2+GG e X2+NG.

Combo UN/OV Primo Tempo e UN/OV Secondo Tempo (Combo Goal): Si deve pronosticare contemporaneamente il numero di gol segnati nel primo tempo della partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto) e il numero di gol segnati nel secondo tempo partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Tutte le prime selezioni sono relative ai gol segnati nel primo tempo, mentre tutte le seconde selezioni sono relative ai gol segnati solamente nel secondo tempo della partita. Le selezioni offerte sono:

1-&1- SI: nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol e nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol;

1-&2- SI: nel primo tempo verrà segnato al massimo 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 2 gol;

1+&1+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verrà segnato almeno 1 gol;
1+&2+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol;
1+&3+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 3 gol;
2+&1+ SI: nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol e nel secondo tempo verrà segnato almeno 1 gol;
2+&2+ SI: nel primo tempo verranno segnati almeno 2 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol;
2-&1- SI: nel primo tempo verranno segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo verrà segnato al massimo 1 gol;
2-&2- SI: nel primo tempo verranno segnati al massimo 2 gol e nel secondo tempo verranno segnati al massimo 2 gol.

3 Combo: Si deve pronosticare l'esito di una partita scommettendo che tre tipologie di scommessa si verifichino contemporaneamente. Le selezioni offerte sono:

1 Ng 2+: la squadra in casa vincerà la partita, la squadra ospite non segnerà e la somma dei gol sarà di 2 o più gol;
2 Ng 2+: la squadra ospite vincerà la partita, la squadra in casa non segnerà e la somma dei gol sarà di 2 o più gol;
1 Ng 3+: la squadra in casa vincerà la partita, la squadra ospite non segnerà e la somma dei gol sarà di 3 o più gol;
2 Ng 3+: la squadra ospite vincerà la partita, la squadra in casa non segnerà e la somma dei gol sarà di 3 o più gol;
1/1 2+: la squadra in casa vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 2 o più gol;
2/2 2+: la squadra ospite vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 2 o più gol;
1/1 3+: la squadra in casa vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 3 o più gol;
2/2 3+: la squadra ospite vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 3 o più gol;
1/1 4+: la squadra in casa vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 4 o più gol;
2/2 4+: la squadra ospite vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol sarà di 4 o più gol;
1/1 2+1T: la squadra in casa vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più gol;
2/2 2+1T: la squadra ospite vincerà il primo tempo, vincerà la partita e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più gol.

CHANCE MIX

1X2 o U/O, 1X2 o GG/NG, GG/NG o U/O: Si deve pronosticare se nella partita almeno uno dei due pronostici risulterà vincente (SI) o se la partita finirà in tutti gli altri casi (NO).

1 o under 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se ci saranno 2 o meno gol nella partita.
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 in casa o se ci saranno 3 o più' gol nella partita.
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 nella partita.
X o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e over 2,5)
X o over 2,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 3 o più' gol nella partita.
X o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x 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 nella partita.
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 nella partita.
2 o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e under 2,5)
1 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se entrambe le squadre segneranno nella partita.
1 o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e no gol)
1 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita.
1 o ng no: la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e gol)

X o gg si: si scommette sul pareggio o se entrambe le squadre segneranno nella partita.
X o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 no gol)
X o ng si: si scommette sul pareggio o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita.
X o ng no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e gol)
2 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se entrambe le squadre segneranno nella partita.
2 o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e no gol)
2 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita.
2 o ng no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e gol)
Gg o under 2,5 si: si scommette se entrambe le squadre segneranno o ci saranno due o meno gol nella partita.
Gg o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (no gol e over 2,5)
Gg o over 2,5 si: si scommette se entrambe le squadre segneranno o ci saranno tre o più gol nella partita.
Gg o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (no gol e under 2,5)
Ng o under 2,5 si: si scommette se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita o ci saranno due o meno gol nella partita.
Ng o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (gol e over 2,5)
Ng o over 2,5 si: si scommette se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita o ci saranno tre o più gol nella partita.
Ng o over 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (gol e under 2,5)

HT CHANCE MIX

HT o FT: Si deve pronosticare se nel tempo di gioco indicato nella selezione (primo tempo HT oppure al termine della partita FT) almeno uno dei due pronostici risulterà vincente (SI) o se finirà in tutti gli altri casi (NO).

1HTo1FT Si: la squadra in casa vincerà il primo tempo o la partita.

XHToXFT Si: le due squadre termineranno con un pareggio il primo tempo o la partita.

2HTo2FT Si: la squadra ospite vincerà il primo tempo o la partita.

HT o GG, HT o NG, HT o Over, HT o Under: Si deve pronosticare se nel tempo di gioco indicato nella selezione (primo tempo 1T oppure secondo tempo 2T) almeno uno dei due pronostici risulterà vincente.

1oGG 1T: nel primo tempo o la squadra in casa vincerà oppure entrambe le squadre segneranno.

XoGG 1T: nel primo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure entrambe le squadre segneranno.

2oGG 1T: nel primo tempo o la squadra ospite vincerà oppure entrambe le squadre segneranno.

1oNG 1T: nel primo tempo o la squadra in casa vincerà oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

XoNG 1T: nel primo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

2oNG 1T: nel primo tempo o la squadra ospite vincerà oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

1oGG 2T: nel secondo tempo o la squadra in casa vincerà oppure entrambe le squadre segneranno.

XoGG 2T: nel secondo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure entrambe le squadre segneranno.

2oGG 2T: nel secondo tempo o la squadra ospite vincerà oppure entrambe le squadre segneranno.

1oNG 2T: nel secondo tempo o la squadra in casa vincerà oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

XoNG 2T: nel secondo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

2oNG 2T: nel secondo tempo o la squadra ospite vincerà oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

1o2+ 1T: nel primo tempo o la squadra in casa vincerà oppure ci saranno 2 o più gol.

Xo2+ 1T: nel primo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure ci saranno 2 o più gol.

2o2+ 1T: nel primo tempo o la squadra ospite vincerà oppure ci saranno 2 o più gol.

1o2+ 2T: nel secondo tempo o la squadra in casa vincerà oppure ci saranno 2 o più gol.

Xo2+ 2T: nel secondo tempo o il risultato sarà un pareggio oppure ci saranno 2 o più gol.

2o2+ 2T: nel secondo tempo o la squadra ospite vincerà oppure ci saranno 2 o più gol.

1o0g 1T: nel primo tempo o la squadra in casa vincerà oppure non verranno segnati gol.

2o0g 1T: nel primo tempo o la squadra ospite vincerà oppure non verranno segnati gol.

1o1- 1T: nel primo tempo o la squadra in casa vincerà oppure verranno segnati 1 o meno gol.

2o1- 1T: nel primo tempo o la squadra ospite vincerà oppure verranno segnati 1 o meno gol.

1o0g 2T: nel secondo tempo o la squadra in casa vincerà oppure non verranno segnati gol.

2o0g 2T: nel secondo tempo o la squadra ospite vincerà oppure non verranno segnati gol.

1o1- 2T: nel secondo tempo o la squadra in casa vincerà oppure verranno segnati 1 o meno gol.

2o1- 2T: nel secondo tempo o la squadra ospite vincerà oppure verranno segnati 1 o meno gol.

3CHANCEMIX

1 o U/O o GG/NG, X o U/O o GG/NG, 2 o U/O o GG/NG: Si deve pronosticare l'esito della partita scommettendo su tre tipologie di scommessa. Affinchè la scommessa sia vincente, basta che almeno una delle tre selezioni sia vincente.

1 o U2,5 o GG: la squadra in casa vincerà la partita o ci saranno 2 o meno gol oppure entrambe le squadre segneranno.

1 o U2,5 o NG: la squadra in casa vincerà la partita o ci saranno 2 o meno gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

1 o O2,5 o GG: la squadra in casa vincerà la partita o ci saranno 3 o più gol oppure entrambe le squadre segneranno.

1 o O2,5 o NG: la squadra in casa vincerà la partita o ci saranno 3 o più gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

X o U2,5 o GG: la partita terminerà in pareggio o ci saranno 2 o meno gol oppure entrambe le squadre segneranno.

X o U2,5 o NG: la partita terminerà in pareggio o ci saranno 2 o meno gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

X o O2,5 o GG: la partita terminerà in pareggio o ci saranno 3 o più gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

2 o U2,5 o GG: la squadra ospite vincerà la partita o ci saranno 2 o meno gol oppure entrambe le squadre segneranno.

2 o U2,5 o NG: la squadra ospite vincerà la partita o ci saranno 2 o meno gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

2 o O2,5 o GG: la squadra ospite vincerà la partita o ci saranno 3 o più gol oppure entrambe le squadre segneranno.

2 o O2,5 o NG: la squadra ospite vincerà la partita o ci saranno 3 o più gol oppure almeno una delle due squadre non segnerà.

ALTRO (comprende anche mercati offerti solamente nel Calcio Live)

Tempo con più Gol: Si deve pronosticare in quale tempo di gioco verranno segnati più gol. Gli esiti offerti sono: 1 con più gol (verranno segnati più gol nel primo tempo), 2 con più gol (verranno segnati più gol nel secondo tempo) e X più gol (nel primo tempo e nel secondo tempo verranno segnati gli stessi gol).

Primo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà il primo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il primo gol) e Nessun Gol.

Minuto del Primo Gol: Si deve pronosticare la fascia in cui verrà segnato il primo gol della partita. Gli esiti offerti sono: 0-15, 16-30, 31-PT (fine primo tempo), 46-60, 61-75, 76-FT (fine partita) e Nessun Gol.

Metodo Primo Gol: Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il primo gol nella partita indicata. Gli esiti offerti sono: Punizione (il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione, escluso il

calcio di punizione indiretta o di seconda. I tiri deviati contano soltanto nel caso in cui il gol viene assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. I gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi), Rigore (non vengono considerate eventuali ribattute in rete), Autogol, Colpo di Testa, Tiro (che include tutti gli altri tipi di gol non considerati) e Nessun Gol (se i tempi regolamentari della partita finiscono 0-0).

Rigore SI/NO: Si deve pronosticare se durante i tempi regolamentari della partita verrà assegnato o meno un rigore.

Incontro ai Tempi Supplementari SI /NO: Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita, si disputeranno i tempi supplementari.

Incontro ai Calci di Rigore SI /NO: Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita e degli eventuali tempi supplementari, si disputeranno i calci di rigore.

Autorete SI/NO: Si deve pronosticare se durante la partita verrà segnato un autogol.

Calcio di inizio: Si deve pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio della partita.

Quale Squadra Segna: Si deve pronosticare quale squadra segnerà un gol durante la partita. Gli esiti offerti sono: Entrambe le squadre segnano, Segna solo la squadra in casa, Segna solo la squadra ospite e Nessuna delle due squadre segnerà.

Segna Gol X: 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 Gol X 1°Tempo: 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.

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 e' 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.

Under/Over al minuto X: Si deve pronosticare se, al minuto indicato nella scommessa, la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa. I minuti partono dal 5° fino all'85° e vengono offerti ogni cinque minuti. In tutti i casi, il minuto che viene offerto e' da considerarsi in questo modo: U/O 0,5 al 5° Minuto, viene considerato il punteggio maturato esattamente al minuto 04:59, U/O 1,5 al 10° Minuto al minuto 09:59 e così via.

Minuto Prossimo Gol: Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol della partita. Vengono offerti 10 esiti: 9 fasce della durata di 10 minuti ciascuna dal primo minuto alla fine della partita (0-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-FT) e la selezione Nessun Prossimo Gol. In tutti i casi, la fascia offerta e' da considerarsi in questo modo: 0-10 viene considerato il gol segnato esattamente entro il minuto 09:59, 11-20 viene considerato il gol segnato esattamente tra il minuto 10:00 e 19:59, e così via.

Minuto Prossimo Gol Casa: Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol della squadra in casa. Vengono offerti 10 esiti: 9 fasce della durata di 10 minuti ciascuna dal primo minuto alla fine della partita (0-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-FT) e la selezione Nessun Prossimo Gol. In tutti i casi, la fascia offerta e' da considerarsi in questo modo: 0-10 viene considerato il gol segnato esattamente entro il minuto 09:59, 11-20 viene considerato il gol segnato esattamente tra il minuto 10:00 e 19:59, e così via.

Minuto Prossimo Gol Ospite: Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol della squadra ospite. Vengono offerti 10 esiti: 9 fasce della durata di 10 minuti ciascuna dal primo minuto alla fine della partita (0-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-FT) e la selezione Nessun Prossimo Gol. In tutti i casi, la fascia offerta e' da considerarsi in questo modo: 0-10 viene considerato il gol segnato esattamente entro il minuto 09:59, 11-20 viene considerato il gol segnato esattamente tra il minuto 10:00 e 19:59, e così via.

Vince il resto della partita: Si deve pronosticare l'esito finale del "resto della partita", 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 della partita.

Calcio – Giocatori

Nei mercati a due scelte (SI/NO), se il giocatore selezionato non prende parte alla partita le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Nei mercati a lista invece non è previsto alcun rimborso: se un giocatore nella lista non prende parte alla partita per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà un gol nel corso della partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali.

Prossimo Marcatore (lista): Si deve pronosticare quale calciatore segnerà il prossimo gol (nella dicitura della scommessa viene indicato a quale gol si riferisce). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Doppietta SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà due o più gol nel corso della partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali.

Tripletta SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà tre o più gol nel corso della partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali.

Marcatore SI/NO 1°Tempo: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nel primo tempo della partita. Se il giocatore selezionato non prende parte al primo tempo della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore SI/NO 2°Tempo: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nel secondo tempo della partita. Se il giocatore selezionato non prende parte al secondo tempo della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Primo Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore). **Se il giocatore selezionato entra in campo successivamente al primo gol dell'incontro, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.**

Ultimo Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà l'ultimo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo o Ultimo Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo o l'ultimo gol della partita. 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). **Se il giocatore selezionato entra in campo successivamente al primo gol della squadra di casa, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.**

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). **Se il giocatore selezionato entra in campo successivamente al primo gol della squadra ospite, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.**

Primo Marcatore 1°Tempo SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol durante il primo tempo.

Primo e Ultimo Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà sia il primo che l'ultimo gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore + Esito Finale 1X2: si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nella partita indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore SI + Risultato esatto: si deve pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nella partita indicata. Gli esiti offerti comprendono 20 risultati esatti + la selezione 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 + Risultato Esatto: si deve pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol nella partita indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo marcatore + Esito Finale 1X2: si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol nella partita indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore nei 15 minuti SI/NO: si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nei primi 15 minuti della partita (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 lui saranno rimborsate.

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).

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).

Giocatore Segna di Testa: Il giocatore in questione dovrà siglare il gol con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi). Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Giocatore Segna su Rigore: Il giocatore in questione dovrà siglare il gol direttamente da calcio di rigore, "ribattuta" non inclusa. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Giocatore Segna su Punizione Diretta: Il giocatore in questione dovrà siglare il gol direttamente da calcio di punizione (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). I tiri deviati contano, a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. I Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie di rigori finali. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatori 1X2 – (Fantasy Goalscorers): si deve pronosticare quale tra i due giocatori avrà realizzato il maggior numero di gol nelle rispettive partite. Esiti offerti:

1). il primo giocatore segnerà' piu gol,

2). il secondo giocatore segnerà' piu gol e X se i due giocatori segneranno lo stesso numero di gol.

In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori , le scommesse vengono rimborsate.

Marcatori 1X2 – Manifestazione: si deve pronosticare quale tra i due giocatori, al termine di una determinata manifestazione, avra' segnato il maggior numero di gol. Esiti offerti: 1 il primo giocatore segnerà' piu gol, 2 il secondo giocatore segnerà' piu gol e X se i due giocatori segneranno lo stesso numero di gol. La refertazione avverrà in base alla classifica dei marcatori. Le scommesse sono valide se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nella stessa manifestazione. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

Miglior Uomo Assist - Manifestazione: si deve pronosticare quale sara' il giocatore che avra' realizzato il maggior numero di assist, al termine di una determinata manifestazione.

Miglior Giovane: Si deve pronosticare quale sarà il calciatore che si aggiudicherà il titolo di "Best Young Player".

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

Miglior Portiere: Si deve pronosticare quale sarà il portiere che si aggiudicherà il "Best Golden Glove".

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

Miglior Giocatore della Partita: Si deve pronosticare quale sarà il miglior giocatore della partita indicata nella scommessa, in base alla decisione del sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Vincente gruppo marcatori giornata X: si deve pronosticare quale dei gruppi realizzerà il maggior numero di reti nel corso di un determinato avvenimento (valgono anche eventuali tempi supplementari disputati dai giocatori ma non non la serie finale dei calci di rigore). Nel caso in cui un solo giocatore della lista non scenda in campo nemmeno per un minuto, le scommesse vengono rimborsate.

In caso di ex aequo fra 2 o più gruppi, il gruppo vincente sarà stabilito in base all'ordine che segue:

1) Minuti dei gol, il gruppo che avrà segnato il primo gol in ordine di tempo;

2) In caso di ex aequo del primo marcatore, verranno considerati i minutaggi dei gol dei secondi marcatori;

3) In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Vincente Gruppo Marcatori: Si deve pronosticare il calciatore, tra quelli inseriti nel Gruppo, che segnerà più gol nella competizione oggetto di scommessa.

Assist SI/NO: si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione dell'avvenimento effettuerà un assist. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

(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).

Ammonito SI/NO: si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione dell'avvenimento riceverà un cartellino giallo. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate. Sono considerati "sanzionabili" tutti i giocatori che prendono parte al match, esclusi quelli presenti in panchina o già sostituiti. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Espulso SI/NO: si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari della partita, sarà Espulso o meno il calciatore oggetto della scommessa. Sono considerati "sanzionabili" tutti i giocatori che prendono parte al match, esclusi quelli presenti in panchina o già sostituiti. Se un giocatore non prende parte alla partita è previsto il rimborso della giocata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Uno Contro Tutti – 1X2 Esito Finale: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) e l'intera squadra avversaria:

- **Esito 1:** Il giocatore indicato segnerà almeno un gol in più rispetto a tutta la squadra avversaria.
- **Esito X:** Il giocatore indicato segnerà un numero di gol pari a quello della squadra avversaria o la partita di riferimento terminerà 0-0.
- **Esito 2:** La squadra avversaria segnerà almeno un gol in più rispetto al giocatore indicato.

La scommessa sarà rimborsata nel caso in cui il Giocatore proposto non giocasse da TITOLARE oppure se la partita di riferimento venisse sospesa.

Calcio – Cartellini, Angoli e altri Speciali Partita

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 di ADM.

La refertazione delle scommesse speciali (cartellini, calci d'angolo, ecc. ecc.) avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione (www.uefa.com, www.legaseriea.it, www.legab.it e altri).

Nei mercati riguardanti i cartellini gialli e rossi, se non diversamente specificato, 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.

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.

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario:

CALCI D'ANGOLO:

1X2 Angoli: Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa batterà più calci

d'angolo), X (le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo) e 2 (la squadra ospite batterà più calci d'angolo).

Totale Calci d'Angolo: Si deve pronosticare il numero complessivo di calci d'angolo al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: 0-5 Angoli, 6-8 Angoli, 9-11 Angoli, 12-14 Angoli e 15+ Angoli.

Totale Calci d'Angolo Casa: Si deve pronosticare il numero complessivo di calci d'angolo della squadra di casa al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: 0-2 Angoli, 3-4 Angoli, 5-6 Angoli e 7+ Angoli.

Totale Calci d'Angolo Ospite: Si deve pronosticare il numero complessivo di calci d'angolo della squadra ospite al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: 0-2 Angoli, 3-4 Angoli, 5-6 Angoli e 7+ Angoli.

Under/Over Calci d'Angolo: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

Prossimo Calcio d'Angolo: Si deve pronosticare quale squadra durante i tempi regolamentari della partita batterà il calcio d'angolo specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 verra' battuto dalla squadra in casa, 2 verra' battuto dalla squadra ospite e Nessuno se nessuna delle due squadre battera' il calcio d'angolo indicato.

U/O Calci d'Angolo 1°Tempo : Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo al termine del primo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

U/O Calci d'Angolo 2°Tempo : Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo battuti durante il secondo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

U/O Calci d'Angolo Casa: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo battuti dalla squadra in casa al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

U/O Calci d'Angolo Ospite: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

Squadra Primo Angolo: Si deve pronosticare la squadra che batterà il primo calcio d'angolo durante il tempo regolamentare della partita.

Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa:

- TEAM 1
- NESSUNO
- TEAM 2

Squadra Ultimo Angolo: Si deve pronosticare la squadra che batterà l'ultimo calcio d'angolo durante il tempo regolamentare della partita.

Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa:

- TEAM 1
- NESSUNO
- TEAM 2

Pari/Dispari Calci d'Angolo 1 Tempo: Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo durante il primo tempo regolamentare sarà un numero pari o dispari (lo 0 e' considerato pari).

Primo Calcio d'Angolo 1 Tempo: Si deve pronosticare la squadra che batterà il primo calcio d'angolo durante il primo tempo regolamentare della partita. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa:

- TEAM 1
- NESSUNO
- TEAM 2

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 l'handicap [n] alla squadra selezionata.

CARTELLINI:

1X2 Cartellini: Si deve pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di cartellini durante i tempi regolamentari della partita.

Espulsione SI/NO: Si deve pronosticare se durante i tempi regolamentari della partita verrà estratto o meno un cartellino rosso.

Espulsione Ospite 1°T Si/No: Bisogna pronosticare se ci sarà almeno una espulsione per la squadra ospite durante il primo tempo regolamentare.

Espulsione Casa 1°T Si/No: Bisogna pronosticare se ci sarà almeno una espulsione per la squadra di casa durante il primo tempo regolamentare.

Espulsione Casa Si/No: Bisogna pronosticare se ci sarà almeno una espulsione per la squadra di casa durante la partita includendo anche eventuali tempi supplementari.

Espulsione Ospite SI/NO: Bisogna pronosticare se ci sarà almeno una espulsione per la squadra ospite durante la partita includendo anche eventuali tempi supplementari.

Rigore+Espulsione: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito delle scommesse "RIGORE SI/NO" ed "ESPULSIONE SI/NO" durante i tempi regolamentari della partita. Gli esiti offerti sono: Si/Si se ci sarà almeno un rigore ed un'espulsione, Si/No se ci sarà almeno un rigore e nessuna espulsione, No/Si se ci sarà almeno un'espulsione e nessun rigore e No/No se non ci sarà alcun rigore ed espulsione.

Under/Over Cartellini: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei cartellini al termine dei tempi regolamentari della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Non si prendono in considerazione i cartellini indirizzati agli allenatori o ai giocatori in panchina.

Cartellino nei primi 15 Minuti: Bisogna pronosticare se verranno assegnati cartellini gialli o rossi nei primi 15 minuti (fino al minuto 14:59) della partita.

Cartellino nei primi 30 Minuti: Bisogna pronosticare se verranno assegnati cartellini gialli o rossi nei primi 30 minuti (fino al minuto 29:59) della partita.

Cartellini Pari/Dispari: Bisogna pronosticare se la somma totale dei cartellini assegnati durante i tempi regolamentari di una partita sarà un numero pari o dispari.

Prossimo Cartellino: Si deve pronosticare a quale squadra appartiene il giocatore a cui sarà mostrato per primo un cartellino nei tempi regolamentari della partita.

Primo Cartellino 1X2 1°T: Bisogna pronosticare a quale squadra verrà assegnato il primo cartellino durante il primo tempo regolamentare. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: Squadra 1, Squadra 2 e Nessuno. I cartellini mostrati a coloro che non sono inclusi tra i giocatori in campo non saranno presi in considerazione nel computo del risultato.

Tot. Cartellini 1°T Casa: Bisogna pronosticare il numero totale di cartellini per la squadra di casa durante il primo tempo regolamentare tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2.

Tot. Cartellini 1°T Ospite: Bisogna pronosticare il numero totale di cartellini per la squadra ospite durante il primo tempo regolamentare tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, >2.

U/O Cartellini 1 Tempo: Bisogna pronosticare se il numero totale di cartellini durante il primo tempo regolamentare della partita saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa.

U/O Cartellini 1°Tempo (o 2°Tempo) : Si deve pronosticare se la somma totale dei cartellini assegnati durante il tempo indicato nella scommessa sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Cartellini Casa (o Ospite): Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini assegnati alla squadra indicata nella scommessa durante i tempi regolamentari della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Cartellini 1° (o 2°) Tempo Casa (o Ospite) : Si deve pronosticare se la somma totale dei cartellini assegnati alla squadra in casa (o a quella ospite) durante il tempo indicato nella scommessa sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

ALTRI SPECIALI:

1X2 Possesso Palla: Si deve pronosticare, al termine della partita inclusi eventuali tempi supplementari, quale squadra ha totalizzato la percentuale più alta di possesso palla. Esiti offerti: 1 la maggiore percentuale della squadra in casa, 2 la maggiore percentuale della squadra ospite e X la parità di possesso palla tra le due squadre (50% e 50%).

1X2 Tiri in Porta: Bisogna 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.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata nello specchio della porta avversaria.

U/O Sostituzioni: Si deve pronosticare se il numero totale di sostituzioni effettuate da entrambe le squadre durante il tempo regolamentare della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Sostituzioni Primo Tempo: Si deve pronosticare se il numero totale di sostituzioni effettuate da entrambe le squadre durante il primo tempo della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto. Ai fini della refertazione non saranno considerati i cambi nell'intervallo e i cambi nel secondo tempo della partita.

Sostituzione Primo Tempo SI/NO: Si deve pronosticare se, ci sarà almeno una sostituzione prima del finire del primo tempo (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione non saranno considerati i cambi nell'intervallo e i cambi nel secondo tempo della partita.

Modalità Della Qualifica/Vittoria: Si deve pronosticare quale tra i sei seguenti possibili esiti è quello verificato al termine di un determinato avvenimento: Qualificazione/Vittoria squadra in casa nei tempi regolamentari, Qualificazione/Vittoria squadra in casa nei tempi supplementari, Qualificazione/Vittoria squadra in casa ai rigori, Qualificazione/Vittoria squadra ospite nei tempi regolamentari, Qualificazione/Vittoria squadra ospite nei tempi supplementari e Qualificazione/Vittoria squadra ospite ai rigori. Nel caso di partite a/r vale il risultato conseguito al termine della partita di ritorno.

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.

Rigore Squadra Casa SI/NO: Bisogna pronosticare se in una partita verrà assegnato un rigore a favore della squadra di casa nei tempi regolamentari della partita.

Rigore Squadra Ospite SI/NO: Bisogna pronosticare se in una partita verrà assegnato un rigore a favore della squadra ospite nei tempi regolamentari della partita.

Rigore X Segnato SI/NO: Questo mercato consiste nel pronosticare se una determinata squadra realizzerà o meno un rigore durante i tempi regolamentari di un incontro. Questo mercato viene offerto solamente quando viene assegnato un calcio di rigore, nel caso in cui alcune scommesse vengano piazzate su un calcio di rigore che non sarà battuto queste saranno nulle mentre saranno valide indipendentemente da quando sarà battuto il rigore (tempi regolamentari).

Arbitro consulta monitor VAR SI/NO: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato 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 solo "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 considerati soli i tempi regolamentari.

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.

Stadio del goal più veloce: Si deve pronosticare in quale degli stadi elencati nella lista verrà realizzato il primo goal. Nella lista è presente anche "nessun goal", cioè in nessuno degli stadi indicati verrà segnata una rete. Se una delle partite all'interno della lista non viene disputata entro i 3 giorni successivi, le scommesse accettate su quella partita/stadio verranno considerate perdenti (si fa riferimento al D.M 111). Le partite/stadi di riferimento presenti nella lista, fanno parte della stessa giornata, ma possono essere di campionati diversi.

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.

NB: *Si specifica che nelle statistiche dei siti ufficiali e di conseguenza anche nella nostra refertazione, non vengono considerati i pali/traverse che fanno terminare il pallone in rete. Quindi l'opzione palo-gol non rientra nel conteggio di questo mercato. I dati ufficiali rimangono comunque sempre a discrezione dell'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.*

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

Calcio – Antepost

La certificazione dei risultati avviene tramite la pubblicazione del sito ufficiale della competizione. La voce "Altro", se offerta, comprende le squadre non presenti nella lista.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante il campionato, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario, eventuali sanzioni applicate dopo il termine del campionato, non saranno conteggiate.

In caso di eventuale parità tra due o più concorrenti (squadre o giocatori), se non diversamente deciso dal sito ufficiale della competizione, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Se non diversamente specificato, nelle scommesse speciali riguardanti i gol vengono compresi anche i gol segnati nei tempi supplementari di una partita ma non i gol segnati nell'eventuale fase dei calci di rigore che servono per determinare il vincitore finale della partita.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva (es. Serie A Italiano, Champions League ecc.) o il giocatore che vincerà una classifica (es. Capocannoniere Serie A).

Vincente Girone di Ritorno: Si deve pronosticare la squadra che conquisterà il maggior numero di punti considerando solamente le partite disputate nel girone di ritorno della manifestazione di riferimento. Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla regolare refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse.

Vincente con Handicap: Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito. Per la stagione 2018/2019 varranno i seguenti handicap:

TEAM	HANDICAP
JUVENTUS	0

NAPOLI	8
INTER	10
ROMA	17
MILAN	21
LAZIO	27
FIorentina	34
ATALANTA	32
TORINO	36
SAMPDORIA	39
SASSUOLO	48
GENOA	43
CHIEVO	51
UDINESE	49
BOLOGNA	48
CAGLIARI	48
SPAL	57
FROSISONE	60
EMPOLI	60
PARMA	63

Vincente senza Squadra X: Si deve pronosticare il "vincente" escludendo dalla lista la squadra X. Si fa riferimento alla classifica ufficiale. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista ad esclusione della squadra X.

Testa a Testa Antepost: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato.

Testa a Testa Serie B: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato italiano di Serie B, la scommessa in questione viene certificata sulla base della classifica al termine del girone di ritorno.

Testa a testa piazzamento finale Mondiale: Bisogna pronosticare il vincente tra due squadre sulla base del piazzamento finale nella manifestazione. Nei casi di parità, si fa riferimento al ranking Fifa diramato il giorno prima dell'inizio della manifestazione (RANKING FIFA).

N.B. Si chiarisce che per "**piazzamento finale nella manifestazione**" si intende la fase della manifestazione nella quale la squadra è stata eliminata.

Le fasi sono:

- **Fase a gironi**
- **Ottavi di finale**
- **Quarti di finale**
- **4°, 3° 2° e 1° Posto**

Vincente tra Due: Si deve pronosticare quale squadra in caso di finale di coppa otterrà la vittoria (compresi eventuali tempi supplementari e rigori) oppure anche quale squadra passerà al turno successivo in una partita a eliminazione diretta.

Vincente + Capocannoniere Manifestazione: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente" e "Capocannoniere" della manifestazione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Confederazione del Vincente: Si deve pronosticare a quale confederazione appartiene la squadra che vincerà il torneo.

Passaggio Turno: Si deve pronosticare quale delle due squadre passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta.

Finalista SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra si qualificherà per la Finale della competizione indicata nella scommessa.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare quale sarà la squadra che arriverà prima nel suo gruppo della manifestazione indicata.

Vincente Accoppiata Gruppo: Si deve pronosticare quali saranno le 2 squadre che arriveranno prima e seconda in un determinato gruppo.

Accoppiata Finale: Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione indicata nella scommessa.

Piazzamento Finale: Si deve individuare la fase del torneo in cui sarà eliminata una squadra. Gli esiti possibili sono: Eliminata nella fase a gironi, Eliminata negli ottavi di finale, Eliminata nei quarti di finale, Eliminata nelle semifinali, Seconda classificata e Vincente torneo.

Girone di Appartenenza del Vincitore Torneo: Si deve pronosticare a quale girone appartiene la squadra che vincerà il torneo.

Numero Gol Totali Segnati nel Torneo: Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa (**Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi**) scegliendo tra le fasce proposte.

Migliore Attacco della Fase a Gironi: Si deve pronosticare quale squadra segnerà più gol nella fase a gironi del torneo.

Migliore Difesa della Fase a Gironi: Si deve pronosticare quale squadra subirà meno gol nella fase a gironi del torneo.

Miglior Attacco: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il maggior numero di gol.

Miglior Difesa: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il minor numero di gol.

Peggior Attacco: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il minor numero di gol.

Peggior Difesa: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il maggior numero di gol.

Capocannoniere: Si deve pronosticare il giocatore che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di gol durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari.

Squadra Appartenenza Capocannoniere: Si deve pronosticare la squadra di appartenenza del Capocannoniere del torneo indicato. La squadra di appartenenza del giocatore a cui si fa riferimento è quella al termine del campionato.

Numero Gol del Capocannoniere: Si deve pronosticare il numero esatto di gol segnati dal capocannoniere del torneo.

Miglior Giocatore del Gruppo: Si deve pronosticare quale giocatore nella lista offerta segnerà più gol nella manifestazione indicata.

Convocato SI/NO: Si deve pronosticare se un calciatore sia stato oggetto di convocazione per una specifica manifestazione/avvenimento. Al fine della refertazione fa fede la lista dei convocati alla data di inizio della manifestazione.

Tra le Prime 4 Si/No: Si deve pronosticare se la squadra oggetto della scommessa si piazierà, al termine della competizione indicata, nei primi quattro posti della classifica finale oppure no..

Squadra Retrocessa SI/NO: Si deve pronosticare se una determinata squadra sarà retrocessa dal campionato di appartenenza al termine del campionato (compresi eventuali playout).

Squadra Promossa SI/NO: Si deve pronosticare se una determinata squadra verrà promossa dal campionato di appartenenza al termine del campionato (compresi eventuali playoff).

Migliore Squadra per Continente: Bisogna pronosticare quale squadra, fra quelle presenti all'interno dell'elenco, si piazierà meglio alla fine del torneo.

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).

Punti Dopo Due Giornate: Si deve pronosticare quanti punti otterrà una squadra dopo due giornate di campionato. Gli esiti pronosticabili sono: 0, 1, 2, 3, 4 e 6 punti.

Arbitro Finale: Si deve pronosticare chi arbitrerà la finale del torneo indicato.

Ultima classificata: Si deve pronosticare quale squadra termina la manifestazione indicata in ultima posizione.

Miglior Giocatore del Torneo: Si deve pronosticare quale sarà il miglior giocatore nel torneo indicato nella scommessa, in base alla decisione del sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Campione d'inverno: Si deve pronosticare quale Squadra a metà campionato sarà prima in classifica. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di Serie A. È compresa anche la voce ALTRO che comprende, le squadre non presenti nella lista.

Miglior Marcatore della Squadra nella Manifestazione: Si deve pronosticare il giocatore della squadra indicata nella scommessa che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di gol. Oltre alla lista giocatori proposta, possono essere offerti anche le selezioni Nessuno e Altro.

Giocatore Numero Gol nella Manifestazione: Si deve pronosticare, il numero di gol segnati nella manifestazione dal giocatore indicato nella scommessa. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione del giocatore (da intendersi come 0 minuti giocati) le scommesse vengono rimborsate. I possibili esiti sono: 0, 1, 2, 3, 4, 5 e 6+ gol.

Squadra Punti nel Girone: Si deve pronosticare il numero totale di punti in classifica che una squadra otterrà al termine della fase a gironi. Gli esiti offerti sono: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 9 punti.

Possibile Accoppiata Terzo e Quarto Posto: Si deve pronosticare l'accoppiata delle squadre che parteciperanno alla finale per il 3° e 4° posto nella manifestazione indicata nella scommessa.

Composizione Podio in Ordine: Si deve pronosticare l'esatto ordine delle squadre nella composizione del podio della manifestazione indicata nella scommessa.

Accoppiata Vincente + Capocannoniere: Si deve pronosticare contemporaneamente chi vincerà la manifestazione indicata e quale giocatore sarà il capocannoniere della stessa.

Accoppiata Primo/Ultimo del Girone: Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni

comminate ed applicate DURANTE il 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.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Vincente per la Prima Volta Si/No: Si deve pronosticare se la squadra vincitrice della manifestazione si aggiudicherà il titolo per la prima volta.

Qualificata in Europa League SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà all'Europa League alla fine della stagione. Se la squadra oggetto di scommessa si qualifica all'Europa League tramite la coppa nazionale, l'esito vincente è SI.

Calcio – Mercati Speciali

1X2 Portieri: Bisogna pronosticare quale portiere tra i due proposti subirà meno reti nella competizione indicata. Sono inclusi eventuali tempi supplementari. Sono esclusi eventuali calci di rigore. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa:

1 - il primo portiere subirà meno reti rispetto al secondo

X - I due portieri subiranno lo stesso numero di reti nella manifestazione

2 - il secondo portiere subirà meno reti rispetto al primo

U/O Goal Giocatore Manifestazione: Questa scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nella manifestazione indicata da parte del giocatore nella descrizione della scommessa saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Sono inclusi eventuali gol segnati durante i tempi supplementari, esclusi eventuali calci di rigore.

U/O Cartellini Manifestazione: Questa scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di cartellini nella manifestazione indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa. Sono inclusi eventuali cartellini comminati durante i tempi supplementari.

Under/Over Gol Segnati Giornata X: In relazione ad una determinata giornata di una manifestazione, si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati nelle partite in programma, risulterà superiore o inferiore allo spread offerto. L'accettazione del gioco su detta scommessa è chiusa in coincidenza con l'inizio della prima partita della specifica giornata di campionato. Si assegnano due gol in caso di una sola partita rinviata nella specifica giornata; in caso di un numero superiore di partite rinviate la scommessa è rimborsata.

Triplete SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega). La certificazione del risultato finale fa riferimento alle classifiche ufficiali delle manifestazioni a cui partecipano i club indicati.

Triplete nella stagione: Si deve pronosticare la squadra che riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega). Tra gli esiti proposti la voce "ALTRO" che comprende l'insieme delle squadre non quotate singolarmente e che nessuna squadra riuscirà a conquistare il triplete.

Zero Titoli SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa terminerà la stagione di riferimento con "zero titoli", cioè non riuscirà a conquistare la vittoria finale in nessuna delle manifestazioni specificate nella descrizione dell'avvenimento.

Prossimo Allenatore Squadra: Nella scommessa "PROSSIMO ALLENATORE SQUADRA" si richiede di pronosticare quale sarà il prossimo allenatore della squadra oggetto della scommessa alla data indicata, scegliendo tra le possibilità proposte. La data di chiusura è quella indicata nella scommessa (es: 01/01/2018). Per la refertazione della scommessa farà fede il comunicato ufficiale della squadra.

Ripescata SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra/nazione indicata nella scommessa sarà ripescata per partecipare nella competizione entro la data d'inizio della stessa oppure no.

Calciomercato: Si deve pronosticare se un calciatore, al termine della sessione di calciomercato indicata dalla data delle scommesse, avrà cambiato squadra o no. In sostanza, lo scommettitore dovrà pronosticare se, al momento della refertazione, un calciatore giocherà per una squadra diversa rispetto a quella con la quale stava giocando prima dell'inizio della sessione di calciomercato indicata.

Prossimo Avversario: Si deve pronosticare quale sarà, in base al sorteggio, il prossimo avversario della squadra indicata nella scommessa.

Fantasy Match (Indirette Calcio): Si deve pronosticare il risultato del fantasy match tra due squadre in base al numero di gol segnati nelle rispettive partite, giocate nel giorno (o nella giornata di campionato) indicata nella scommessa. Esempio: quel giorno si disputano Milan vs Juventus e Liverpool vs Chelsea. La partita Fantasy offerta è Milan vs Liverpool. Se il Milan vince 1-0 contro la Juventus, mentre il Liverpool perde 2-4 contro il Chelsea, il match Fantasy sarà vinto dal Liverpool con il risultato di 2-1 (tenendo conto esclusivamente dei gol fatti). Partendo dal risultato appena maturato, verranno refertate tutte le scommesse offerte in base al regolamento calcio su quei mercati.

Doppia Chance:

- **Doppia Chance IN Indirette:** Si deve pronosticare che il risultato finale del fantasy match vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance OUT Indirette:** Si deve pronosticare che il risultato finale del fantasy match vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance IN/OUT Indirette:** Si deve pronosticare che il risultato finale del fantasy match vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.
- **Under/Over Indirette:** Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre nelle rispettive partite, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.
- **Gol/No Gol Indirette:** Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa nelle rispettive partite. GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

Totale Calci d'Angolo nelle Partite: Si deve pronosticare se la somma dei calci d'angolo delle partite indicate nella scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa. Ai fini di

questa scommessa valgono solo gli angoli concessi nei tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari). Se una delle partite riportate nella descrizione dell'avvenimento non viene completata entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma a causa di una sospensione o rinvio della partita, le scommesse saranno interamente rimborsate, salvo restando i casi in cui l'esito della scommessa sia già stato definito sul campo prima della sospensione/rinvio dell'avvenimento.

Totale Cartellini nelle Partite: Si deve pronosticare se la somma dei cartellini assegnati nelle partite indicate nella scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono solo i cartellini assegnati nei tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari). Se una delle partite riportate nella descrizione dell'avvenimento non viene completata entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma a causa di una sospensione o rinvio della partita, le scommesse saranno interamente rimborsate, salvo restando i casi in cui l'esito della scommessa sia già stato definito sul campo prima della sospensione/rinvio dell'avvenimento. Per il conteggio dei cartellini valgono le regole generali sui cartellini presenti nella relativa sezione.

Squadra imbattuta SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa rimarrà imbattuta per tutta la durata del campionato di riferimento (si) oppure che la squadra perde almeno una partita in campionato (no).

Multiplus

Si procederà al rimborso nel caso in cui anche solo un avvenimento tra quelli proposti nella scommessa speciale, non venga disputato o interrotto e rinviato oltre i 3 giorni canonici del regolamento ministeriale di ADM.

Verranno considerati solo i tempi regolamentari delle partite indicate, escludendo quindi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

Vinceranno Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nella scommessa vinceranno o no le loro partite di riferimento.

Segno SI: tutte le squadre vincono la partita di riferimento.

Segno NO: almeno una delle squadre perde o pareggia la partita di riferimento.

Non perderanno Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nella scommessa non perderanno o meno le loro partite di riferimento.

Segno SI: tutte le squadre non perdono la partita di riferimento.

Segno NO: almeno una delle squadre perde la partita di riferimento.

Tutte Gol: Si deve pronosticare se in tutte le partite indicate nella scommessa entrambe le squadre segneranno almeno un gol.

Segno SI: tutte le partite dell'avvenimento finiranno con entrambe le squadre a segno nella propria partita

Segno NO: almeno in una delle partite una delle squadre non segnerà nessun gol.

Tutte Over 2.5: Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nella scommessa termineranno con 3 o più di gol.

Segno SI: tutte le partite dell'avvenimento termineranno con 3 o più gol.

Segno NO: almeno una delle partite dell'avvenimento terminerà con una somma gol pari o inferiori a 2

Tutti Marcatori: Si deve pronosticare se tutti i calciatori indicati nell'avvenimento segneranno un gol nelle loro partite di riferimento. Se uno dei calciatori indicati non scendesse in campo, le scommesse sono considerate nulle e verranno rimborsate.

Segno SI: tutti i giocatori dell'avvenimento segneranno almeno un gol.

Segno NO: almeno uno dei giocatori dell'avvenimento non segnerà nessun gol.

Segnano Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento segneranno almeno un gol nelle partite di riferimento.

Segno SI: tutte le squadre dell'avvenimento segneranno almeno un gol.

Segno NO: almeno una delle squadre dell'avvenimento non segnerà nessun gol.

Reparto del 1° Goal : Bisogna pronosticare da quale reparto tra quelli indicati, verrà segnato il primo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore). I seguenti esiti saranno sempre presenti nella lista:

ATTACCO SQUADRA (A); ATTACCO SQUADRA (B); CENTROCAMPO SQUADRA (A); CENTROCAMPO SQUADRA (B); DIFESA SQUADRA (A); DIFESA SQUADRA (B); PORTIERI SQUADRA (A); PORTIERI SQUADRA (B); AUTOGOL; NESSUN GOL.

Nel caso in cui il 1 gol verrà segnato da un giocatore subentrato dalla panchina, la scommessa sarà considerata valida e verrà refertata in base al ruolo dello stesso.

CALCIO A 5

Calcio a 5 – Pre-Match

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. È possibile l'accettazione della tipologia di scommessa 1X2 con handicap.

Testa A Testa Handicap: Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale per far sì che, ai fini della scommessa, non possa verificarsi il pareggio.

Under/Over: La scommessa consiste nel pronosticare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno o più gol del parametro espresso.

Punteggio Totale (U/O Goal): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati da entrambe le squadre durante i tempi regolamentari. Sono previsti 2 possibili esiti: 'Over [NUMERO GOL]' o 'Under [NUMERO GOL]'.

Punteggio Totale 1° Tempo (U/O Goal nel 1° Tempo): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati da entrambe le squadre durante IL PRIMO TEMPO . Sono previsti 2 possibili esiti: 'Over [NUMERO GOL]' o 'Under [NUMERO GOL]'.

Calcio a 5 – Live

Prossimo Goal - Segna Goal Live: Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra segna il determinato goal dell'incontro nei tempi regolamentari. Sono previsti tre esiti possibili per questo mercato:

- Squadra 1 segna il goal
- Squadra2 segna il goal
- Nessun goal

Somma Goal (U/O Goal Live): Si deve pronosticare il numero totale di goal segnati nell'incontro durante i tempi regolamentari. Sono previsti due esiti possibili:

- Over
- Under

Gara Ai 3 Goal (Gara A Goal Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra riesce a segnare per prima un determinato numero di goal nell'incontro, durante i tempi regolamentari. Sono previsti 3 possibili esiti:

- Squadra1
- Squadra2
- Nessuna delle due

1° Tempo - Gara a 2 Goal (Gara a Goal nei Tempi): Si deve pronosticare quale squadra riesce a segnare per prima un determinato numero di goal nel primo tempo. Sono previsti 3 possibili esiti:

- Squadra1
- Squadra2

- Nessuna delle due

Handicap Nel 1° Tempo: Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato alla fine del tempo determinato dopo aver applicato l'handicap [n]. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato:

- Squadra1][n]
- Squadra2][n]

Il valore di [n] varia a seconda dell'incontro offerto e rappresenta il numero di goal di vantaggio assegnati alla squadra sfavorita. Quest'ultima riceve un handicap positivo mentre alla squadra favorita viene assegnato un handicap negativo.

Goal Nel 1° Tempo (U/O Goal Tempi Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati da entrambe le squadre al termine del tempo specificato. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

1° Tempo - Totale Squadra – Team 1/2 (U/O Goal Tempi Team1/2 Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di goal segnati al termine del tempo specificato da una determinata squadra. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

1° Tempo - Goal Dispari / Pari (Pari Dispari Tempo Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati al termine del tempo specificato è 'Pari' o 'Dispari', quindi sono previsti 2 possibili esiti. Il totale si calcola sommando i goal segnati da entrambe le squadre nel tempo specificato.

Margine Vittoria (Marg. Vittoria Calcio A 5 Live): Questo mercato si basa sulla differenza tra il numero di goal segnati dalle due squadre (goal della squadra vincente meno i goal della squadra perdente). Sono previsti 11 possibili esiti per questo mercato, 5 margini per ciascuna Squadra, e Pareggio.

Totale Goal Squadra – Team 1 (U/O Team1 Live & U/O Team2 Live): Si deve pronosticare il numero di goal segnati nell'incontro al termine dei tempi regolamentari da una determinata squadra. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Vincente Ai Rigori (Vince Ai Rigori Live): Questo mercato consiste nel pronosticare la squadra che vince ai calci di rigore. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato:

- Squadra1
- Squadra2

I calci di rigore possono essere necessari per determinare il vincitore di una competizione. Questo mercato è disponibile soltanto se l'incontro andrà ai calci di rigore.

Calcio a 5 – Antepost

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di una data manifestazione/girone.

Handicap 1° Tempo (T/T Handicap Primo Tempo): Si deve pronosticare il risultato alla fine del 1° tempo dopo aver applicato l'handicap [n] per una la squadra selezionata. Il cliente scommette che la squadra selezionata (con l'handicap applicato) vince il 1° tempo. Il valore di [n] varia a seconda dell'incontro offerto e rappresenta il numero di goal di vantaggio assegnati alla squadra sfavorita. Quest'ultima riceve un handicap positivo [n] mentre alla squadra favorita viene assegnato un handicap negativo [-n].

Esempio dove [n] è 1.5: Inghilterra [-1.5], Italia [+1.5]:

Il cliente scommette su 'Inghilterra -1.5'.

Se l'Inghilterra vince il 1° tempo 3-1, una volta applicato l'handicap il risultato è di 1.5-1 e la scommessa è vincente.

Se l'Inghilterra vince il 1° tempo 2-1, una volta applicato l'handicap il risultato è di 0.5-1 e la scommessa è perdente.

Laddove per gli eventi del palinsesto complementare non siano disponibili regole sui mercati pre evento, consulta le regole corrispondenti nella sezione Live.

Capocannoniere: La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista proposta dal Concessionario, che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

Esempio: se un cliente ha giocato Falcao a quota 7.50 e la classifica finale vedrà arrivare in testa a pari merito Ricardinho ed appunto Falcao, la scommessa del cliente verrà pagata a quota 3.75 (con la quota originaria divisa per 2); se i calciatori che vinceranno la classifica saranno tre, la scommessa verrà pagata a quota 2.50

(ovvero con la quota originaria divisa per 3).

Capocannoniere Squadra X: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di gol della propria squadra per tutto il torneo. È prevista la voce ALTRO che comprende tutti i giocatori non presenti nella lista. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione. Se uno o più giocatori fanno lo stesso numero di Gol vale la regola della parità.

CANOA

Canoa - Generale

Vincente: Sulla canoa (velocità e slalom) è consentita la sola scommessa "vincente", che consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti in una lista pubblicata dal Concessionario, quello che vincerà la gara. Se un atleta o una squadra, presente nella lista pubblicata dal Concessionario, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa le scommesse accettate su di essi sono considerate perdenti e quindi in tali casi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota del vincitore dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio:

Arrivo a pari merito di 2 atleti quotati a 2,20 e 3,00.
Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare il canoista che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della disciplina. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione della gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CANOTTAGGIO

Canottaggio - Generale

Vincente: Sul canottaggio è consentita la sola scommessa "vincente", che consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti in una lista pubblicata dal Concessionario, quello che vincerà la gara. Se un atleta o una squadra, presente nella lista pubblicata dal Concessionario, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di loro sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota del vincitore dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio:

Arrivo a pari merito di 2 atleti quotati a 2,20 e 3,00.
Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare il canoista che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della disciplina. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione della gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CICLISMO

Ciclismo – Pre-Match

Vincente: Bisogna pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la corsa indicata (corsa in linea, corsa a tappe o tappa del giorno). Se un ciclista o una squadra non prende parte alla corsa, le scommesse accettate su quel ciclista verranno comunque considerate perdenti.

Testa a testa: Bisogna pronosticare quale dei due ciclisti offerti otterrà il miglior piazzamento al termine della corsa indicata. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla corsa di entrambi i corridori e alla conclusione della corsa per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime tre posizioni nella corsa indicata. Se un ciclista non prendesse parte alla corsa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso invece si ritirasse dopo l'inizio della corsa, le scommesse verranno refertate regolarmente.

Top 10 SI/NO: Bisogna pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime dieci posizioni nella corsa indicata. Se un ciclista non prendesse parte alla corsa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso invece si ritirasse dopo l'inizio della corsa, le scommesse verranno refertate regolarmente.

Migliore del Gruppo: Bisogna pronosticare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento tra quelli offerti nella lista. Se un ciclista non partecipa alla corsa, le scommesse accettate su quel ciclista o squadra verranno considerate perdenti.

Tappe Vinte da un Ciclista: Bisogna pronosticare, in una determinata corsa a tappe (Giro d'Italia, Tour de France, ecc.), se un ciclista vincerà più (OVER) o meno (UNDER) tappe rispetto allo spread offerto.

Italiani sul podio: Bisogna pronosticare il numero di ciclisti italiani che arriveranno nei primi tre posti nella corsa indicata.

Secondi di Margine tra i Primi Due: Bisogna pronosticare quale sarà in distacco in secondi tra i primi due classificati nella corsa indicata.

Numero Ciclisti in Maglia X: Bisogna pronosticare quanti ciclisti indosseranno la maglia (rosa, gialla, ecc.) indicata nella scommessa durante tutta la durata della corsa a tappe offerta.

Numero Tappe Vinte da Italiani: Bisogna pronosticare quante tappe vinceranno i ciclisti italiani durante la corsa a tappe indicata.

Piazzamento Miglior Italiano: Bisogna pronosticare che posizione occuperà il miglior ciclista italiano nella classifica finale della corsa indicata.

Squadra del Ciclista Vincente: Bisogna pronosticare la squadra del ciclista che vincerà la corsa indicata.

Vincente Maglia X: Bisogna pronosticare chi indosserà la maglia indicata nella scommessa al termine della corsa offerta. In caso di parità si fa riferimento alla classifica ufficiale pubblicata dal sito della manifestazione in questione. Se un ciclista non prende parte alla corsa, le scommesse saranno considerate perdenti.

Classifica a Squadre: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà questa classifica speciale alla fine della corsa indicata. Se una squadra non prende parte alla corsa, le scommesse saranno considerate perdenti.

N.B. In caso di percorso modificato su decisione dei giudici di gara per motivi di sicurezza o altre ragioni tutte le scommesse piazzate resteranno valide.

CRICKET

Cricket – Pre-Match / Antepost

Testa a Testa: Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro. Ai fini della scommessa si terrà conto del risultato maturato al termine di un eventuale "SuperOver".

Le scommesse sono considerate valide se è stata lanciata almeno una palla.

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.

Pari/Dispari Numero di Run: Si deve pronosticare se il numero dei run nella gara sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse non verrà considerato il punteggio realizzato durante un eventuale Super Over.

Super/Over Si/No: Si deve pronosticare se durante l'incontro si disputerà o meno il Super over.

Vincente torneo: La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di una data manifestazione.

CURLING

Curling – Match / Antepost

Vincente Incontro (Testa a Testa): Questo mercato consiste nel pronosticare la nazione vincente di uno specifico incontro.

Vincente Manifestazione (VINCENTE): Questo mercato consiste nel pronosticare la nazione vincente di uno specifico evento o torneo.

ELEZIONI POLITICHE

Scommesse sulle elezioni: L'assegnazione di tutte le scommesse si baserà sul numero totale di voti espressi e conteggiati durante le elezioni, non su eventuali ricorsi.

Elezioni USA

L'esito delle scommesse viene definito in base al vincitore delle elezioni, non su chi viene insediato.

Le scommesse sul totale dei voti nei collegi degli elettori USA verranno assegnate in base al voto in ciascuno stato (ed in ogni collegio elettorale nel Maine ed in Nebraska) nel giorno delle elezioni e non nel corso del meeting del collegio elettorale.

Presidenziali/Borsa Combo: Bisogna pronosticare il vincente delle elezioni presidenziali USA e se la differenza tra il valore assoluto dell'indice Dow Jones Industrial Average (DOW 30) alla chiusura di Lunedì 7 Novembre ed alla chiusura del primo giorno disponibile dopo l'8 Novembre (escluso) sarà maggiore (over) o minore (under) dello spread in valore assoluto descritto nella selezione. In caso di eventi eccezionali in cui non sia possibile verificare il risultato, l'evento sarà annullato (void).

FLOORBALL

Floorball – Pre-Match&Live / Antepost

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.

Doppia Chance:

- **Doppia Chance IN 1X:** Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari il risultato della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance OUT X2:** Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari il risultato della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance IN/OUT 12:** Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari il risultato della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre nei tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma dei gol nei tempi regolamentari della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

FRECCETTE

Freccette – Pre-Match&Live / Antepost

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sulle freccette si basano sul punteggio ottenuto al termine della partita.

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario:

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo nei tornei in cui non è previsto il pareggio.

Under/Over SET: Si deve pronosticare il numero totale di set completati in un incontro da entrambi i giocatori. Questo mercato è offerto soltanto per gli incontri strutturati in set.

T/T Set X: Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà il set specificato nella dicitura della scommessa. Questo mercato è offerto soltanto per gli incontri strutturati in set.

T/T Set X Leg X : Si deve pronosticare, nel set indicato, quale dei due giocatori vincerà il leg specificato nella dicitura della scommessa. Questo mercato è offerto soltanto per gli incontri strutturati in set.

Maggior Numero di 180: Questo mercato è basato sul numero totale di "180" realizzati da entrambi i giocatori in un incontro. L'esito vincente è determinato dal giocatore che realizza il maggior numero di 180 durante un incontro. Sono previsti tre possibili esiti: 1, X e 2.

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo nei tornei in cui è previsto il pareggio.

Under/Over LEG: Si deve pronosticare il numero totale di leg completati in un incontro da entrambi i giocatori. Questo mercato è offerto soltanto per gli incontri strutturati in leg.

T/T Leg X: Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà il leg specificato nella dicitura della scommessa. Questo mercato è offerto soltanto per gli incontri strutturati in leg.

Vincente: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

FOOTBALL AMERICANO

Football Americano – Pre-Match&Live

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sul football americano si basano sul risultato ottenuto al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

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

La refertazione delle scommesse speciali (marcatori, premi partita, ecc ecc) avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione (es. www.nfl.com).

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte:

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 ospite.

1X2 NFL: Bisogna pronosticare l'esito finale della partita esclusi eventuali tempi supplementari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap: Bisogna pronosticare il vincitore della partita in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

Tempi Supplementari Si/No: La scommessa consiste nel pronosticare se verranno disputati o no i tempi supplementari.

Esito 1°Tempo 1X2:Bisogna 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.

Esito 2°Tempo 1X2:Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. 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: Bisogna 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: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il secondo tempo dell'incontro, l'esito sarà determinato applicando l'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.

1X2 Quarto X: Bisogna pronosticare l'esito finale del quarto indicato: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

T/T Handicap X/Quarto: Bisogna 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.

Under/Over X Tempo: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre durante il tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore(Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Casa: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra in casa sarà superiore (Over) o inferiore(Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Ospite: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra ospite sarà superiore (Over) o inferiore(Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over X Quarto: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre durante il quarto indicato sarà superiore (Over) o inferiore(Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

Pari/Dispari: Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine della partita è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari 1°Tempo: Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del primo tempo della partita è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari 2°Tempo: Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del secondo tempo della partita 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. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

Quarto con più Punti: Bisogna pronosticare in quale quarto verranno segnati più punti. Se due o più quarti otterranno lo stesso numero di punti, l'esito vincente sarà "Pareggio".

Margine di Vittoria (7 Esiti): Bisogna pronosticare quale scarto di punti ci sarà fra le due squadre al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: Sq.Casa 1-7, Sq.Casa 8-14, Sq.Casa >14, Sq.Ospite 1-7, Sq.Ospite 8-14, Sq.Ospite >14 e Pareggio.

Touchdown Giocatore: Bisogna pronosticare se un giocatore realizzerà almeno un touchdown nel corso della partita. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte all'incontro, le scommesse a lui riferite saranno rimborsate.

MVP Partita: Bisogna pronosticare, tra quelli presenti nella lista offerta, chi sarà il miglior giocatore dell'incontro (MVP).

Football Americano – Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione indicata.

TaT Stagionali: Bisogna pronosticare quale squadra tra le due offerte, otterrà una posizione migliore al termine della competizione indicata (Playoff esclusi).

U/O Vittorie Stagionali (Reg.Season): Bisogna pronosticare se il numero di vittorie realizzate dalla squadra indicata durante la stagione regolare, risulterà superiore o inferiore allo spread offerto (Playoff esclusi).

Playoffs Si/No: Bisogna pronosticare se la squadra selezionata si qualificherà ai playoff.

Finaliste: Bisogna pronosticare le due squadre che si affronteranno nella finale della competizione indicata.

Vincente Titolo MVP: Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di MVP (Most Valuable Player) al termine della competizione indicata.

Squadra Piazzamento Finale: Bisogna pronosticare il piazzamento finale di una squadra nella competizione indicata.

GOLF

Golf – Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il golfista vincitore della manifestazione.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare il golfista che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della disciplina. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione della gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Testa a Testa Punti: La scommessa fa riferimento all'intero torneo. Se un testa a testa individuale termina in parità, tutte le relative scommesse saranno nulle. Le scommesse sono valide dopo che il giocatore selezionato ha effettuato il tee-off.

Squadra con punteggio maggiore: La scommessa consiste nell'individuare quale delle due squadre avrà realizzato il punteggio più alto. Con il segno 1, lo scommettitore pronostica che la squadra europea realizza un maggior numero di punti; con il segno 2, lo scommettitore pronostica che la squadra americana realizza un maggior numero di punti; con il segno X, lo scommettitore pronostica che le due squadre realizzano un ugual punteggio.

Vincente Coppa: La scommessa consiste nell'individuare quale squadra al termine della manifestazione si aggiudicherà il trofeo. Si ricorda che in caso di pareggio il trofeo è assegnato al detentore.

Hole in one: La scommessa consiste nell'individuare se nel corso delle giornate di gara verrà realizzata almeno una buca con un solo colpo. Gli esiti possibili sono due:

- SI
- NO

Vincente tra golfisti: La scommessa consiste nell'individuare quale fra due golfisti realizza un punteggio migliore. Gli esiti possibili sono tre:

- 1
- X
- 2

Gara singola 1X2: La scommessa consiste nell'individuare il risultato di una gara tra singoli golfisti. Gli esiti possibili sono tre:

- 1
- X
- 2

Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo golfista in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo golfista in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due golfisti.

Punteggio golfista: La scommessa consiste nell'individuare il punteggio realizzato da un golfista. Gli esiti possibili sono tre:

- da 0 a 1,5
- da 2 a 3,5
- maggiore od uguale a 4

Miglior Realizzatore: bisogna pronosticare quale tra I giocatori proposti realizzerà il maggior numero di punti. Nel caso in cui 2 o più giocatori realizzino lo stesso numero di punti si applicherà la regola dell'ex equo (o push) con la quota del vincente divisa il numero di giocatori a pari merito.

HOCKEY SU GHIACCIO

Hockey su Ghiaccio – Pre-Match&Live

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).

U/O Gol: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine della partita, compresi gli eventuali tempi supplementari e shootout, 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.

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.

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.

T/T Handicap Periodo X: Si deve pronosticare il vincente del periodo indicato tenendo conto del relativo handicap assegnato.

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: risultati possibili: Team1 vince esattamente con un gol di scarto, Team1 vince esattamente con due gol di scarto, Team1 vince con 3 o più gol di scarto, Team2 vince esattamente con un gol di scarto, Team2 vince esattamente con due gol di scarto, Team2 vince con 3 o più gol di scarto oppure Pareggio nel caso in cui ci fosse un risultato di parità 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.

Prossimo 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 Maggiore 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 numero più 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.

Hockey su Ghiaccio – 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.

HOCKEY SU PRATO

Hockey su prato – Generale

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (40 minuti effettivi di gioco):

- 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 (40 minuti effettivi di gioco) , 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 squadra ospitante
- X (con H) il pareggio
- 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata

IPPICA

Scommesse Ippiche

Nell' ippica esistono due tipi di specialità su pista:

- Galoppo: sul cavallo il fantino monta direttamente.
- Trotto: il fantino chiamato driver non monta direttamente sul cavallo ma sul sulky (calesse)

Per ogni specialità sono previste gare suddivise in categorie i cui requisiti di partecipazione dipendono dalle stesse prestazioni dei cavalli nella loro carriera.

Tipi di corsa:

- **Di gruppo:** in cui partecipano esclusivamente i migliori cavalli italiani e si misurano con gli stranieri.
- **Listed:** prova importante sul piano internazionale, alla quale partecipano cavalli di levatura internazionale.
- **Condizionata:** nella quale l'ammissione dei cavalli partecipanti è sottoposta a condizioni previste dal bando di partecipazioni, come ad esempio aver vinto una certa somma di premi in un determinato periodo, o un numero X di gare, o ancora aver effettuato un numero X di piazzamenti.
- **Handicap:** nella quale i cavalli portano un peso stabilito dal periziatore, allo scopo di rendere pari le possibilità di vittoria dei partecipanti.

- **Handicap discendente:** nella quale la scala dei pesi parte da un max di 65 kg a scalare fino ad un peso inferiore (mai meno dei 45 kg).
- **Handicap ascendente:** nella quale la scala dei pesi parte da 45 kg fino ad un max di 65 - 70 kg ed aumenta secondo il giudizio del periziatore.
- **Per debuttanti:** riservata ai cavalli che non hanno mai corso né in Italia né all'estero.
- **Per maiden:** riservata ai cavalli che non hanno mai vinto una corsa in carriera.
- **A vendere:** corsa al termine della quale i cavalli partecipanti sono vendibili ad un prezzo base stabilito all'atto dell'iscrizione.
- **A reclamare:** tutti i cavalli partecipanti possono essere reclamati per un prezzo superiore a quello indicato nel programma ufficiale, quindi è possibile rilanciare il costo di vendita.

Ippica a riversamento – Totalizzatore

Nella scommessa al totalizzatore, gli importi giocati per ciascuna tipologia di scommessa da tutti gli scommettitori confluiscono in un unico montante.

Il valore del montante, detratto il prelievo a favore dell'erario diventa il Montepremi della corsa ,che viene suddiviso, a seguito della diramazione ufficiale dei risultati, tra tutte le unità di scommessa vincenti.

Lo scommettitore visualizza le quote probabili sulla varie tipologie di gioco che si aggiornano ad intervalli di tempo definiti in base alla raccolta, consentendogli di orientarsi sui favoriti di ogni corsa.

Dichiarazione **dei** **partenti**

Il numero dei cavalli partenti ai fini delle scommesse è quello che la società di corse dichiara, con apposito comunicato ed in riferimento alla dichiarazione dei partenti, non essersi ritirati dalla corsa alle ore nove e trenta del giorno previsto per lo svolgimento della corsa stessa .

Nessuna scommessa può essere accettata sulle corse della giornata prima della diffusione da parte dell'UNIRE del predetto comunicato. Su proposta dell'UNIRE, AAMS, può disporre l'apertura dell'accettazione delle scommesse dopo la diffusione della dichiarazione.

Cavallo regolarmente partito

Si considera regolarmente partito il cavallo già dichiarato partente quando alla partenza convalidata dallo starter:

- nelle corse al galoppo è entrato nella gabbia di partenza, nella partenza con macchina a stalli, ovvero è agli ordini dello starter nelle partenze con nastri o con la bandiera;
- nelle corse al trotto con partenza alla pari (partenza con l'autostart), lo starter aziona il lampeggiante e/o il campanello posti sull'autostart, impartendo l'ordine di avvio della progressione dell'autostart;
- nelle corse al trotto con resa di metri (partenza con i nastri), lo starter dà il segnale del "pronti".
-

Rapporto

di

scuderia

Significa che i cavalli appartengono allo stesso proprietario.

Due o più cavalli sono considerati in rapporto di scuderia solo se dichiarati come tali, agli effetti delle scommesse, nel programma ufficiale, tenuto conto dei regolamenti tecnici del Paese di svolgimento delle corse.

Il rapporto di scuderia è contraddistinto dal simbolo dei semi delle carte ed è posto a fianco del cavallo.

Ritiri

Le unità di scommessa in cui sono presenti uno o più cavalli non regolarmente partiti sono rimborsate.

Esempio: se si gioca una Trio scegliendo i cavalli 1,2,3,4 e prima della partenza della corsa si ritira il cavallo n. 4 si avrà diritto al rimborso delle combinazioni in cui è presente tale cavallo, mentre le altre unità di scommessa rimarranno valide e potranno essere vincenti (se i tre cavalli si piazzeranno nelle prime 3 posizioni dell'ordine di arrivo) o perdenti, in caso contrario.

Le scommesse accettate su un cavallo che si è ritirato dopo la partenza sono considerate perdenti.

Riporto (nessuna scommessa vincente)

Qualora per un tipo di scommessa di una corsa di un ippodromo non risultino vincenti, il disponibile a vincite relativo alla scommessa stessa è conglobato con il disponibile a vincite dell'ultimo analogo tipo di scommessa della riunione, purché l'accettazione delle scommesse su detta corsa sia aperta.

Quando ciò non sia possibile, il predetto disponibile per vincite è conglobato con quello del primo analogo evento della riunione di corse immediatamente successiva dello stesso ippodromo.

Nel caso di scommesse accettate su corse in programma su ippodromi esteri, il riporto è effettuato, qualora non sia possibile sull'ultimo analogo tipo di scommessa della giornata, sul primo tipo di scommessa di un ippodromo estero della stessa specialità che è tempestivamente comunicato e comunque entro l'orario previsto dall'art. 4. al rimborso della giocata.

Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli classificati risultano solamente 2. In questo caso la scommessa è considerata perdente.

Arrivo incompleto

Qualora l'arrivo di una corsa comprenda un numero di cavalli inferiore a quello previsto dalla scommessa, il disponibile a vincite viene destinato a jackpot e non si ha diritto al rimborso della giocata.

Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli classificati risultano solamente 2. In questo caso la scommessa è considerata perdente.

Le scommesse su cui si può accettare gioco sono le seguenti: Vincente, Piazzato, Accoppiata, Trio.

Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara. Si può giocare in tutte le corse in cui partecipino almeno due cavalli dichiarati partenti e non in rapporto di scuderia.

Sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in Rapporto di Scuderia con il cavallo arrivato primo.

Piazzato

Si deve pronosticare il piazzamento del cavallo prescelto alla fine della corsa. Nelle corse con più di sette cavalli dichiarati partenti deve piazzarsi primo, secondo o terzo; nelle corse con meno di 8 cavalli ma con un minimo di quattro partenti, primo o secondo.

Nel caso che il numero dei cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di quattro per le corse con due piazzati o meno di sei nelle corse con tre piazzati tutte le scommesse sul piazzato sono rimborsate.

Il rapporto di scuderia non è valido.

Accoppiata

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo.

Nel caso in cui il numero di cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di 4 tutte le scommesse accettate sono rimborsate.

L'accoppiata può essere all'ordine o in disordine. Si può giocare in tutte le corse in cui partecipino almeno quattro cavalli dichiarati partenti.

Accoppiata in ordine

Si può giocare nelle corse con 4, 5 o 6 cavalli dichiarati partenti.

Il rapporto di scuderia è valido qualora si pronostichino due cavalli appartenenti alla stessa scuderia ed entrambi arrivino ai primi due posti, non necessariamente in ordine.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Accoppiata** **all'ordine** **NX**

Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.

- **Accoppiata** **in** **ordine** **T2**

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli che dovranno occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli che dovranno occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

- **Accoppiata** **in** **ordine** **P1**

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

- **Accoppiata** **in** **disordine**

Si può giocare nelle corse con più di 6 cavalli dichiarati partenti. Il rapporto di scuderia non è valido.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

1. **Accoppiata** **in** **disordine** **NX**

Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.

2. **Accoppiata** in **disordine** **P1**

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

3. **Accoppiata** **Plurima**

Si devono indicare i due cavalli che si piezzeranno in due delle prime 3 posizioni dell'ordine di arrivo. L'accoppiata plurima si effettua nelle corse con almeno 9 cavalli dichiarati partenti.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

1. **Accoppiata** **piazzata** **NX**

Si indicano almeno due cavalli che dovranno classificarsi, in qualunque ordine, nei primi tre posti dell'ordine di arrivo.

2. **Accoppiata** **plurima** **P1**

Nel primo campo si selezionano uno o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo o al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano uno o più cavalli che occuperanno l'altra posizione disponibile per completare l'accoppiata.

Il rapporto di scuderia non è valido.

Trio

Si devono indicare i cavalli che si classificheranno al primo, secondo e terzo posto dell'ordine di arrivo

La Trio si effettua sulle corse con almeno sei cavalli dichiarati partenti.

Nel caso in cui il numero di cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di 5 tutte le scommesse accettate sono rimborsate.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

• **Trio** a **Girare** **NX**

Si devono indicare almeno tre cavalli che si classificheranno nelle prime tre posizioni dell'ordine di arrivo, indipendentemente dall'ordine esatto.

• **Trio** **T3**

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli che si classificheranno al primo posto dell'ordine di arrivo, nel secondo campo uno o più cavalli che si piezzeranno al secondo posto, nel terzo campo uno o più cavalli che classificheranno al terzo posto. Sono ammesse le ripetizioni di cavalli fra i campi.

• **Trio** con **Vincente**

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno la seconda e la terza posizione.

- **Trio** **con** **Accoppiata**

Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si classificheranno al primo e secondo posto. Nel secondo almeno un cavallo che si piazzerà al terzo posto dell'ordine di arrivo.

- **Trio** **con** **un** **Piazzato**

Si deve indicare nel primo campo almeno un cavallo che si piazzerà in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si devono indicare almeno 2 cavalli che si piezzeranno nelle restanti posizioni dell'ordine di arrivo dell'ordine di arrivo.

Trio con due Piazzati

Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si piezzeranno in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si deve indicare almeno un cavallo che si piezzerà nella restante posizione dell'ordine di arrivo.

Se due cavalli sono in rapporto di scuderia sono considerate vincenti le scommesse che indicano tali cavalli indipendentemente dall'ordine in cui sono stati indicati ed il cavallo non facente parte della scuderia al posto esattamente occupato. Il rapporto di scuderia è valido soltanto se i cavalli sono consecutivi nell'ordine d'arrivo(es: 1° e 2°, 2° e 3°, ma non 1° e 3°).

Ippica a quota fissa

Effettuare una scommessa a quota fissa significa pattuire con il banco la quota e quindi la vincita, nell'ipotesi di pronostico esatto. La quota può anche modificarsi in seguito, ma tali modifiche non influenzeranno le scommesse effettuate fino a quel momento.

L'accettazione gioco solitamente viene aperta più tardi rispetto al gioco al totalizzatore e solo su alcune delle corse in programma.

Il Concessionario può prevedere limiti di accettazione gioco. Si possono giocare sia scommesse singole che multiple (la molteplicità è decisa dal Concessionario) inserendo vincenti e piazzati di corse differenti.

Ritiri

Le scommesse a quota fissa sul vincente e sul piazzato effettuate sul cavallo o sui cavalli da non considerare regolarmente partiti sono rimborsate.

Le scommesse multiple comprendenti un cavallo ritirato sono ritenute valide per gli altri termini e nulle per il termine comprendente il cavallo ritirato.

Ciò significa che se un cavallo si ritira si pagano le restanti scommesse, se vincenti.

Le scommesse vincenti (in presenza di un qualsiasi altro cavallo ritirato successivamente alla giocata) sono pagate alla quota del totalizzatore con una quota minima pari ad 1.1 e, comunque, senza che l'importo pagato possa superare la somma da pagare pattuita.

1° Esempio: si scommette con quota 2.00 sul cavallo n. 9 che vince la corsa. Dopo aver giocato la scommessa il cavallo n. 5 si ritira. La quota del totalizzatore del cavallo n. 9 è pari 1.50, pertanto la scommessa sarà pagata con la quota di 1.50.

2° Esempio: si scommette con quota 1.30 sul cavallo n. 9 che vince la corsa. Dopo aver giocato la scommessa il cavallo n.5 si ritira. La quota del totalizzatore per il cavallo n. 9 è pari a 1.50. La quota di pagamento sarà comunque 1.30 in quanto la quota pattuita con il banco è inferiore a quella del totalizzatore.

Arrivi in parità (scommessa sul Vincente)

Se si verifica un arrivo in parità di due o più cavalli per il primo posto, le scommesse sul vincente effettuate su tali cavalli, danno diritto a riscuotere l'importo di pagamento diviso per il numero dei cavalli classificati in parità.

Arrivi in parità (scommessa sul piazzato)

Se in una corsa a causa di eventuali arrivi in parità si verifica che il numero dei piazzati da pagare superi il numero dei piazzati offerti, il pagamento di ogni singola scommessa è calcolato come segue ed il risultato costituisce la somma da pagare per ogni singola scommessa:

- si divide l'importo da pagare per il numero dei cavalli piazzati;
- si moltiplica tale quoziente per il numero dei piazzati offerti.

Esempio: In una corsa con 8 partenti si è pronosticato 3€ sul cavallo n. 5 piazzato con quota 4,00.

Esempio: In una corsa con 8 partenti si è pronosticato 3€ sul cavallo n. 5 piazzato con quota 4,00. Il cavallo n. 2 si classifica al 1° posto, il cavallo n. 4 arriva al 2° posto ed i cavalli n. 3 e 5 al 3° posto a pari merito. L'importo da pagare è pertanto pari a 12€. Tali importo dovrà essere diviso per 4 (numero di cavalli piazzati) e moltiplicato per 3 (numero dei piazzati offerti). L'effettivo pagamento sarà quindi pari a 9€.

-

Scommesse Consentite

- **Vincente**

Si deve pronosticare il cavallo che giungerà primo al traguardo. Se in una corsa corrono due o più cavalli in rapporto di scuderia e uno di essi vince, vengono considerate vincenti sia le scommesse che indicano il cavallo giunto effettivamente primo al traguardo sia quelle relative al suo compagno di scuderia. L'importo minimo di scommessa è pari a 3,00€.

Piazzato

Si deve pronosticare il piazzamento del cavallo prescelto alla fine della corsa. Nelle corse con più di sette concorrenti il cavallo deve piazzarsi primo, secondo o terzo; nelle corse con meno di 8 cavalli ma con un minimo di 4 partenti, si deve classificare primo o secondo. Il Rapporto di Scuderia non è valido. L'importo minimo di scommessa minima 3,00€.

Ippica Nazionale

L'Ippica Nazionale è nata per permettere l'accettazione di alcune scommesse ippiche anche nella rete delle ricevitorie oltre che nelle Agenzie.

Le corse dell'Ippica Nazionale sono identificate, sullo Stato Corse, con il numero della corsa scritto in neretto.

Non si possono effettuare le scommesse sul piazzato.

Rimborsi

I principali motivi di rimborso della scommessa sono i seguenti:

1. la corsa oggetto di scommessa non si è svolta entro il giorno successivo a quello in programma;
2. il numero dei cavalli regolarmente partiti è inferiore a sette.

Ritiri

Nel caso di ritiro o non regolare partenza di due o più cavalli vengono rimborsate le sole unità di scommessa nelle quali figurino due o più cavalli ritirati; mentre le unità di scommessa contenenti uno solo dei cavalli sono contabilizzate al fine di costituire un disponibile per vincite separate, che sarà suddiviso tra quelle unità di scommessa in cui sono indicati gli altri due cavalli nell'esatta successione dell'ordine di arrivo; 3 cavalli nel caso della scommessa Quartè; 4 cavalli per la scommessa Quintè.

ESEMPIO: Si gioca un sistema trio NX indicando i cavalli 8,11,14,16,17. Si ritirano i cavalli 8,11. L'ordine di arrivo è 9-14-17. Si ha diritto al rimborso delle combinazioni contenenti entrambi i cavalli 8 e 11. Nello stesso esempio, ma con il ritiro di un solo cavallo si ha invece diritto a ricevere la quota coppia in quanto i cavalli 14 e 17 si sono classificati nell'ordine indicato nella giocata.

Nelle scommesse Vincente e Accoppiata è previsto il rimborso nel caso in cui un' unità di scommessa contenga almeno un cavallo ritirato.

Arrivo

incompleto

Qualora l'arrivo di una corsa comprenda un numero di cavalli inferiore a quello previsto dalla scommessa, il disponibile a vincite viene destinato a jackpot e non si ha diritto al rimborso della giocata.

Esempio: si è giocata una scommessa Trio ed i cavalli ufficialmente classificati risultano solamente 2. La scommessa è considerata perdente.

Nessun

vincitore

Qualora nessuna unità di scommessa indichi la combinazione vincente, il disponibile è destinato a jackpot.

Scommesse consentite: Vincente, Accoppiata, Tris e solo per alcune corse Quartè e Quintè.

Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara.

L'importo unitario di scommessa è pari ad 1 euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 2 euro.

Rapporto di scuderia

Se il cavallo vincente è in rapporto di scuderia con altri cavalli partecipanti alla stessa corsa, sono considerate vincenti anche le scommesse effettuate sui cavalli in rapporto di scuderia con il cavallo vincente.

Accoppiata

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo.

L'importo unitario di scommessa è pari ad 1 euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 2 euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui, nella corsa designata per la scommessa "Accoppiata nazionale", due cavalli in rapporto di scuderia figurino ai primi due posti dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Accoppiata** **all'ordine** **NX**
Si devono indicare 2 o più cavalli che si piezzeranno nei primi 2 posti dell'ordine di arrivo indipendentemente dall'ordine esatto.
- **Accoppiata** **in** **ordine** **T2**
Nel primo campo si indicano uno o più cavalli di cui uno deve occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli di cui uno dovrà occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.

- **Accoppiata** in ordine **G1**

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli di cui uno deve occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli di cui uno dovrà occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo.

- **Accoppiata** in ordine **P1**

Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

Tris

Si devono indicare i cavalli che si classificheranno al primo, secondo e terzo posto dell'ordine di arrivo. L'importo unitario di scommessa è pari a 0.50 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 1 euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità, tra i primi tre classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed il cavallo, non facente parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Tris** a Girare(**NX**)

Si devono indicare almeno tre cavalli che si classificheranno nelle prime tre posizioni dell'ordine di arrivo, indipendentemente dall'ordine esatto.

- **Tris** con 1 **Piazzato** **(P1)**

Si deve indicare nel primo campo almeno un cavallo che si piezzerà in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si devono indicare almeno 2 cavalli che si piezzeranno nelle restanti posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Tris** con 2 **Piazzati** **(P2)**

Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si piezzeranno in uno dei primi 3 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si deve indicare almeno un cavallo che si piezzerà nella restante posizione dell'ordine di arrivo.

- **Tris** con 1 **Vincente** **(V1)**

Nel primo campo si deve indicare uno o più cavalli tra cui quello che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno la seconda e la terza posizione.

- **Tris** con **V2**

Si devono indicare nel primo campo almeno due cavalli che si classificheranno al primo e secondo posto. Nel secondo campo almeno un cavallo che si piezzerà al terzo posto dell'ordine di arrivo.

- **Tris**

T3

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli tra cui quello che si classificherà al primo posto dell'ordine di arrivo, nel secondo campo uno o più cavalli tra cui quello che si piazzerà al secondo posto, nel terzo campo uno o più cavalli tra cui quello che si piazzerà al terzo posto. Sono ammesse le ripetizioni di cavalli fra i campi.

Quartè

Consiste nell'individuare i primi quattro cavalli nell'esatto ordine di arrivo della corsa oggetto della scommessa stessa.

L'importo unitario di scommessa è pari a 0.25 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 0.50 cent. di euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità', tra i primi quattro classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità' di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed i cavalli, non facenti parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quartè a girare (NX)**
Bisogna indicare quattro o più cavalli che giungeranno al traguardo primo, secondo, terzo e quarto indipendentemente dall'ordine esatto.
- **Quartè con 1 piazzato (P1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno tre cavalli che dovranno occupare le tre restanti posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quartè con 2 piazzati (P2)**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 4 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri due cavalli che occuperanno le restanti due posizioni dell'ordine di arrivo.
- **Quartè con 3 piazzati (P3)**
Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà l'altro piazzamento disponibile.
- **Quartè con 1 vincente (V1)**
Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo si indicano almeno tre cavalli che dovranno piazzarsi al secondo, terzo e quarto posto.
- **Quartè V2**
Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo e al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano due o più cavalli che occuperanno la terza e quarta posizione.

- **Quartè** **V3**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo ed al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indica almeno un cavallo che occuperà la quarta posizione.

- **Quartè** **T4**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che si piazzerà al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che si classificherà al quarto posto.

Quintè

Consiste nell'individuare i primi cinque cavalli nell'esatto ordine di arrivo della corsa.

L'importo unitario di scommessa è pari a 0.25 cent. di euro; l'importo minimo per ticket non deve essere inferiore a 0.50 cent. di euro.

Rapporto di scuderia

Nel caso in cui due cavalli in rapporto di scuderia figurino, senza soluzione di continuità, tra i primi cinque classificati dell'ordine di arrivo, sono considerate vincenti le unità di scommessa che indicano, in qualsiasi ordine, tali due cavalli ed i cavalli, non facenti parte della scuderia, al posto esattamente occupato.

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quintè a girare (NX)**

Bisogna indicare almeno 5 cavalli che giungeranno al traguardo nelle prime 5 posizioni indipendentemente dall'esatto ordine di arrivo.

- **Quintè con 1 piazzato (P1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno quattro cavalli che dovranno occupare le 4 restanti posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con 2 piazzati (P2)**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 5 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri tre cavalli che occuperanno le restanti 3 posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con 3 piazzati (P3)**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno le restanti 2 posizioni.

- **Quintè con 4 piazzati (P4)**

Nel primo campo si indicano almeno 4 cavalli che devono piazzarsi in 4 dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 1 cavallo che occuperà la restante posizione.

- **Quintè con 1 vincente (V1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno 4 cavalli che giungeranno nelle altre 4 posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con V2**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo o al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano tre o più cavalli che occuperanno la terza, quarta, quinta posizione.

- **Quintè con V3**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo ed al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano almeno 2 cavalli che occuperanno la quarta e quinta posizione.

- **Quintè con V4**

Nel primo campo si indicano quattro o più cavalli che dovranno piazzarsi nei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si indica almeno un cavallo che occuperà la quinta posizione.

- **Quintè T5**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quarto posto. Nel quinto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quinto posto.

MOTOCICLISMO

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.

Motociclismo – Antepost

Vincente Mondiale: Bisogna pronosticare il pilota che si aggiudicherà il titolo di campione del mondo certificato dalla federazione ufficiale.

Testa a Testa stagionale: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione, ad almeno una gara, di entrambi gli esiti (es: piloti). Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Se ci sarà una parità di punti si procederà a conteggiare chi tra i due piloti ha vinto più gare, se anche questo parametro sarà bilanciato si procederà a calcolare chi tra i due piloti ha fatto più pole, in caso di ennesima parità si terrà conto di chi dei due piloti abbia fatto più podi.

Vincente Qualifica Ufficiale: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, otterrà il miglior tempo cronometrato durante le Qualifiche Ufficiali. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente GP: Bisogna pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio nel Moto3, Moto2 e MotoGP. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Podio/Piazzato SI/NO: Bisogna pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Class No Class: Bisogna pronosticare se il pilota sarà classificato o meno in base al rapporto ufficiale FIM al termine della gara. La partecipazione al giro di pre-gara (giro di ricognizione) vale come partecipazione alla gara, quindi un pilota che si ritira durante il giro di pre-gara, ai fini delle scommesse, ha comunque partecipato alla gara stessa.

Migliore del gruppo Gara/Pole: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale. Se un pilota non prenderà parte alla gara/pole le scommesse accettate su quella selezione saranno considerate perdenti.

Testa a testa singolo GP: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. 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. 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: Bisogna 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.

Esito finale 1x2: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i tre proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara dei tre esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. La selezione 1 corrisponderà al primo pilota descritto nella scommessa, la selezione X corrisponderà al secondo pilota descritto nella scommessa e la selezione 2 corrisponderà al terzo pilota descritto nella scommessa. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. Se nella scommessa dovessero esserci piloti di diverse categorie, in caso di parità avrà la meglio il pilota con la moto di cilindrata più bassa (es. Se Pilota Moto3 vs Pilota Moto2 vs Pilota MotoGP, dovessero arrivare nella stessa posizione, il vincente sarà il pilota della Moto3 in quanto la cilindrata è quella inferiore rispetto le altre due).

Piazzamento tra i primi 6 (tra i primi 6 SI/NO): Questo mercato consiste nel pronosticare i piloti che termineranno nei primi sei posti nella gara. Per questo mercato sono previsti due esiti possibili 'Sì' o 'No'.

Under/Over Classificati: Bisogna pronosticare se il numero dei Piloti classificati al termine del Gran Premio è superiore o inferiore al limite prefissato. La refertazione si basa sul numero dei piloti che terminano la gara come specificato sui siti ufficiali.

Testa a testa primo giro: Questo mercato consiste nel pronosticare quale pilota è in testa alla fine del 1° giro in un testa a testa tra due specifici piloti. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara. 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.

1X2 Fantasy: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procederà al rimborso della scommessa. Il segno X si verificherà quando ambedue i piloti taglieranno il traguardo nella stessa posizione finale(es. Se Pilota Moto3 vs Pilota Moto2, dovessero arrivare primi, in questo caso, il segno vincente sarebbe la X).

Margine di Vittoria Gara/Pole: Bisogna pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore/vincitore pole e il secondo classificato.

Giro più veloce del GP: Bisogna pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Motociclismo – Live

Sulle scommesse di motociclismo ci sono poi delle scommesse LIVE proposte in tempo reale, con quote che variano durante lo svolgimento della gara stessa.

Le scommesse proposte sono:

Vincente live: Bisogna pronosticare il pilota che vincerà il singolo GP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara.

Vincente qualifica ufficiale live: La scommessa consiste nell'individuare quale pilota risulta classificato al primo posto al termine delle qualifiche ufficiali di un determinato Gran Premio. La chiusura dell'accettazione del gioco avverrà orientativamente a 30 secondi dal termine dell'ultima sessione di prova per la pole position (qualifica ufficiale).

Testa a testa Live: Per la scommessa Testa/Testa la certificazione del vincente è effettuata sulla base dell'ordine d'arrivo diramato dall'organismo organizzatore; solo in caso di scommessa Testa/Testa tra due piloti non classificati si procede al rimborso della stessa.

Migliore del gruppo: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nel Moto3, Moto2 e MotoGP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Moto – Superbike

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario.

Vincente Superpole: Il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior tempo nella prova denominata Superpole. Se un pilota non partecipa alla Superpole, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a Testa Superpole: 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. 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.

Vincente Gara 1: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 1. Se un pilota non partecipa alla Gara 1, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a testa Gara1: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. 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.

Vincente Gara 2: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, 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.

Testa a testa Gara2: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. 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 Live: Per la scommessa Testa/Testa la certificazione del vincente è effettuata sulla base dell'ordine d'arrivo diramato dall'organismo organizzatore; solo in caso di scommessa Testa/Testa tra due piloti non classificati si procede al rimborso della stessa.

Migliore del gruppo Gara/Pole: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale. Se un pilota non prenderà parte alla gara/pole le scommesse accettate su quella selezione saranno considerate perdenti.

NUOTO

Nuoto – Generale

Vincente: Sul nuoto è consentita la sola scommessa "vincente", che consiste nel pronosticare, tra i nuotatori inseriti in una lista pubblicata dal Concessionario, quello che vincerà la gara.

NB: *se un nuotatore presente nella lista pubblicata dal Concessionario, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota del vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.*

Esempio

Arrivo a pari merito di 2 atleti quotati a 2,20 e 3,00.
Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare il nuotatore che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della disciplina. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione della gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della

medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Gara Live:Questo mercato consiste nel pronosticare il vincitore di una specifica gara. Il cliente scommette che il Nuotatore selezionato arriverà 1° nella gara. La gara in questione può essere una batteria o un qualsiasi altro tipo di gara in una competizione, ad esempio una semifinale o una finale. Il numero di esiti possibili dipende dal numero di partecipanti che prendono parte alla gara.

PALLAMANO

Pallamano – Pre-Match&Live / Antepost

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di pallamano si basano sul punteggio conseguito al termine dei tempi regolamentari, senza considerare eventuali tempi supplementari.

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

Esito Finale 1X2:Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

Doppia Chance:

- **Doppia Chance IN:** Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.
- **Doppia Chance OUT:**Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.
- **Doppia Chance IN/OUT:**Si deve pronosticare che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

T/T Handicap Partita: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Squadra Casa: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra in casa sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra ospite sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

Pari/Dispari Squadra Casa: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra in casa sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Pari/Dispari Squadra Ospite: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra ospite sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Esito 1°Tempo 1X2: 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.

T/T Handicap 1°Tempo: Si deve pronosticare il vincitore del primo tempo in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale del primo tempo. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

Under/Over 1°Tempo: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il primo tempo della partita dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Pari/Dispari 1°Tempo: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol del primo tempo della partita sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

Under/Over 1°Tempo Squadra Casa: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra in casa durante il primo tempo della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Under/Over 1°Tempo Squadra Ospite: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra ospite durante il primo tempo della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Esito 2°Tempo 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale del secondo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. (*verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante il secondo tempo della partita, senza mai considerare i gol segnati nel primo tempo*).

Tempo con più Gol: Si deve pronosticare in quale tempo di gioco verranno segnati più gol. Gli esiti offerti sono: 1 con più gol (verranno segnati più gol nel primo tempo), 2 con più gol (verranno segnati più gol nel secondo tempo) e X più gol (nel primo tempo e nel secondo tempo verranno segnati gli stessi gol).

Primo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà il primo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il primo gol) e Nessun Gol.

Ultimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo gol) e Nessun Gol.

Ultimo Gol del 1°Tempo: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol del primo tempo della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo gol) e Nessun Gol nel primo tempo.

Primo Gol del 2°Tempo : Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol del secondo tempo della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà il primo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il primo gol) e Nessun Gol nel secondo tempo.

Parziale/Finale: Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita. I possibili esiti combinabili sono 9: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2. La prima selezione riguarda l'esito del primo tempo, mentre la seconda selezione riguarda l'esito finale.

Segna Prossimo Rigore: Si deve pronosticare se il rigore indicato nella dicitura della scommessa verrà segnato o meno.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

PALLANUOTO

Pallanuoto – Match&Live / Antepost

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sulle pallanuoto si basano sul punteggio ottenuto al termine dei tempi regolamentari, escludendo l'eventuale serie finale dei rigori.

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario:

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale squadra vince l'incontro, considerando anche l'eventuale serie finale dei rigori.

Segna Gol X: 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, nel caso in cui nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

1X2 Quarto X: Si deve pronosticare l'esito finale del quarto indicato nella dicitura della scommessa: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

Under/Over Quarto X: Si deve pronosticare se, nel quarto indicato, la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore(Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

T/T Handicap X/Quarto: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, applicando l'handicap indicato al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

OLIMPIADI/OLIMPIADI INVERNALI

Olimpiadi – Generali

Vincente Medagliere: La scommessa consiste nel pronosticare quale delle nazioni presenti nella lista risulterà vincitrice della classifica del medagliere delle Olimpiadi. Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

- del numero delle medaglie d'oro vinte;
- del numero delle medaglie d'argento vinte;
- del numero delle medaglie di bronzo vinte.

In caso di parità nel numero e nella composizione di tutte le medaglie vinte dalle nazioni proposte, verrà certificata vincente la nazione che si sarà aggiudicata per prima una medaglia d'oro. In caso di nessuna medaglia d'oro, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie d'argento. In caso di mancanza di medaglie d'oro e d'argento, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie di bronzo. In caso di mancanza totale di medaglie, la scommessa verrà rimborsata.

Testa a testa Medagliere: La scommessa consiste nel pronosticare quali nazioni risulteranno vincitrici dei testa a testa proposti, in base alla classifica del medagliere delle Olimpiadi. Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

- del numero delle medaglie d'oro vinte;
- del numero delle medaglie d'argento vinte;
- del numero delle medaglie di bronzo vinte.

In caso di parità nel numero e nella composizione di tutte le medaglie vinte dalle nazioni proposte nei testa a testa, verrà certificata vincente la nazione, tra le due proposte, che si sarà aggiudicata per prima una medaglia d'oro.

In caso di nessuna medaglia d'oro, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie d'argento. In caso di mancanza di medaglie d'oro e d'argento, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie di bronzo. In caso di mancanza totale di medaglie la scommessa verrà rimborsata.

PUGILATO

Pugilato – Regole Generali

Testa a Testa 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).

Ai fini delle scommesse, verrà considerato il risultato ufficiale annunciato sul ring. Ricorsi o modifiche successive non saranno presi in considerazione. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Deciso ai punti: Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati e completati tutti e 12 i round (esito SI) oppure se l'incontro terminerà prima di aver completato il 12° round (Esito NO). In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Esito 1X2 incontro: Bisogna pronosticare quale Pugile vincerà oppure se il combattimento terminerà con un pareggio. Sono previsti 3 possibili esiti: [Pugile 1], [Pugile 2] e Pareggio. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Esito incontro a 5 scelte: Si deve pronosticare il pugile che vincerà l'incontro e la modalità con cui otterrà la vittoria. Gli esiti offerti sono 5. In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso. Nell'eventualità in cui l'incontro venga interrotto per un qualsiasi motivo e non venga concluso, ai fini delle scommesse verranno refertate solo quelle il cui esito risulta certificabile, in caso contrario verranno considerate nulle e mandate a rimborso. Nel caso di rinvio o sospensione temporanea dell'incontro tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Numero Round Under/Over: Si deve pronosticare se il totale dei round disputati nell'incontro sia inferiore o superiore ad un determinato valore. Nell'eventualità in cui l'incontro venga interrotto per un qualsiasi motivo e non venga concluso, ai fini delle scommesse verranno refertate solo quelle il cui esito risulta certificabile, in caso contrario verranno considerate nulle e mandate a rimborso.

Pugilato – Olimpiadi

Vincente Olimpiadi: Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta o una squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di loro sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti o squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio

Arrivo a pari merito di 2 atleti o squadre quotati a 2,20 e 3,00.
Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

RUGBY

Rugby – Match

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. 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 squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio:

<u>Italia</u>	-	<u>Galles</u>	26	-	18	(Handicap	di	7	punti	all'Italia)
<u>Esito</u>	vincente	1:	(26-7=19	→	risultato	finale	19-18	quindi	1)		

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.

Margine di vittoria 17 eventi: Bisogna pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine dei tempi regolamentari. La scommessa prevede 8 eventi per la vittoria della squadra di casa (A) ed 8 eventi per la vittoria della squadra ospitata (B) ed un evento per il pareggio.

I 17 possibili eventi sui quali è consentita l'accettazione delle giocate sono i seguenti:

- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio maggiore di 36 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio maggiore di 36 punti
- Pareggio

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 – Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o nella manifestazione sportiva.

Torneo 6 Nazioni – Grande Slam SI/NO: Bisogna pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo i cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Con Nessuna Vittoria SI/NO: Bisogna pronosticare se e quale delle squadre partecipanti non conquisterà alcuna vittoria nei cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Vincente Triple Crown: Bisogna pronosticare se e quale squadre appartenenti alle isole Britanniche partecipanti al torneo riuscirà nel corso del torneo a vincere gli incontri con tutte le altre tre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Punti: Bisogna pronosticare il giocatore presente in una lista di nominativi, che realizzerà il maggior numero di punti nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Del Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Punti: Bisogna pronosticare la squadra del giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Mete: Bisogna pronosticare il giocatore presente in una lista di nominativi, che realizzerà il maggior numero di mete nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Totale Vittorie Di Ogni Singola Squadra: Bisogna pronosticare il totale delle vittorie (da 0 a 5) di ogni singola squadra nel torneo.

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.

1X2 Handicap Live: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari 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: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio:

Italia - Galles 26 - 18 (Handicap di 7 punti all'Italia)
Esito vincente 1: (26-7=19 → risultato finale 19-18 quindi 1)

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).

Esempio:

Se l'indice di riferimento è 40,5:
e la somma dei punti realizzati è 40 l'esito vincente è UNDER;
e la somma dei punti realizzati è 41 l'esito vincente è OVER.

SPORT INVERNALI

Sport Invernali - Sci Pre-Match & Live

Vincente: Bisogna pronosticare lo sciatore che vincerà la gara indicata.

Migliore Del Gruppo: Bisogna pronosticare lo sciatore, tra quelli indicati nella lista proposta, che realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare lo sciatore tra i due proposti che realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della gara indicata. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli sciatori e alla conclusione della stessa per almeno uno sciatore. In caso contrario si procede al rimborso della scommessa.

Pettorale pari/dispari: Bisogna pronosticare se il numero del pettorale di partenza del vincitore della gara indicata sarà pari o dispari.

Italiani sul podio: Bisogna pronosticare il numero di sciatori italiani che si classificheranno nelle prime tre posizioni nella gara indicata.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se uno sciatore si classificherà nelle prime tre posizioni della classifica finale nella gara indicata. Se uno sciatore non partecipa a, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Posizione del vincitore nella 1ª manche: Bisogna pronosticare il piazzamento nella prima manche dello sciatore che vincerà la gara indicata.

Margine di Vittoria: Bisogna pronosticare la differenza tra il tempo registrato dal primo classificato e quello del secondo classificato nella gara indicata. In caso di vittoria ex-aequo verrà considerato il distacco con il terzo classificato. Verranno offerti cinque margini diversi a seconda delle varie gare.

Nello Slalom Speciale: 'Fino a 0.19 secondi', 'Da 0.20 a 0.39 secondi', 'Da 0.40 a 0.59 secondi', 'Da 0.60 a 0.79 secondi' e 'Più di 0.79 secondi'. Nello Slalom Gigante: 'Fino a 0.14 secondi', 'Da 0.15 a 0.29 secondi', 'Da 0.30 a 0.44 secondi', 'Da 0.45 a 0.59 secondi' e 'Più di 0.59 secondi'. Nella Discesa Libera e nel Super G: 'Fino a 0.09 secondi', 'Da 0.10 a 0.19 secondi', 'Da 0.20 a 0.29 secondi', 'Da 0.30 a 0.39 secondi' e 'Più di 0.39 secondi'.

Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare quale sciatore vincerà la classifica finale della competizione indicata (Coppa generale o di specialità).

SCACCHI

Sezione Prematch

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince il giocatore in casa, segno X pareggio e segno 2 vince il giocatore ospite. Se un partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse su quel giocatore saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un giocatore si ritiri prima dell'inizio della partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale di ADM.

Vincente: Si deve pronosticare quale dei giocatori offerti vincerà la competizione indicata. L'esito viene determinato in base a quale giocatore viene dichiarato ufficialmente vincitore in base alle regole della competizione.

SCOMMESSE SPECIALI

Scommesse Speciali – Cinema e Programmi TV

Vincente: Bisogna pronosticare il vincente di una determinata categoria offerta (es. Vincente Miglior Attore Protagonista; Vincente Miglior Attrice non Protagonista, etc.)

Evento Televisivo

Vincente: Bisogna pronosticare il vincitore del programma televisivo indicato.

Prossimo Eliminato\Ripescato: Bisogna pronosticare l'esito del televoto tra 2 o più concorrenti. Nel caso in cui, nella stessa puntata fossero eliminati o ripescati altri concorrenti, non verrebbero considerati ai fini della scommessa.

Ballando con le Stelle

Vincente: Bisogna pronosticare il/la vincente. In caso di ripescaggio, il concorrente precedentemente eliminato sarà considerato valido ai fini della scommessa.

Scommesse Speciali – Musica

Vincente: Bisogna pronosticare il cantante o gruppo musicale che vincerà una determinata manifestazione.

X-Factor

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti proposti nei *Testa a Testa* riuscirà ad andare più avanti nel corso della competizione o supererà un determinato turno. In caso di doppia eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i due concorrenti inseriti nel *Testa a Testa* dovessero essere eliminati nello stesso turno di esibizione, le relative scommesse sarebbero dichiarate void. Se un concorrente, precedentemente eliminato, dovesse essere ripescato nelle puntate successive, non andrà ad influire sull'esito di un *Testa a Testa* già refertato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Prossimo Eliminato: Si deve pronosticare chi dei concorrenti ancora in gara sarà eliminato nella puntata descritta nell'evento. La scommessa si basa sul primo eliminato della puntata, in caso nella stessa puntata fossero eliminati altri concorrenti, tali successive eliminazioni non faranno fede ai fini della scommessa. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Ripescato: Si deve pronosticare chi tra i concorrenti eliminati sarà ripescato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare l'evento void anche dopo il suo inizio.

Vincente Giudice e Concorrente – X Factor Italia: Si deve pronosticare la selezione che risulterà vincente. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Vincente Categoria (Gruppi, Under Donne, Under Uomini e Gruppi): Si deve pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nel gruppo riuscirà ad andare più avanti nel corso della competizione o supererà un determinato turno. In caso di tripla eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i concorrenti inseriti nel *Gruppo* dovessero essere eliminati nello stesso turno di esibizione, le relative scommesse sarebbero dichiarate void. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Accoppiata a Giro Classifica Finale: Bisogna pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nella lista si classificherà nelle prime due posizioni della classifica finale.

Accoppiata in Ordine Classifica Finale: Bisogna pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nella lista si classificherà esattamente Primo e Secondo nella classifica finale dell'evento.

Chi andrà al Ballottaggio?: Si deve pronosticare chi dei concorrenti ancora in gara andrà al primo ballottaggio (o sfida eliminazione). La scommessa si basa sul primo ballottaggio (o sfida eliminazione) della puntata, in caso nella stessa puntata ci fossero altri ballottaggi, non faranno fede ai fini della scommessa. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Speciali Sanremo

Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione. Se non diversamente specificato, nel caso in cui un concorrente non partecipi dall'inizio o si ritiri per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Vincente Festival di Sanremo: Si deve pronosticare chi vincerà l'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Piazzato sul Podio Si/No: Si deve pronosticare se il cantante o il gruppo indicato, si piezzerà o meno tra i primi tre classificati nell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Testa a Testa : Si deve pronosticare quale tra i due cantanti otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo. Nel caso in cui un concorrente non partecipi dall'inizio della manifestazione, per un qualsiasi motivo, le scommesse sul mercato testa a testa verranno mandate a rimborso in tutti gli altri casi verrà refertato regolarmente.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classificherà all'ultimo posto nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare il cantante (o il gruppo musicale) che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati, nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Miglior Testo Sergio Bardotti: Si deve pronosticare l'artista/gruppo che vincerà il "Premio Miglior Testo Sergio Bardotti" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Nuove Proposte: Si deve pronosticare quale cantante si aggiudicherà la vittoria nella categoria "Nuove Proposte" del Festival di Sanremo.

Vincente Premio della Critica Mia Martini: Si deve pronosticare l'artista che vincerà il "Premio della Critica Mia Martini" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Premio della Critica Nuove Proposte: Si deve pronosticare l'artista che vincerà il "Premio della Critica" per le nuove proposte dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Amici

Vincente Puntata: Si deve pronosticare quale concorrente verrà dichiarato il vincitore della puntata indicata. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Scommesse Speciali – Cronaca e Costume

Terzo Royal Baby

Sesso: La scommessa consiste nel pronosticare il sesso del nascituro.

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 annullata.

Fascia Oraria di nascita: La scommessa consiste nel pronosticare la fascia oraria in cui nascerà il/la bambino/a.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario **CET** riportato.

N.B. Ricordiamo che, ai fini della validità della scommessa, faranno fede i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

SNOOKER

Regole Generali

Vincente Manifestazione (VINCENTE): Questo mercato consiste nel pronosticare il giocatore vincente di uno specifico evento o torneo.

Vincente Incontro (TESTA A TESTA MATCH RISULTATO): Questo mercato consiste nel pronosticare il giocatore vincente di uno specifico incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: [Giocatore1] o [Giocatore2].

Esempio dove per Vincente incontro - il [Giocatore1] è: [Mark Selby] v [Mark Williams] - Vincente incontro - [Mark Selby]

Il cliente scommette che Mark Selby vince l'incontro. Se Mark Selby batte il suo avversario, vincendo così l'incontro, la scommessa è vincente. Se l'avversario di Mark Selby vince l'incontro, la scommessa è perdente.

Totale Frame Pari/Dispari (PARI/DISPARI): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di frame giocati nell'incontro sarà 'Pari' o 'Dispari', che sono i 2 possibili esiti previsti. Il totale è calcolato sommando i frame vinti da entrambi i giocatori nell'incontro.

Esempio:

Il cliente scommette su Totale frame - 'Dispari'. Se il punteggio finale è 6-3, quindi un numero totale di 9 frame giocati, la scommessa è vincente.

Se il punteggio finale è 6-2, quindi un numero totale di 8 frame giocati, la scommessa è perdente. In questo caso le scommesse piazzate su 'Pari' sono vincenti.

Testa a Testa Handicap: Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà la partita, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Testa a Testa Frame "X": Bisogna pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il frame di riferimento.

Ultimo Frame Si/No: Bisogna pronosticare, se la partita sarà decisa all'ultimo frame o meno, ovvero se saranno disputati tutti i frame previsti nell'incontro.

U/O "X" Frame nel Match: Bisogna pronosticare se il numero totale di frame disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

Gara A "X" Frame nel Match: Bisogna pronosticare il giocatore che si aggiudicherà per primo il numero di frame prefissato.

1X2 Dopo "X" Frame: Bisogna pronosticare secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro dopo un certo numero di frame.

Gara a 30 Punti nel Frame: Bisogna pronosticare il giocatore che raggiungerà per primo il limite di 30 punti nel frame di riferimento.

Testa a Testa Con Handicap Frame "X": Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà il frame di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato.

Vincente Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, quale tra i giocatori oggetto di scommessa, si aggiudicherà la vittoria del la manifestazione di riferimento.

Vincitore Partita Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà la partita.

Testa a Testa Handicap Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà la partita, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Testa a Testa Frame "X" Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che si aggiudicherà il frame di riferimento.

Pari Dispari Punti nel Frame "X" Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel solo frame di riferimento, sarà pari o dispari.

Ultimo Frame Si/No Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se la partita sarà decisa all'ultimo frame o meno, ovvero se saranno disputati tutti i frame previsti nell'incontro.

U/O "X" Frame nel Match Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se il numero totale di frame disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

Gara A “X” Frame nel Match Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che si aggiudicherà per primo il numero di frame prefissato.

1X2 Dopo “X” Frame Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro dopo un certo numero di frame.

Gara a 30 Punti nel Frame Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che raggiungerà per primo il limite di 30 punti nel frame di riferimento.

Testa a Testa Con Handicap Frame “X” Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà il frame di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato.

Si rende noto che 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 del regolamento vigente).

Singole: Bisogna pronosticare il risultato di un solo avvenimento, la potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Multiple: Bisogna pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La quota totale si ottiene dal prodotto delle quote dei singoli eventi scelti. Moltiplicando questo valore per l'importo scommesso, si ottiene la potenziale vincita. Affinchè la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.

SURF

Surf – Regole Generali

Vincente: Si deve pronosticare il surfista che si classifica al primo posto nella competizione. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un surfista che non partecipa alla manifestazione o si ritira, sono considerate perdenti.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra i due surfisti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata.

Le scommesse sono valide se entrambi i surfisti partecipano alla gara.

SPORT MISTI

Vinceranno Tutte: Bisogna pronosticare se le squadre, i giocatori o i piloti offerti nella scommessa vinceranno tutti o meno nella data indicata (Esempio: Juventus, Federer e V.Rossi vinceranno le rispettive partite/gare disputate in data X). Nel caso in cui un giocatore non partecipasse, si ritirasse e/o venisse sostituito, la scommessa verrà interamente rimborsata. Nel caso in cui uno degli eventi coinvolti venisse sospeso o posticipato (e non disputato entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), la scommessa verrà interamente rimborsata.

SOFTBALL

Softball - Antepost

Vincente: La scommessa consiste nell'individuare il "vincente" di una singola manifestazione e/o del singolo incontro.

Vincente Olimpiadi: Consiste nel pronosticare, tra le squadre inserite nella lista pubblicata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, quella che vincerà la medaglia d'oro. Se una squadra presente nella lista pubblicata

dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di essa sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

In caso di ex aequo fra due o più squadre, la quota del vincente dovrà essere divisa per il numero delle squadre classificatesi al primo posto.

Softball – Match

Totale Incontro (U/O Punti nell'incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante l'incontro. L'esito vincente è determinato in base all'effettivo totale dei punti segnati alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari) comparato al totale dei punti quotato al momento del piazzamento della scommessa [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] Under [n].

*Esempio: Italia v Francia, dove [n] è 9.5
Il cliente scommette su Totale Incontro - Over 9.5.*

- **Se l'incontro finisce 7-3** la scommessa è vincente in quanto sono stati segnati 10 punti.
- **Se l'incontro finisce 6-3** la scommessa è perdente in quanto sono stati segnati 9 punti.

Softball – Live

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante l'incontro. L'esito vincente è determinato in base all'effettivo totale dei punti segnati alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari) comparato al totale dei punti quotato al momento del piazzamento della scommessa [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] o Under [n].

Esempio: Italia vs Francia, dove [n] è 9.5

Il cliente scommette su Punteggio totale - Over 9.5.

- **Se l'incontro finisce 7-3** la scommessa è vincente in quanto sono stati segnati 10 punti.
- **Se l'incontro finisce 6-3** la scommessa è perdente in quanto sono stati segnati 9 punti.

Vincente (Testa a Testa Match Live): Questo mercato consiste nel pronosticare la squadra che vince lo specifico incontro. Si determina il vincitore in base alla squadra che ha segnato più punti alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari). Sono previsti 2 possibili esiti: [Squadra1] o [Squadra2].

Esempio: *Italia* vs *Francia*
Il cliente scommette sull'Italia.

- **Se l'Italia** ha segnato più punti della Francia alla fine dell'incontro, la scommessa è vincente.
- **Se l'Italia** ha segnato meno punti della Francia alla fine dell'incontro, la scommessa è perdente.

Vincente con Handicap (Testa a testa Handicap Live)

Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato alla fine dell'incontro, dopo aver applicato un dato handicap [n] al numero dei punti segnati dalla squadra scelta. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato. Il valore di [n] sarà diverso nei diversi incontri.

Esempio in cui il valore [n] è: Italia [-3.5], Francia [+3.5]:
Il cliente scommette su *Vincente* con *handicap* - *Italia* -3.5.

- **Se il risultato alla fine dell'incontro di Italia - Francia è 10-6**, l'Italia ha vinto con un margine di 4 punti. Pertanto, dopo aver applicato l'handicap di -3.5 punti la scommessa è vincente.
- **Se il risultato alla fine dell'incontro è Italia - Francia 10-7**, l'Italia ha vinto con un margine di 3 punti. Pertanto, dopo aver applicato l'handicap di -3.5 punti la scommessa è perdente.

TENNIS

Tennis Sezione Pre-Match&Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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

Se un tennista si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un tennista si ritiri prima di scendere in campo (WO:Walk over).

In caso di ritiro di uno dei due tennisti, oltre al vincente partita e vincente set in corso, verranno refertati solo gli esiti che si sono già concretizzati sul campo (esempio: under/over già raggiunto o un set già terminato). Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, 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.

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).

In caso di variazioni di regolamenti, format o superficie attuate dalla federazione e/o organizzatori della manifestazione, la conoscenza di tali variazioni è a cura del cliente che non potrà avanzare richieste di rimborso.

A seguito delle interruzioni, l'ordine di gioco potrebbe subire variazioni a totale discrezione dell'organizzazione del torneo che si riserva la facoltà di modificare le regole con cui le partite vengono disputate (esempio: la direzione del torneo sceglie di far disputare il terzo set delle partite di singolare con la regola del super-tie-break). Tali variazioni non prevedono nessun rimborso, se non nel caso in cui una tipologia di scommessa offerta non può più verificarsi dopo queste variazioni (esempio: U/O set di una partita che invece di disputarsi su 5 set viene ridotta a 3 set o viceversa).

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte:

T/T Partita: Bisogna pronosticare il vincitore della partita. Se un tennista si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo.

U/O Games Totali: Bisogna pronosticare se al termine della partita il numero totale dei games sarà superiore o inferiore allo spread indicato.

U/O Games Giocatore: Bisogna pronosticare se al termine della partita il numero totale dei games vinti dal giocatore indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

T/T Handicap Games: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà più games al termine della partita aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di games vinti dal giocatore selezionato.

T/T Handicap Set: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà più set al termine della partita aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di set vinti dal giocatore selezionato.

Pari/dispari: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati durante la partita sarà un numero pari o dispari.

Pari/dispari Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero totale di games vinti durante la partita dal giocatore indicato sarà un numero pari o dispari.

Tie Break SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno in un set della partita indicata verrà disputato il tie break.

Set Betting: Bisogna pronosticare il risultato della partita in set. In caso di ritiro di un tennista, questo mercato verrà sempre rimborsato.

Risultato Esatto SI/NO: Bisogna pronosticare se il risultato esatto indicato nella scommessa si verificherà o meno. In caso di ritiro di un tennista verranno refertati quei mercati che non possono più verificarsi (esempio. il mercato 2-0 a favore di un tennista che ha già perso un set verrà refertato, in quanto il NO è già la selezione vincente, mentre viene sempre rimborsato il mercato 2-0 a favore di un tennista che vince per ritiro dell'avversario, a prescindere dal momento del ritiro).

Numero Set Esatti: Bisogna pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori durante la partita. Le selezioni offerte sono: 2set e 3set per i tornei che si disputano al meglio dei tre set, 3set 4set e 5set per i tornei che si disputano al meglio dei cinque set.

T/T Set: Bisogna pronosticare quale tennista vincerà il set indicato. 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 ritirasse prima dell'inizio del set.

U/O Games nel Set: Bisogna pronosticare se il numero totale dei games disputati nel set indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

U/O Games Giocatore nel Set: Bisogna pronosticare se il numero totale dei games vinti dal giocatore selezionato nel set indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

T/T Handicap Games nel Set: Bisogna pronosticare quale tennista vincerà più games nel set indicato aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap al numero finale di games vinti dal giocatore selezionato.

Pari/Dispari Set X: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Giocatore Set X: Bisogna pronosticare se il numero totale di games vinti dal giocatore selezionato nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Risultato Esatto Set: Bisogna pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Vengono offerti singolarmente tutti i possibili esiti per entrambi i giocatori.

Risultato Esatto Set (6 scelte): Bisogna pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono sei: 6-0 o 6-1 o 6-2, 6-3 o 6-4, vince il giocatore 1 con altro risultato, 0-6 o 1-6 o 2-6, 3-6 o 4-6 e vince il giocatore 2 con altro risultato.

1X2 Numero Games: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori indicati vincerà più games durante la partita

Tie-break Set SI/NO - Bisogna pronosticare se nel set indicato nella scommessa verrà disputato il tie break.

Vincente Primo Set/Partita: Bisogna pronosticare chi vincerà il primo set e chi vincerà la partita.

6-0 o 0-6 Si/NO: Bisogna pronosticare se almeno un set terminerà o no con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Giocatore Vince almeno un Set: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato vincerà almeno un set durante la partita.

Vincente Game: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il game indicato nella scommessa.

Vincente Punto: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il punto indicato nella scommessa.

Risultato Esatto Game: Bisogna pronosticare il risultato esatto del game indicato. Vengono offerti tutti gli otto esiti possibili.

Game ai Vantaggi: Bisogna pronosticare se il game indicato terminerà ai vantaggi o se uno dei due tennisti vincerà prima che l'avversario arrivi a 40.

Punti Esatti nel Game: Bisogna pronosticare esattamente quanti punti saranno disputati nel game indicato. Vengono offerti 4 possibili esiti: 4, 5, 6 e 7o+.

Giocatore X otterrà un Break nel Set: Bisogna pronosticare se il giocatore selezionato riuscirà a ottenere almeno un break durante il set indicato nella scommessa.

1X2 Tennis: Bisogna pronosticare come terminerà la partita in un torneo giocato al meglio dei 5 set. I possibili esiti sono tre: 1 se il giocatore indicato per primo vincerà 3-0 o 3-1, 2 se il giocatore indicato per secondo vincerà 3-0 o 3-1 e X se la partita dovesse finire 3-2 o 2-3.

1X2 Ace: Bisogna pronosticare quale tennista effettuerà il maggior numero di ace durante la partita.

U/O Ace: Bisogna pronosticare quanti ace farà il tennista selezionato durante la partita.

T/T Handicap Ace: Bisogna pronosticare quale tennista realizzerà più ace nella partita, una volta applicato l'handicap al tennista selezionato.

Pari/dispari Ace: Bisogna pronosticare se il numero totale di ace nella partita sarà pari o dispari.

1X2 Doppio Fallo: Bisogna pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di doppio fallo durante la partita indicata.

U/O Doppi Falli: Bisogna pronosticare se il numero di doppi falli commessi dal tennista indicato saranno superiori o inferiori allo spread offerto.

T/T Handicap Doppi Falli: Bisogna pronosticare chi tra due tennisti realizzerà più doppi falli nella partita, una volta applicato l'handicap al tennista selezionato.

U/O Doppi Falli Giocatore: Bisogna pronosticare quanti doppi falli farà il tennista selezionato, durante la partita.

Pari/dispari Doppi Falli: Bisogna pronosticare se il numero totale di doppi falli nella partita sarà pari o dispari.

Modalità Primo Punto: Bisogna pronosticare come verrà segnato il primo punto della partita. Gli esiti offerti sono sei: dritto vincente, rovescio vincente, colpo al volo, ace, doppio fallo ed errore. In tutti i primi quattro esiti, l'avversario non deve toccare la palla mandandola in rete o superarla mandando la palla fuori dalle linee del rettangolo di gioco, altrimenti viene considerato errore e non punto diretto. Nella selezione "errore" vengono considerati anche i punti ottenuti su penalità (invasione, penalty point, fallo di piede...ecc.).

T/T Primo servizio: Bisogna pronosticare quale tennista inizierà a servire per primo nella partita indicata.

Tennis Sezione Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare il vincitore del torneo indicato.

Passaggio Turno: Bisogna pronosticare quale squadra (o giocatore) passerà il turno nel torneo indicato.
(es. Coppa Davis)

Piazzato: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato si classificherà nei primi 3 posti del torneo indicato
(es. Olimpiadi)

Fase Eliminazione: Bisogna pronosticare in quale fase del torneo verrà eliminato il giocatore indicato: 1°Turno, 2°Turno, 3°Turno, 4°Turno, quarti di finale, semifinale, finale e vincente torneo. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Parte Tabellone Vincente: Bisogna pronosticare da quale parte del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono due: parte alta e parte bassa.

Quarto Tabellone Vincente: Bisogna pronosticare da quale quarto del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono quattro: primo, secondo, terzo e quarto.

Raggiunge la Semifinale: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in semifinale. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Qualificazione ai Quarti: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno ai quarti. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Vincitore del Quarto: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il quarto della parte di tabellone indicata nella scommessa, qualificandosi per la semifinale.

Possibile Finale: Bisogna pronosticare quali saranno i due giocatori che disputeranno la finale.

Finalista: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in finale. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

T/T Torneo: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori offerti si classificherà meglio nel torneo. In caso di eliminazione nello stesso turno, verrà presa in considerazione la migliore differenza tra set vinti e set persi. In caso di ulteriore parità verrà presa in considerazione la migliore differenza tra games vinti e games persi. Se persistesse ancora una situazione di perfetta parità, la scommessa verrà rimborsata. Se uno dei due giocatori non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

1X2 Torneo: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori offerti si classificherà meglio nel torneo. Gli esiti offerti sono: 1, X e 2. In caso di eliminazione nello stesso turno il segno vincente sarà la X. Se uno dei due giocatori non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Vinceranno Tutti: Bisogna pronosticare se i giocatori offerti nella scommessa vinceranno tutti o meno la loro partita prevista nella data indicata.). Nel caso in cui un giocatore non partecipasse e/o venisse sostituito, la scommessa verrà interamente rimborsata. In caso di ritiro durante la partita, verrà refertato normalmente. Nel caso in cui uno degli eventi coinvolti venisse sospeso o posticipato (e non disputato entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), la scommessa verrà interamente rimborsata.

Vittorie Tornei Grande Slam: Bisogna pronosticare quanti tornei del Grande Slam vincerà il giocatore offerto nell'anno indicato. Gli esiti offerti sono: 0, 1, 2, 3 e 4.

U/O Partite Vinte nell'anno X: Bisogna pronosticare se il numero di partite vinte dal giocatore indicato saranno superiori o inferiori rispetto allo spread offerto.

U/O Partite Perse nell'anno X: Bisogna pronosticare se il numero di partite perse dal giocatore indicato saranno superiori o inferiori rispetto allo spread offerto.

U/O Posizione in Classifica: Bisogna pronosticare se la posizione in classifica nella data specificata del giocatore indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Posizione in Classifica: : Bisogna pronosticare in quale posizione in classifica nella data specificata si troverà il giocatore indicato. Gli esiti offerti sono: 1,2-4, 5-10, 11-20, 21-50, 51-100 e >100.

Ritiro Entro Data X: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato comunicherà che il suo ritiro avverrà entro la data specificata. Il mercato verrà refertato solo alla scadenza indicata, lasciando quindi aperto ogni possibile cambiamento della decisione presa entro quella data. Eventuali ripensamenti successivi alla refertazione non verranno considerati ai fini della scommessa.

TENNIS DA TAVOLO

Tennis da tavolo – Pre-Match

Scommesse Con Handicap - Giochi (T/T Handicap Incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di giochi vinti da ogni giocatore dopo aver applicato l'handicap . Il cliente può scommettere su Giocatore1 o Giocatore2 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal giocatore selezionato). L'handicap varia a secondo degli incontri ed equivale al numero di giochi di vantaggio che

vengono assegnati al giocatore sfavorito. Il giocatore sfavorito riceve un handicap positivo mentre il giocatore favorito riceve un handicap negativo.

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.

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore sarà il migliore in un determinato evento.

Laddove per gli eventi del palinsesto complementare non siano disponibili regole sui mercati pre evento, consulta le regole corrispondenti nella sezione Live.

Tennis – Live

Vincente testa a testa LIVE: Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

Vincente Testa a Testa Set LIVE: Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set in corso (indicato nell'intestazione della scommessa) La partecipazione di entrambi i tennisti (o "esiti") ad ogni singolo set è

determinante per la certificazione della scommessa; quindi se uno dei due tennisti si ritira durante un set, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi set la scommessa sarà rimborsata.

Testa a testa handicap games set x live: Si deve pronosticare il vincitore di un determinato set applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale del set in termine di games.

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.

Numero set giocati (4/7) live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set giocati durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 4 vie di gioco:

4,5,6,7

Numero set giocati (3/5) live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set giocati durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 3 vie di gioco:

3,4,5

Under/Over punti set X: Si deve pronosticare se la somma dei punti totali segnati al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato per intero o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 per intero o venga definitivamente interrotto.

Set ai vantaggi (3/5) Live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che finiranno ai punti di vantaggi: 0,1,2,3,4,5.

Set ai vantaggi (4/7) Live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che finiranno ai punti di vantaggio: 0,1,2,3,4,5,6,7.

Scommesse Sui Punti (Vincente Punto Live): Questo mercato consiste nel pronosticare chi vincerà un determinato punto durante un gioco. Nel caso in cui il punto non venga giocato perché il gioco o la partita terminano prima che questo possa essere giocato, tutte le scommesse sul vincente di quel punto vengono annullate.

Vincente Gioco In Corso (Vincente Gioco Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà un determinato gioco. Sono previsti 2 possibili esiti per ogni gioco:

- Giocatore1 vincente
- Giocatore2 vincente

Partita In Corso - Gara Ai Punti (Gara Ai Punti Nel Gioco): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore è il primo a raggiungere un determinato numero di in un gioco. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Giocatore1 vincente
- Giocatore2 vincente

Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Punti Gioco Attuale (U/O Punti Nel Gioco Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti disputati in un determinato gioco. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto a d un determinato parametro. Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Pari/Dispari Gioco Attuale (Pari/Dispari Nel Gioco): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti giocati in un determinato gioco è Pari o Dispari. Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Margine Vittoria Gioco Attuale (Margine Vittoria 6 Esiti Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il margine di vittoria di uno dei due giocatori in un determinato gioco. Questo mercato prevede 6 possibili esiti in modo da poter offrire le opzioni su ogni singolo giocatore come vincente con un determinato intervallo di punti: 2 punti, 3-4 punti o 5 o più punti di scarto. L'esito vincente è determinato dalla differenza di punti tra i giocatori alla fine del gioco.

Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Incontro (U/O Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti vinti in un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto a un determinato parametro.

Handicap (Giochi) (T/T Handicap Giochi Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero finale di giochi vinti da ogni giocatore dopo aver applicato l'handicap . Sono previsti 2 possibili esiti:

- *Giocatore1 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal quel determinato giocatore)*
- *Giocatore2 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal quel determinato giocatore).*

L'handicap varia a secondo degli incontri ed equivale al numero di giochi di vantaggio che vengono assegnati al giocatore sfavorito. Il giocatore sfavorito riceve un handicap positivo mentre il giocatore favorito riceve un handicap negativo.

Totale Squadra/Giocatore 1 & Totale Squadra/Giocatore 2 (U/O Punti Giocatore 1 Live & U/O Punti Giocatore 2 Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti vinti nell'incontro da un determinato giocatore. Questo mercato prevede 2 esiti possibili:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno di punti vinti dal giocatore in questione.

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore sarà il migliore in un determinato evento.

VELA

Vela – Pre-Match / Antepost

Testa a Testa: Bisogna pronosticare quale imbarcazione vincerà la regata a due (match race). 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.

Vincente Punteggio Gara: Bisogna pronosticare il punteggio finale di una serie di gare tra le stesse imbarcazioni. La lista dei possibili esiti in caso di gare al meglio dei 5 punti (massimo nove regate) sono:

5 – 0	0 – 5
5 – 1	1 – 5
5 – 2	2 – 5
5 – 3	3 – 5
5 – 4	4 – 5

Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il 5° punto, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati 5 punti ed a quella perdente il punteggio raggiunto sul campo.

Distacco Gara: Bisogna pronosticare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un **MATCH RACE**. Il margine del distacco tra le due imbarcazioni (es: imbarcazione A ed imbarcazione B) è dato dal seguente prospetto indicante l'imbarcazione vincente:

- A 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- A 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- A 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- A 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- A +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco superiore a 90 secondi;
- B 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- B 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- B 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- B 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- B +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco superiore a 90 secondi.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un **MATCH RACE**, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

Margine di Vittoria: Bisogna pronosticare con quale margine di secondi una delle due imbarcazioni batterà l'altra scegliendo fra le fasce di tempo proposte.

Vincente: Bisogna pronosticare l'imbarcazione che vincerà una determinata manifestazione sportiva.

Vela – Live

Testa a Testa Live: Bisogna pronosticare l'imbarcazione vincente in un **MATCH RACE** di vela.

L'accettazione del gioco è consentita sino al passaggio dell'imbarcazione di testa all'ultima boa del percorso previsto. In caso di parità all'arrivo, le scommesse vanno a rimborso.

Distacco Gara Live: Bisogna pronosticare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un **MATCH RACE**. Il margine del distacco tra le due imbarcazioni (es: imbarcazione A ed imbarcazione B) è dato dal seguente prospetto indicante l'imbarcazione vincente:

- A 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- A 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- A 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- A 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- A +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco superiore a 90 secondi;
- B 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- B 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- B 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- B 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- B +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco superiore a 90 secondi.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un **MATCH RACE**, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

VOLLEY

Volley – Pre-Match&Live / Antepost

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. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

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. L'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

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. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

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.

1X2 Volley: Si deve pronosticare il risultato finale della partita in base al numero dei set disputati. Ci sono 3 esiti possibili: 1 vince la squadra di casa in tre o quattro set, X una delle due squadre vince al quinto set, 2 vince la squadra ospite in tre o quattro set.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione sportiva indicata nella scommessa.

Volley - 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.