

DESCRIZIONE REVISIONE

<i>Revisione</i>	<i>Data emissione</i>	<i>Descrizione</i>
146	06/03/2020	Centoquarantaseiesima Emissione
147	25/03/2020	Centoquarantasettesima Emissione
148	08/04/2020	Centoquarantottesima Emissione
149	22/04/2020	Centoquarantanovesima Emissione
150	28/04/2020	Centocinquantesima Emissione
151	29/04/2020	Centocinquantunesima Emissione
152	04/05/2020	Centocinquantaduesima Emissione
153	20/05/2020	Centocinquantatreesima Emissione
154	10/07/2020	Centocinquantaquattresima Emissione
155	24/07/2020	Centocinquantaquindicesima Emissione



REGOLAMENTI SCOMMESSE PALINSESTO COMPLEMENTARE



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

Sommario

ATLETICA LEGGERA.....	6
AUTOMOBILISMO.....	8
BADMINTON.....	16
BANDY.....	18
BASEBALL.....	18
BASKET.....	21
BASKET A 3.....	36
BEACH SOCCER.....	36
BEACH VOLLEY.....	37
BIATHLON.....	40
BILIARDO POOL.....	41
BOB.....	42
BOWLS.....	42
CALCIO.....	43
CALCIO A 5.....	155
CALCIO MARCATORI.....	158
CALCIO SPECIALI.....	182
CANOA.....	213
CANOTTAGGIO.....	213
CICLISMO.....	215
CICLISMO BMX.....	218
CICLISMO CICLOCROSS.....	218
CICLISMO MOUNTAIN BIKE.....	219
COMBINATA NORDICA.....	219
CONDIZIONI METERELOGICHE.....	220
CRICKET.....	220
CRONACA E COSTUME.....	221
CURLING.....	221
ELEZIONI POLITICHE.....	222
EQUITAZIONE.....	224
ESPORTS BASKET.....	225
ESPORTS CALCIO.....	225



ESPORTS DOTA2.....	227
ESPORTS F1.....	230
ESPORTS HEARTHSTONE.....	231
ESPORTS LEAGUE OF LEGENDS.....	231
ESPORTS MOTOMONDIALE	234
ESPORTS STARCRAFT	235
FLOORBALL	237
FOOTBALL AMERICANO.....	237
FRECCETTE.....	246
FREESTYLE	246
GINNASTICA.....	247
GOLF	248
HOCKEY SU GHIACCIO	250
HOCKEY SU PRATO.....	258
JUDO.....	259
LOTTA GRECO ROMANA	260
LOTTA LIBERA	261
MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO	261
MANIFESTAZIONE IPPICA.....	272
MOTOCICLISMO	272
NETBALL	277
NUOTO	277
NUOTO SINCRONIZZATO.....	280
OLIMPIADI	281
OLIMPIADI INVERNALI	282
PALLAMANO	284
PALLANUOTO.....	286
PATTINAGGIO FIGURATO	288
PATTINAGGIO VELOCITÀ	289
PENTATHLON	290
PUGILATO	291
POKER.....	292
RUGBY	292
RUGBY LEAGUE.....	299

SALTO CON GLI SCI.....	300
SCACCHI.....	301
SCHERMA	301
SCI ALPINO.....	303
SCI DI FONDO	306
SHORT TRACK	307
SKELETON	308
SNOOKER.....	309
SNOWBOARD	309
SLITTINO	310
SOFTBALL.....	311
SOLLEVAMENTO PESI.....	311
SQUASH	312
SURF	313
TAEKWONDO	313
TENNIS.....	314
TENNIS TAVOLO	329
TIRO A SEGNO	329
TIRO AL VOLO	330
TIRO CON L'ARCO	331
TRIATHLON	332
TUFFI	333
VELA	335
VOLLEY.....	337



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

PREMESSA REGOLAMENTO DI GIOCO

Il presente Regolamento di Gioco ha lo scopo di rendere disponibile le informazioni concernenti la disciplina delle scommesse che hanno per oggetto avvenimenti sportivi, diversi dalle corse dei cavalli, ed avvenimenti non sportivi, così come individuati dall’Agenzia Delle Dogane e dei Monopoli (di seguito “ADM”), secondo le modalità indicate dall’art. 5 (rubricato “Programma Ufficiale”) del Decreto n. 111 del 01/03/2006 (<https://www.agenziadoganemonopoli.gov.it/portale/documents/20182/1101289/decreto-scommesse111.pdf/ba7c9b52-fe06-46e2-93d3-d9b18572e902>), nonché la disciplina delle scommesse che fanno parte del Programma Complementare, con particolare riferimento alle regole utilizzate in ordine alla certificazione degli esiti di tale programma, avente ad oggetto avvenimenti sportivi, avvenimenti relativi alle corse dei cavalli non presenti nel palinsesto ippico, ed avvenimenti non sportivi, individuati e proposti dalla GoldBet S.p.A. ed asseverati da ADM nel rispetto della procedura indicata dal Decreto del Vicedirettore dell’ADM n. 14432 del 30/07/2013 (http://www1.agenziadoganemonopoli.gov.it/files_monopoli/AAMS/AAMS-COMUNICA/2013/PALINSESTO%20COMPLEMENTARE_300713/Palinsesto_Complementare_definitivo.pdf), per i cui dettagli si rimanda a quanto previsto in ciascuna sezione di seguito indicata.



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

MERCATI E TIPOLOGIE DI SCOMMESSE

ATLETICA LEGGERA

Vincente

Sull'Atletica leggera è consentita la sola scommessa Vincente, che consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti in una lista pubblicata, quello che vincerà la gara.

NB: se un atleta, presente nella lista pubblicata, 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.

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.

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio: Arrivo a pari merito di 2 squadre quotate a 2,20 e 3,00.

Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

PIAZZATO SUL PODIO

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

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 INFO

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.

Record Mondiale si/no

Si deve pronosticare se in una determinata gara verrà stabilito o meno un nuovo record del mondo, migliorando il record precedente. Ai fini delle scommesse si prende in considerazione anche un eventuale record stabilito nelle fasi eliminatorie.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina. 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;

Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Medagliere senza X

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina escludendo dalla lista una determinata squadra 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;

Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

VINCENTE GARA X E GARA Y

Si deve pronosticare su un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà a vincere due specifiche gare distinte. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra ad entrambe le gare oggetto di scommessa in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

QUALIFICATO SI/NO

Si deve 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.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate vincerà più medaglie d'oro.

1X2 Medaglie Totali

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate avrà ottenuto più medaglie, per determinare il vincitore si considera la somma totale delle medaglie vinte (oro, argento e bronzo).

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

AUTOMOBILISMO

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

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

T/T Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della gara. Ai fini della refertazione, anche in caso di gara non completata per un qualsiasi motivo fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale e le scommesse

vanno a rimborso solo se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara, o se nessuno dei due piloti risulta classificato al termine della stessa.

Vincente Gruppo Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara. Ai fini della refertazione, anche in caso di gara non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, se un pilota presente nella lista pubblicata non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, se nessuno dei piloti presenti nella lista risulta classificato al termine della gara le scommesse vanno a rimborso.

Scuderia del Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia alla quale appartiene il pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa alla gara, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti. Ai fini delle refertazioni si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dalla FIA.

Nazionalità del vincitore

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Giro più veloce del GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Vincente Qualifica Ufficiale

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale.

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

T/T Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Qualifiche Ufficiali di uno specifico Gran Premio. Ai fini della refertazione, anche in caso di qualifica non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, le scommesse vanno a rimborso se uno o entrambi i piloti non partecipano alle Qualifiche o se nessuno dei due risulta classificato al termine delle stesse.

Vincente Gruppo Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine delle Qualifiche Ufficiali. Ai fini della refertazione, anche in caso di qualifica non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, se un pilota presente nella lista pubblicata non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, se nessuno dei piloti presenti nella lista risulta classificato al termine delle Qualifiche Ufficiali le scommesse vanno a rimborso.

Scuderia del Vincente Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia alla quale appartiene il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti. Ai fini delle refertazioni si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dalla FIA.

Vincente Prove Libere X

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i piloti proposti vincerà una determinata sessione delle prove libere. La lista include anche l'esito Altro. Verranno utilizzati come riferimento ufficiale i tempi dei giri e l'ordine della classifica fornita dalla FIA. Se un pilota non partecipa, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Podio/PiazzatoSI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Podio in Ordine

La scommessa consiste nel 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 pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate valide e quindi non è previsto il rimborso.

Podio non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del podio al termine di una gara, indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei piloti selezionati.

Accoppiata Primi Due in Ordine

Nella scommessa " ACCOPPIATA PRIMI DUE IN ORDINE " si richiede di pronosticare le accoppiate dei piloti che si piezzeranno al primo e al secondo posto durante il Gran Premio, scegliendoli da una lista fornita dal provider. La lista include anche l'esito Altro. Per la refertazione anche in caso di gara non completata per qualsiasi motivo, verrà utilizzato come riferimento ufficiale l'ordine della classifica fornita dalla FIA.

Accoppiata Primi Due non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del primo e secondo posto sul podio al termine della gara o della manifestazione senza considerare l'esatto ordine d'arrivo dei piloti selezionati. Se un pilota, presente nella selezione, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate valide e quindi non è previsto il rimborso.

Piazzato tra i Primi 6 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se in un Gran Premio, un determinato pilota si piezzerà o meno nelle prime 6 posizioni. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Pilota a Punti SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, in un Gran Premio, un determinato pilota otterrà o meno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche dei Campionati del Mondo (ovvero se si classificherà tra il 1° posto e il 10° posto). Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Team a Punti SI/NO

La scommessa consiste nel 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 (ovvero si classificheranno tra il 1° posto e l'10°)

Entrambi i Piloti della Scuderia a Punti Singolo GP SI/NO

La scommessa consiste nel 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 (ovvero si classificheranno tra il 1° posto e il 10° posto). Ai fini delle scommesse entrambe le monoposto della scuderia selezionata devono prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) e non devono essere dichiarati "non partiti" dagli organi ufficiali responsabili dello svolgimento dell'evento, nel caso contrario si procede al rimborso.

Classificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota indicato risulterà CLASSIFICATO o NON CLASSIFICATO a fine gara. Per essere classificato il pilota dovrà aver percorso almeno il 90% dei giri coperti dal vincitore (arrotondato per difetto al numero intero di giri più vicino)

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Esempio 1:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 63 giri.

Esempio 2:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Giri completati dal vincitore 60.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 54 giri.

Under/Over Classificati

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero dei piloti che completeranno il GP sarà superiore (over) o inferiore (Under) all'indice proposto. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA.

Under/Over Piloti Ritirati 1° Giro

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di piloti ritirati per un qualsiasi motivo nel corso del 1° giro di una gara saranno un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito.

Piloti Ritirati al 1° 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.

Leader alla Fine del 1° Giro

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota, tra quelli indicati nella lista, sarà al primo posto al termine del primo giro di una determinata gara (esclusi giri di ricognizione). Se un pilota presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo senza aver completato il primo giro, le scommesse accettate su quel determinato pilota sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Nel caso in cui la partenza avvenga con la presenza di safety car in pista le scommesse su questo mercato saranno rimborsate. Nel caso in cui non viene completato il primo giro per interruzione definitiva della gara la scommessa sarà rimborsata.

Primo Pilota a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritiri più di un pilota, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) e nel caso in cui non partecipi del tutto alla gara o si ritiri durante il giro di ricognizione le scommesse abbinate su quel determinato pilota saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prima Scuderia a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà la scuderia del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino piloti di scuderie diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse almeno un pilota della scuderia selezionata deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) in tutti gli altri casi le scommesse saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Nazionalità Primo Pilota a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino piloti di nazionalità diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse almeno un pilota della nazionalità selezionata deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) in tutti gli altri casi le scommesse saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

1° Classificato/Ultimo Classificato

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il pilota vincitore e il pilota che si classificherà ultimo in una determinata gara. Ai fini delle scommesse non vengono considerati i piloti non classificati e fa fede la classifica della gara diramata dalla federazione. Se un pilota presente nella selezione si ritira o non partecipa per un qualsiasi motivo alla gara le scommesse sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Tripletta si/no

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio ed il giro più veloce.

Tripletta si/no Pilota

La scommessa consiste nel 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.

Safety Car si/no

La scommessa consiste nel pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio – compreso il momento della partenza – vi sarà ingresso in pista della Safety Car (la Virtual Safety Car non è valida ai fini della scommessa).

Pit Stop più veloce

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra effettuerà un cambio di gomme (tutte) ad un pilota della scuderia più velocemente durante lo svolgimento di un Gran Premio.

Migliore della Lista Piloti Singolo GP

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota, all'interno di una lista proposta da A.A.M.S, ottiene il miglior piazzamento finale in un determinato Gran Premio.

Vittoria/Partenza Singolo GP

La scommessa consiste nel pronosticare da quale posizione della griglia di partenza è partito il pilota che risulta vincitore di un determinato Gran Premio.

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
- Altro

Vincente GP F1 Live

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo GP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad giro dall'arrivo di gara.

Casa Costruttrice Motore Del Vincente Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della vettura di appartenenza del pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti del costruttore partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel costruttore verranno considerate perdenti.

Casa Costruttrice Motore Del 1° Pilota Che Si Ritira singola Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della vettura del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino più vetture con motori di case costruttrice diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Le scommesse saranno considerate perdenti, e non è previsto il rimborso, se nessuna vettura con motore della casa costruttrice selezionata prende parte alla gara(partire al semaforo verde).

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota o la scuderia che si classificherà al primo posto nella gara escludendo dalla lista un determinato esito. Se un pilota o una scuderia presente nella lista pubblicata 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.

ANTEPOST

Vincente Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il mondiale.

N.B. Se un pilota non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto dichiarato dalla Federazione ufficiale.

Vincente Mondiale Scuderie

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia che vincerà il mondiale Costruttori.

N.B. Se una scuderia non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dalla Federazione ufficiale.

T/T Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale diramata dalla Federazione ufficiale. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte al mondiale.

Prossimo Pilota Ufficiale Scuderia X

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota della lista offerta, subentrerà come pilota ufficiale di una determinata scuderia.

Under/Over Gran Premi Vinti Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gran premi vinti da un determinato pilota nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Gran Premi Vinti Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gran premi vinti da una determinata scuderia nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Podi Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale podi nelle gare ottenuti da un determinato pilota nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Podi Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale podi nelle gare ottenuti da una determinata scuderia nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Pole Position Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di pole position ottenute un determinato pilota nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Pole Position Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di pole position ottenute un determinata scuderia corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Gare a Punti Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gare in cui un determinato pilota ha ottenuto punti, sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se

un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse solo nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Gare a Punti Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gare in cui una determinata scuderia ha ottenuto punti, sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse solo nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Giro più Veloce Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di giri più veloci realizzati durante le gare da un determinato pilota nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Giro più Veloce Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di giri più veloci realizzati durante le gare da una determinata scuderia nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

1X2 Piloti GP

La scommessa consiste nel pronosticare quale dei piloti tra quelli proposti, realizzerà un numero maggiore di punti alla fine della gara. In caso di parità punti l'esito vincente sarà la X.

I possibili esiti sono: 1 (vantaggio prima pilota), X (parità) e 2 (vantaggio secondo pilota).

Si procede al rimborso delle scommesse nel caso in cui uno o entrambi i piloti non partecipano alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Per questo mercato si fa riferimento al pilota indipendentemente dalla scuderia quindi in caso di trasferimento in altra scuderia differente da quella di appartenenza nel momento del piazzamento della scommessa, i biglietti restano comunque validi.

1X2 Scuderie GP

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due scuderie proposte, realizzerà un numero maggiore di punti alla fine della gara. In caso di parità punti l'esito vincente sarà la X.

I possibili esiti sono: 1 (vantaggio prima scuderia), X (parità) e 2 (vantaggio seconda scuderia).

Si procede al rimborso delle scommesse nel caso in cui una o entrambe le scuderie non partecipano alla singola gara (nel caso in cui il mercato faccia riferimento alla stagione intera), in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Per questo mercato si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti quindi in caso di sostituzione di uno di essi, i biglietti restano comunque validi.

1X2 Piloti Stagione

La scommessa consiste nel pronosticare quale dei piloti tra quelli proposti, realizzerà un numero maggiore di punti alla fine della stagione. In caso di parità punti l'esito vincente sarà la X.

I possibili esiti sono: 1 (vantaggio prima pilota), X (parità) e 2 (vantaggio secondo pilota).

Si procede al rimborso delle scommesse nel caso in cui uno o entrambi i piloti non disputano almeno 1 gran premio nel caso in cui il mercato faccia riferimento alla stagione intera, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Per questo mercato si fa riferimento al pilota indipendentemente dalla scuderia quindi in caso di trasferimento in altra scuderia differente da quella di appartenenza nel momento del piazzamento della scommessa, i biglietti restano comunque validi.

1X2 Scuderie Stagione

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due scuderie proposte, realizzerà un numero maggiore di punti alla fine della stagione. In caso di parità punti l'esito vincente sarà la X.

I possibili esiti sono: 1 (vantaggio prima scuderia), X (parità) e 2 (vantaggio seconda scuderia).

Si procede al rimborso delle scommesse nel caso in cui una o entrambe le scuderie non partecipano ad almeno 1 gran premio (nel caso in cui il mercato faccia riferimento alla stagione intera), in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Per questo mercato si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti quindi in caso di sostituzione di uno di essi, i biglietti restano comunque validi.

Casa Costruttrice Motore Del Vincente Manifestazione

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della vettura di appartenenza del pilota che vincerà la manifestazione in base alla classifica ufficiale diramata dalla federazione. Se nessuno dei piloti del costruttore partecipa alla manifestazione, le scommesse accettate su quel costruttore verranno considerate perdenti.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota o la scuderia che si classificherà al primo posto nella manifestazione escludendo dalla lista un determinato esito. Se un pilota o una scuderia presente nella lista pubblicata non partecipa alla manifestazione o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

Vincente Mondiale Scuderie Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia che si piezzerà al primo posto nella classifica Costruttori al termine del mondiale escludendo dalla lista un determinato esito. Si fa riferimento esclusivamente alla scuderia e eventuali sostituzioni dei singoli piloti durante la stagione non influiranno sulla refertazione. Se una scuderia non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento alla classifica diramata dalla Federazione ufficiale.

BADMINTON

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio

Arrivo a pari merito di 2 squadre quotate a 2,20 e 3,00.

Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

TESTA A TESTA

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 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.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piegherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

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.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Testa a Testa Set 1

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che vincerà il 1° set di un incontro.

Se un tennista si ritira durante un set, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa va a rimborso qualora un tennista si ritiri prima dell'inizio set

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.

BANDY

1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari.

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto di un determinato torneo.

BASEBALL

Per le scommesse sul baseball il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali extra-inning.

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning:

1. indica la vittoria della squadra di casa;

2. indica la vittoria della squadra ospitata.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

- Esempio A

New York – Los Angeles 15–8 (Handicap di 5,5 punti ai New York)

Esito vincente 1 ($15 - 5,5 = 10,5 \rightarrow$ ris. finale $10,5 - 8$ quindi 1)

- Esempio B

New York – Los Angeles 15 –12 (Handicap di 5,5 punti ai New York)

Esito vincente 2 ($15 - 5,5 = 9,5 \rightarrow$ ris. finale $9,5 - 12$ quindi 2)

1X2 (Esclusi Extra Inning)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro col tradizionale metodo 1X2. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali extra innings.

T/T + Under/Over (Inclusi Extra Inning)

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali extra innings.

Under/Over

La scommessa consiste nel pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (da 6,5 a 12,5).

Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 6, 7, 8... 12; con over il pronostico prevede che la somma dei punti realizzati dalle due squadre siano uguali o superiori a 7, 8, 9...13. Il risultato valido è quello al termine degli eventuali tempi supplementari (extra-inning).

Under/Over Squadra 1

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

Under/Over Squadra 2

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

1X2 1° Inning

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vince il 1° inning secondo il tradizionale metodo 1x2.

Under/Over Punti 1° Inning

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel primo inning di un incontro sarà superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

1X2 dopo 5 Inning

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro al termine del 5° inning. Nel caso di partita interrotta o rinviata prima del completamento del 5 inning si fa fede al regolamento ADM.

Under/Over dopo 5 Inning

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine del 5° inning il punteggio della partita sarà superiore o inferiore ad un determinato spread. Nel caso di partita interrotta definitivamente senza aver completato i primi 5 innings le scommesse andranno a rimborso qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile.

Margine Vittoria Fasce

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine di eventuali extra innings.

Extra Inning SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'incontro terminerà o meno agli extra inning.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti ottenuti dalle due squadre, al termine di eventuali extra-inning, sarà pari o dispari.

1X2 Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il periodo.

Under/Over Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati nel periodo indicato (inning).

Under/Over Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

Under/Over Squadra 1 Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

Under/Over Squadra 2 Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

Under/Over dopo 5 Inning Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati dopo i primi 5 periodi (inning).

Under/Over dopo 5 Inning Casa Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati dopo i primi 5 periodi (inning).

Under/Over dopo 5 Inning Ospite Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati dopo i primi 5 periodi (inning) della squadra ospite.

Pari/Dispari Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

ANTEPOST

U/O NUMERO VITTORIE SQUADRA

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle vittorie di una specifica squadra durante la REGULAR SEASON di un determinato campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. La scommessa non terrà conto dei PLAY OFF.

PASSAGGIO TURNO

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

RIS. 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.

RIS. 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.

Vincente Olimpiadi

La scommessa consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

Giocatore Maggior Numero Di Home Run Reg. Season

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di Home Run nella Regular Season di un determinato campionato. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dal sito ufficiale della manifestazione. Se un giocatore presente nella lista non partecipa o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate su di lui resteranno valide e non è previsto il rimborso.

Pitcher Maggior Numero Di Vittore Reg. Season

Si deve pronosticare il pitcher (lanciatore) che otterrà il maggior numero di "Vittorie" nella specifica statistica riferita ai lanciatori, al termine della Regular Season di un determinato campionato. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dal sito ufficiale della manifestazione. Se un giocatore presente nella lista non partecipa o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate su di lui resteranno valide e non è previsto il rimborso.

BASKET

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra delle 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.

Esempio:

- Boston-Toronto 98-90: Esito vincente: 1

- Boston-Toronto 92-95: Esito vincente: 2

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra delle due seguenti opzioni:

segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta, 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)

- L.A. Lakers-Miami 90-85 (Handicap di 5.5 punti ai Lakers)

Esito vincente 2: $(90-5.5=84.5$ - risultato finale 84.5-85 quindi 2)

T/T Handicap 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 1° Tempo 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 nella prima metà dell'incontro.

T/T Handicap 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 2° Tempo 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 nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 1° quarto 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 1° quarto.

T/T Handicap 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 2° quarto 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 2° quarto.

T/T Handicap 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 3° quarto 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 3° quarto.

T/T Handicap 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 4° quarto 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 4° quarto e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T – X/Quarto

La scommessa consiste nel 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.

1X2 Basket (Spread 5.5)

La scommessa consiste nel 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.

Esempio

- Detroit-Chicago 98-90: Esito vincente: 1
- Detroit-Chicago 98-95: Esito vincente: X
- Detroit-Chicago 90-98: Esito vincente: 2

1X2 Basket (Spread 3.5)

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

- segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 3 punti;
- segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore a 3 punti;
- segno 2 vittoria della squadra ospite con scarto maggiore di 3 punti;

il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita al termine dei tempi regolamentari col tradizionale metodo 1X2:

- segno 1 vince la squadra di casa;
- segno X pareggio;
- segno 2 vince la squadra ospite.

1X2 1° Tempo

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).

1X2 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della seconda 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 seconda metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse

messe verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

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). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 1° Quarto dell'incontro.

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). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° Quarto dell'incontro.

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). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3° Quarto dell'incontro.

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 verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 4° Quarto dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1X2- X/Quarto (spread 2.5)

La scommessa consiste nel 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.

U/O Punti 3 scelte (Tempi Regolamentari)

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato), OVER (superiore al parametro prefissato) o ESATTAMENTE uguale ad un parametro prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati solo i tempi regolamentari.

Under/Over punti (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Tempo di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Tempo di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 3° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 4° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 4° quarto dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti casa (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti ospite (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti casa 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Tempo di un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti ospite 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Tempo di un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti casa 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Quarto di un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti ospite 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Quarto di un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Pari/Dispari (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro è un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche i tempi supplementari.

Pari/Dispari 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella prima metà dell'incontro.

Pari/Dispari 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari punti casa (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari punti ospite (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari – X/Quarto

La scommessa consiste nel 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.

1° Tempo/Finale

La scommessa consiste nel pronosticare, durante un incontro, l'esatta combinazione di chi vincerà il Primo Tempo e chi vincerà il match. Ai fini delle scommesse vengono considerati solo i tempi regolamentari.

T/T Risultato + U/O Punti (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Quarto con il Punteggio più Alto

La scommessa consiste nel pronosticare il quarto di gioco di una partita in cui verranno segnati più punti, sommando quelli effettuati da entrambe le squadre. Verranno offerti 5 possibili esiti: 1° quarto, 2° quarto, 3° quarto, 4° quarto (esclusi tempi supplementari) e Pareggio che si verifica nel momento in cui tutti i quarti hanno lo stesso punteggio oppure 2 o più quarti hanno lo stesso punteggio superiore agli altri quarti.

Tempi Supplementari SI/NO

La scommessa consiste nel 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 Quarto Quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

Margine Vittoria 6 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra 3 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra:

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 Vittoria 7 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra i sette esiti elencati qui di seguito proposti:

1-5; 6-10; 11-15; 16-20; 21-25; 26-30; >30

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Margine Vittoria 12 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra 6 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra:

A 1-5; A 6-10; A 11-15; A 16-20; A 21-25; A >26;

B 1-5; B 6-10; B 11-15; B 16-20; B 21-25; B >26;

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Marcatore 1X2

La scommessa consiste nel 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.

Under/Over Tiri da 3 Segnati Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di tiri da 3 punti segnati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro saranno superiori o inferiori ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Punti Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sia superiore (Over) o inferiore (Under) un determinato spread. Ai fini delle scommesse sono considerati anche i punti effettuati durante eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Rimbalzi Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di rimbalzi conquistati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Assist Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di assist realizzati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Doppia Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 2 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Si". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Tripla Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una tripla doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 3 delle voci statistiche: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 3 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Si". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Somma Punti+Rimbalzi+Assist Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale di punti, rimbalzi e assist realizzati da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore o inferiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O PALLE PERSE

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma delle palle perse realizzate da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) a un determinato valore. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

U/O RUBATE + STOPPATE GIOCATORE

Si deve pronosticare se la somma totale delle palle rubate e palle stoppate da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) a un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O PALLE RUBATE GIOCATORE

Si deve pronosticare se le palle rubate da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O STOPPATE GIOCATORE

Si deve pronosticare se le palle stoppate da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O PALLE PERSE GIOCATORE

Consiste nel pronosticare se il numero totale di palle perse da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

1X2 Basket Live

Si dovrà pronosticare quale squadra vince al termine dell'incontro 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 ai fini delle scommesse è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.

T/T Live

Occorre pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra le 2 seguenti opzioni:

1: Vittoria della squadra in casa

2: Vittoria della squadra in trasferta

L' accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino a 30 secondi dal termine dei tempi regolamentari, la certificazione della scommessa è effettuata sulla base dell'esito finale dell'avvenimento, comprendendo, eventualmente, i tempi supplementari.

T/T Handicap Live

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una della due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo della squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante;

2 (con H) indica la vittoria della squadra ospitata;

L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino a 30 secondi dal termine dei tempi regolamentari, la certificazione della scommessa è effettuata sulla base dell'esito finale dell'avvenimento, comprendendo, eventualmente, i tempi supplementari.

Pari/Dispari Live

La scommessa consiste nell'individuare se la somma totale dei punti realizzati al termine dei tempi regolamentari di un determinato incontro è un numero pari o dispari.

1X2 – X/quarto Live

La scommessa consiste nel 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.

Pari/dispari – X/quarto Live

La scommessa consiste nel 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.

Under/Over – 1° quarto Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel primo quarto sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over – 2° quarto Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel secondo quarto sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over – 3° quarto Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel terzo quarto sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over – 4° quarto Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel quarto quarto sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Testa/Testa – X/quarto Live

La scommessa consiste nel 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.

1X2 Primo Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine della prima metà della partita. Sono previsti 3 possibili esiti: 1, 2 o X (nel caso entrambe le squadre segnassero lo stesso numero di punti).

T/T Handicap X Quarto Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine di un determinato quarto, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata nel quarto indicato.

T/T Handicap 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine della prima metà dell'incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

Pari/Dispari 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del primo tempo sia un numero pari o dispari.

Tempi Supplementari SI/NO Live

La scommessa consiste nel 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

Under/Over 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel primo tempo sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over 2° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel secondo tempo sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato), inclusi overtime.

INDIRETTE BASKET (FANTASY BASKET)

Le partite indirette sono incontri di basket tra squadre che non si affrontano direttamente, ma scendono in campo contro altre squadre nella stessa giornata. Il risultato delle partite indirette è determinato dal numero dei punti realizzato dalle singole squadre nelle rispettive partite durante i tempi regolamentari. Il mercato si chiude con l'inizio della prima partita utile delle due squadre a confronto. Per la gestione delle partite indirette si fa riferimento al regolamento dell'ADM. Le tipologie di gioco su cui è possibile scommettere sono:

1X2 (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel 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 finale è basato sul confronto tra i punti segnati dalle 2 squadre nelle rispettive partite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dell'incontro tenendo conto dell'handicap attribuito alla squadra favorita. Il risultato finale è basato sul confronto tra i punti segnati dalle 2 squadre nelle rispettive partite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

1X2 Basket

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dell'incontro considerando i punti fatti dalle squadre nelle partite di riferimento secondo le seguenti modalità: segno 1 vittoria della squadra 1 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 2 con scarto maggiore di 5 punti; il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari. In caso di parità di punti tra le due squadre il segno vincente è X. .

Under/Over punti

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati da entrambe le squadre nelle rispettive partite di riferimento sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati da entrambe le squadre nelle rispettive partite di riferimento sarà un numero pari o dispari. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

ANTEPOST

Vincente

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

T/T

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte otterrà un miglior piazzamento nella classifica di una specifica manifestazione. Per determinare la squadra meglio classificata si fa riferimento al regolamento ufficiale della manifestazione.

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

Squadra Piazzamento Finale

La scommessa consiste nel pronosticare il piazzamento finale di una squadra in una determinata manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore o la squadra che otterrà il miglior piazzamento escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un giocatore o una squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Possibile Finale

La scommessa consiste nel pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale di un torneo.

Gruppo del Vincitore

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà, tra quelli proposti, il gruppo a cui appartiene la squadra che vincerà il torneo.

Passaggio Turno

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

Qualificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra riuscirà o meno a qualificarsi ad una determinata manifestazione o ad una determinata fase di un torneo. Se una squadra non partecipa al torneo per un qualsiasi motivo le scommesse andranno a rimborso.

Play-Off SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra otterrà o meno l'accesso ai playoff di una manifestazione.

Vincente Doppia Chance SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare con l'esito "Si" se una tra le due squadre proposte vincerà una determinata manifestazione o con l'esito "NO" se nessuna delle 2 squadre proposte riuscirà a vincere. Le scommesse verranno mandate a rimborso solo nel caso in cui una o entrambe le squadre non partecipano del tutto alla manifestazione, in tutti gli altri casi rimarranno valide.

Podio SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si classificherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica manifestazione.

Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in finale in un torneo.

Semifinale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in semifinale in un torneo.

Quarti di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno ai quarti di finale in un torneo.

Ottavi di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno agli ottavi di finale in un torneo.

Podio in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatta combinazione delle squadre piazzate nelle prime tre posizioni (1° classificato, 2° classificato, 3° classificato) al termine di un torneo.

Podio non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la combinazione delle squadre piazzate nelle prime tre posizioni al termine di un torneo a prescindere dall'ordine di classifica.

Vincente Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della manifestazione.

Se una squadra presente nella lista pubblicata non partecipa per un qualsiasi motivo alla manifestazione, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Risultato Esatto della 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.

Risultato Esatto della 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.

U/O partite nella serie

La scommessa consiste nel pronosticare quante partite verranno disputate nella serie tra le squadre indicate.

Under/Over Numero Vittorie Squadra

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle vittorie di una specifica squadra durante la REGULAR SEASON di un determinato campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. La scommessa non terrà conto dei PLAY OFF.

Cambio Squadra SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore cambierà o meno squadra.

Vincente Titolo MVP

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di MVP (Most Valuable Player) al termine di una determinata competizione.

Vincente Titolo Rookie dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di Rookie dell'anno in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Gara di Abilità

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore della Gara di Abilità che si svolge solitamente durante l'All-Star Game 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 l'All-Star Game NBA.

Vincente Gara delle Schiacciate

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore della Gara delle Schiacciate che si svolge generalmente durante l'All-Star Game NBA.

Vincente Titolo Difensore dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti, vincerà il titolo di "difensore dell'anno" in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Titolo Allenatore dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare quale allenatore tra quelli offerti, vincerà il titolo di "allenatore dell'anno" in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un allenatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prima Scelta al Draft NBA

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NBA. Se il giocatore presente nella lista si dovesse ritirare dal draft, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.

Miglior Assistman

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-assist a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Stoppatore

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-stoppate a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Rimbalzista

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-rimbalzi a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Top Scorer

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-punti a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Tiratore da 3 Punti

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-tiri da 3 punti realizzati a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Sesto Uomo

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà il premio di miglior sesto uomo al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Punti

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Punti in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Rimbalzi

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Rimbalzi in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla

partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Assist

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Assist in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prossima squadra giocatore alla data x

Si deve pronosticare quale sarà la squadra di un determinato giocatore ad una prestabilita data.

Under/Over punti (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti casa (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti ospite (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

BASKET A 3

VINCENTE

Consiste nel pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva.

T/T RISULTATO

Occorre 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.

BEACH SOCCER

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà un determinato torneo o o un giocatore che vincerà una determinata classifica.

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono 1 (vincente squadra casa), X (pareggio) e 2 (vincente squadra ospite).

UNDER/OVER x,5

Si deve pronosticare durante un incontro se il numero totale dei gol segnati nei tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Tempi supplementari esclusi.

TESTA A TESTA HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari. L'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei goal segnati dalla squadra selezionata.

VINCENTE TITOLO ROOKIE DELL'ANNO

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di Rookie dell'anno in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

BEACH VOLLEY

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi

Esempio

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

UNDER/OVER PUNTI LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

PARI/DISPARI LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia pari o dispari.

UNDER/OVER PUNTI SET 1

La scommessa consiste nel pronosticare se il punteggio finale nel 1° set di gioco sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

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.

UNDER/OVER PUNTI SET 2

La scommessa consiste nel pronosticare se il punteggio finale nel 2° set di gioco sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

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.

UNDER/OVER PUNTI SET 3

La scommessa consiste nel pronosticare se il punteggio finale nel 3° set di gioco sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

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.

UNDER/OVER PUNTI INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

Esempio:

Di seguito è riportato un 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.

PARI/DISPARI SET 1

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati nel 1° set 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 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.

PARI/DISPARI SET 2

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati nel 2° set 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.

PARI/DISPARI SET 3

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati nel 3° set 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.

TESTA A TESTA MATCH LIVE

Si deve pronosticare il vincitore di un incontro.

TESTA A TESTA HANDICAP LIVE

Si deve pronosticare il vincitore di un incontro applicando lo spread handicap in termini di punti indicato nella scommessa, al punteggio finale complessivo realizzato dalle due squadre. La squadra sfavorita avrà un handicap positivo e la squadra favorita avrà un handicap negativo.

T/T SET 1 HANDICAP

Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da ciascuna squadra nel 1° 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.

T/T SET 2 HANDICAP

Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da ciascuna squadra nel 2° 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.

T/T SET 3 HANDICAP

Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da ciascuna squadra nel 3° 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.

TESTA A TESTA SET x LIVE

Si deve pronosticare il vincitore di un determinato set di un incontro.

PARI/DISPARI SET x LIVE

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati da entrambe le squadre in un determinato set di un incontro sarà un numero Pari o Dispari

SET BETTING A 3

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 il Brasile 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.

NUMERO SET 2/3 LIVE

Si deve pronosticare quanti set in totale verranno disputati in un incontro.

BIATHLON

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato atleta si classificherà fra le prime tre posizioni di una specifica gara.

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore/la sciatrice che vincerà la singola gara, o una determinata manifestazione.

N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, 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.

VINCENTE LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta che vincerà la singola gara.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara/manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

BILIARDO POOL

VINCENTE

Si deve pronosticare il giocatore o la squadra vincente di uno specifico torneo. Ai fini delle scommesse nel caso in cui il giocatore o la squadra selezionata non prendono parte al torneo o si ritirano durante lo stesso per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

T/T Incontro

Si deve pronosticare il vincente di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui l'incontro non venga disputato, se un giocatore si ritira durante l'incontro o l'incontro viene interrotto ma viene decretato un vincitore, le scommesse saranno ritenute valide.

BOB

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara/manifestazione. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara/manifestazione. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine di una manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione

BOWLS

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincitore di una manifestazione. Se un giocatore oggetto di scommessa non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate verranno considerate valide e non è previsto il rimborso.

T/T

Si deve pronosticare il vincitore di un incontro.

CALCIO

Per il calcio: le scommesse relative ad eventi complementari che si differiscono in maniera sostanziale nella forma agli standard FIFA (due tempi da 45 minuti più eventuale recupero), se non preventivamente specificati, verranno refertati con rimborso totale.

Esito Finale 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. segno 1 vince la squadra di casa;

segno X pareggio;

segno 2 vince la squadra ospitata.

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

Doppia Chance IN

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Doppia Chance OUT

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Doppia Chance IN/OUT

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta (equivale alla doppia del Totocalcio 12).

Entrambi i Tempi Over 1,5

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol sia nel primo che nel secondo tempo della partita. Vengono offerti due possibili esiti: SI (verranno segnati almeno due gol in entrambi i tempi) e NO (non verranno segnati almeno due gol in entrambi i tempi). I due tempi vanno considerati in maniera indipendente.

Esempio: Se al termine del primo tempo il punteggio è 3-0 e il risultato finale è 3-1, significherà che soltanto nel primo tempo sono stati segnati almeno due gol in quanto il risultato parziale del secondo tempo è 0-1 e quindi l'esito corretto sarà in questo caso "NO".

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

Entrambi i Tempi Under 1,5

Si deve pronosticare se verranno segnati meno di due gol sia nel primo che nel secondo tempo della partita. Vengono offerti due possibili esiti: SI (verranno segnati meno di due gol in entrambi i tempi) e NO (non verranno segnati meno di due gol in entrambi i tempi). I due tempi vanno considerati in maniera indipendente.

Esempio: se al termine del primo tempo il punteggio è 1-0 e il risultato finale è 2-1, significherà che soltanto nel primo tempo sono stati segnati meno di due gol in quanto il risultato parziale del secondo tempo è 1-1.

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

Under/Over Casa (Pre match e Live)

Si deve pronosticare se, la squadra di casa durante la partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Under/Over Ospite (Pre match e Live)

Si deve pronosticare se, la squadra Ospite durante la partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Under/Over 1° Tempo (Pre match e Live)

Si deve pronosticare se, la somma dei gol segnati dalle due squadre durante il PRIMO TEMPO della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

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

Under/Over 2° Tempo (Pre match e Live)

Si deve pronosticare se, la somma dei gol segnati durante il SECONDO TEMPO della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

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

Under/Over (Pre match e Live)

Si deve pronosticare se, la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Segna Primo Gol

La scommessa consiste nell'individuare la squadra che in una partita segnerà il prossimo goal, entro i tempi dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1: segnerà la squadra che gioca in casa;

Team 2: segnerà la squadra che gioca in trasferta;

Nessuno non verranno segnati dei goal.

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

Goal/No Goal

Consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal.

Esempio: Cagliari-Fiorentina: 1-1. Esito vincente: Goal

Esempio: Cagliari-Fiorentina: 2-0. Esito vincente: No Goal

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

Goal/No Goal Primo tempo

Consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal considerando solo il PRIMO TEMPO. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal.

Esempio: Cagliari-Fiorentina: 1-1. Esito vincente: Goal

Esempio: Cagliari-Fiorentina: 2-0. Esito vincente: No Goal

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

Gol Gol/No Gol 2Gol

Si deve pronosticare se le due squadre segneranno almeno due gol ciascuna durante la partita al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Vengono offerti due possibili esiti: GG (entrambe le squadre segneranno almeno due gol durante la partita), NG (una o nessuna delle due squadre segneranno almeno due gol durante la partita).

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

Risultato Finale + Goal/noGoal

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla scommessa Goal/noGoal al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono: 1-Goal; 1- noGoal; X – Goal; X – noGoal; 2 –Goal; 2 – noGoal.

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

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari.

Esempio: Siena-Atalanta: 0-0. Esito vincente: Pari

Esempio: Siena-Atalanta: 2-1. Esito vincente: Dispari

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

Somma Goal

Consiste nel pronosticare il numero dei goal segnati in una partita al termine dei tempi regolamentari, ovvero 90' più eventuale recupero, scegliendo tra una delle seguenti opzioni: 0; 1; 2; 3; 4; > 4 .

L'esito > 4 comprende tutti i risultati la cui somma goal sia superiore a 4.

Esempio: Torino-Reggina 0-0 Esito vincente: 0

Esempio: Torino-Reggina 1-0 Esito vincente: 1

Esempio: Torino-Reggina 1-1 Esito vincente: 2

Esempio: Torino-Reggina 2-1 Esito vincente: 3

Esempio: Torino-Reggina 2-2 Esito vincente: 4

Esempio: Torino-Reggina 2-3 Esito vincente: > 4

Esempio: Torino-Reggina 4-2 Esito vincente: > 4

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

Numero di Goal nell'incontro

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori in base alle diverse fasce offerte. Vengono offerte 4 fasce, che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0-1: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è uguale a 0 o uguale a 1.
- 2-3: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è uguale a 2 o uguale a 3.
- 4-5: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è uguale a 4 o uguale a 5.
- 6 o più: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è uguale o maggiore di 6.

Se la partita viene sospesa o interrotta e non rigiocata entro i tre giorni successivi dalla data stabilita, le scommesse saranno mandate a rimborso.

Esito 1°Tempo 1X2

Si deve pronosticare il segno 1X2 al termine del 1° tempo, ovvero al 45° minuto più eventuale recupero, secondo il seguente schema:

segno 1 al termine del primo tempo vince la squadra di casa;

segno X al termine del primo tempo le 2 squadre pareggiano;

segno 2 al termine del primo tempo vince la squadra ospitata.

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

Parziale 1°Tempo/Finale

Si deve pronosticare l'esito del 1° tempo combinato con l'esito finale della partita.

I 9 possibili esiti sono:

1-1 alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra di casa sarà in vantaggio;

1-X alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio;

1-2 alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata;

X-1 alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa;

X-X alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà un pareggio;

X-2 alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata;

2-1 alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio, mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa;

2-X alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio;

2-2 alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra ospitata sarà in vantaggio.

Esempio: Genoa-Palermo: 2-1 (1-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è: X-1

Esempio: Genoa-Palermo: 2-2 (1-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è: X-X

Esempio: Genoa-Palermo: 1-2 (0-1 al primo tempo) L'esito vincente della scommessa è: 2-2

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

1X2 con Handicap (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, l'esito di una partita, avendo a disposizione gli esiti 1X2 e calcolando, al termine della gara, un handicap di goal inserito anticipatamente dal concessionario.

Esempio

Juventus-Empoli 1X2 Handicap

Handicap di 1 goal alla Juventus

Vince la Juventus con 2 o più goal di scarto(2-0, 3-0, 3-1, 4-0, ecc. Esito vincente: 1

Vince la Juventus con 1 goal di scarto (1-0, 2-1,3-2, 4-3, ecc.). Esito vincente: X

Pareggio o vittoria dell'Empoli (0-0, 1-1, 0-1, 0-2, ecc.). Esito vincente: 2

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

Squadra 1X2 Casa/Ospite(anche live)

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

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

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

Qualora una partita venga sospesa per qualsiasi motivo, e non conclusa entro i 3 giorni dalla data programmata, la scommessa andrà a rimborso.

Segna Goal – Squadra Casa/Ospite – SI / NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra segnerà almeno un goal al termine di uno specifico incontro, esclusi gli eventuali tempi supplementari.

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

Risultato Esatto 26 Eventi

Occorre pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (90' più eventuale recupero); qui di seguito sono elencati i 26 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella 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 Altro

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

Risultato Esatto "Primo Tempo"

La scommessa consiste nell'individuare il risultato di un determinato incontro al termine del primo tempo. Gli esiti possibili sono:

0-0; 0-1; 0-2; 1-2; 1-0; 2-0; 2-1; 1-1; 2-2; altro.

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

Risultato Esatto Parziale/Finale

Si deve pronosticare contemporaneamente, il risultato esatto al termine del primo tempo e il risultato esatto al termine della partita stessa, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al FINALE partita:

0-0 / 0-0; 0-0 / 1-0; 0-0 / 0-1; 0-0 / 2-0; 0-0 / 1-1; 0-0 / 0-2; 0-0 / 3-0; 0-0 / 2-1; 0-0 / 1-2; 0-0/0-3;

0-0 / 4+;

1-0 / 1-0; 1-0 / 2-0; 1-0 / 1-1; 1-0 / 3-0; 1-0 / 2-1; 1-0 / 1-2; 1-0 / 4+;

0-1 / 0-1; 0-1 / 1-1; 0-1 / 0-2; 0-1 / 2-1; 0-1 / 1-2; 0-1 / 0-3; 0-1 / 4+;

1-1 / 1-1; 1-1 / 2-1; 1-1 / 1-2; 1-1 / 4+;

2-0 / 2-0; 2-0 / 3-0; 2-0 / 2-1; 2-0 / 4+;

0-2 / 0-2; 0-2 / 1-2; 0-2 / 0-3; 0-2 / 4+;

2-1 / 2-1; 2-1 / 4+; 1-2 / 1-2; 1-2 / 4+;

3-0 / 3-0; 3-0 / 4+; 0-3 / 0-3; 0-3 / 4+; 4+ / 4+ .

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

Risultato esatto multi esiti 1

Bisogna pronosticare il risultato esatto dalla partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Gli esiti sono:

1. 0-0 / 1-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1
2. 2-2 / 3-3 / 4-4: La partita di riferimento terminerà 2-2 o 3-3 o 4-4
3. 1-0 / 2-0 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 2-1
4. 0-1 / 0-2 / 1-2: La partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2 o 1-2
5. 3-0 / 3-1 / 3-2: La partita di riferimento terminerà 3-0 o 3-1 o 3-2
6. 0-3 / 1-3 / 2-3: La partita di riferimento terminerà 0-3 o 1-3 o 2-3
7. 4-1 / 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-1 o 4-2 o 4-3
8. 1-4 / 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 1-4 o 2-4 o 3-4
9. 4-0 / 0-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 0-4 o Altro(tutti gli altri esiti non presenti)

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

Risultato esatto multi esiti 2

Bisogna pronosticare il risultato esatto dalla partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Gli esiti sono:

1. 0-0 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0
2. 2-0 / 3-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0
3. 1-1 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1
4. 3-1 / 3-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 2-2
5. 4-0 / 4-1: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1
6. 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-2 o 4-3
7. 0-1 / 0-2: La partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2
8. 1-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 1-2 o 0-3
9. 1-3 / 2-3: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3
10. 0-4 / 1-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4
11. 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 2-4 o 3-4
12. 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro(tutti gli altri esiti non presenti)

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

Risultato esatto multi esiti 3

Bisogna pronosticare il risultato esatto dalla partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Gli esiti sono:

1. 0-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 0-1
2. 0-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3
3. 1-1 / 1-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 1-2
4. 1-3 / 2-3 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 2-2
5. 0-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 3-4
6. 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-4 o 2-4
7. 1-0 / 2-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0
8. 3-0 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 3-0 o 2-1
9. 3-1 / 3-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2
10. 4-0 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-3
11. 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 4-1 o 4-2
12. 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro(tutti gli altri esiti non presenti)

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

Risultato esatto multi esiti 4

Bisogna pronosticare il risultato esatto dalla partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Gli esiti sono:

1. 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 1-0 o 0-1
2. 2-0 / 2-1 / 3-0 / 3-1: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 2-1 o 3-0 o 3-1
3. 0-2 / 1-2 / 0-3 / 1-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 1-2 o 0-3 o 1-3
4. 2-2 / 2-3 / 3-2 / 3-3: La partita di riferimento terminerà 2-2 o 3-2 o 2-3 o 3-3
5. 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1 o 4-2 o 4-3
6. 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4 o 2-4 o 3-4
7. 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 4-4 o Altro(tutti gli altri esiti non presenti)

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

Risultato esatto multi esiti 5

Bisogna pronosticare il risultato esatto dalla partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Gli esiti sono:

1. 0-0 / 1-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0 o 0-1
2. 2-0 / 3-0 / 4-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0 o 4-0
3. 0-2 / 0-3 / 0-4: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3 o 0-4
4. 1-1 / 2-1 / 1-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1 o 1-2 o 2-2
5. 3-1 / 3-2 / 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 4-1 o 4-2
6. 1-3 / 2-3 / 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 1-4 o 2-4
7. 3-3 / 4-3 / 3-4 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-3 o 3-4 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

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

Vincente a 0 – si/no

La scommessa consiste nell'individuare se, in una determinata partita al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, la squadra proposta otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

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

VINCENTE A ZERO CASA PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare se, nell'incontro di riferimento, la squadra di casa terminerà il PRIMO TEMPO in vantaggio e contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

Per la scommessa fa riferimento SOLO IL PRIMO TEMPO della partita.

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

VINCENTE A ZERO OSPITE PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare se, nell'incontro di riferimento, la squadra ospite terminerà il PRIMO TEMPO in vantaggio e contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

Per la scommessa fa riferimento SOLO IL PRIMO TEMPO della partita.

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

VINCENTE A ZERO CASA SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare se, nell'incontro di riferimento, la squadra di casa sarà in vantaggio e contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

Per la scommessa fa riferimento SOLO IL SECONDO TEMPO della partita.

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

VINCENTE A ZERO OSPITE SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare se, nell'incontro di riferimento, la squadra ospite sarà in vantaggio e contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

Per la scommessa fa riferimento SOLO IL SECONDO TEMPO della partita.

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

Minuto Del Primo Goal

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

Possibili Esiti (fascia minuti):

0 – 15

16 – 30

31 - fine primo tempo

46 – 60

61 – 75

76 - fine partita

Nessun goal

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

Espulsione SI/NO

Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà comminata un'espulsione nei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo. Vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

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

Rigore SI/NO

Si deve pronosticare se in una partita verrà assegnato o meno un rigore nei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari.

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

Possesso Palla - 1X2

La scommessa consiste nell'individuare, al termine di un determinato avvenimento inclusi eventuali tempi supplementari e recupero, quale squadra ha totalizzato la percentuale più alta del possesso palla. Con il segno 1 si pronostica la maggiore percentuale di possesso palla della prima squadra proposta, con 2 la maggiore percentuale di possesso palla della seconda squadra proposta, con X una parità del possesso palla tra le due squadre.

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

1X2 CARTELLINI (SOLO REGOLAMENTARI)

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, quale squadra ha registrato il maggior numero di cartellini gialli e rossi nella classica forma 1X2.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

Podio/Piazzato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica manifestazione.

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

CALCI D'ANGOLO

1X2 Calci d'Angolo

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo durante la partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa batterà il maggior numero di calci d'angolo), 2 (la squadra ospite batterà il maggior numero di calci d'angolo) e X (entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo).

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

1X2 CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO della partita di riferimento.

Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa batterà il maggior numero di calci d'angolo), 2 (la squadra ospite batterà il maggior numero di calci d'angolo) e X (entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo).

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

Over/Under Calci d'Angolo (2 scelte)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Over/Under Calci d'Angolo (3 scelte)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà superiore (Over), inferiore (Under) o uguale (Esattamente) rispetto allo spread offerto.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Handicap Calci d'Angolo (1X2)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo durante la partita, esclusi eventuali tempi supplementari considerando l'handicap indicato nella scommessa. L'handicap si riferisce alla squadra di casa quando è negativo, mentre si riferisce alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (sottraendo o aggiungendo lo spread al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner), 2 (sottraendo o aggiungendo lo spread al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner) e X (sottraendo o aggiungendo lo spread al risultato finale dei calci d'angolo, le due squadre avranno battuto lo stesso numero di corner).

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

Dispari/Pari Calci d'Angolo

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita sarà dispari o pari.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

PARI / DISPARI CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO della partita di riferimento, se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà PARI o DISPARI

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

Over/Under Calci d'Angolo Casa

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita dalla squadra in casa sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Over/Under Calci d'Angolo Ospite

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante la partita dalla squadra ospite sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Totale Calci D' Angolo

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo al termine di un determinato avvenimento.

Le ipotesi proposte sono:

meno di 6;

6-8

9-11

12-14

più di 14

Si fa riferimento esclusivamente ai tempi regolamentari.

Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

GARA A X CALCI D'ANGOLO

Si deve pronosticare quale squadra sarà la prima a battere un numero X di calci d'angolo nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

Il numero X di calci d'angolo sarà sempre indicato nella descrizione della scommessa.

Sono previsti 3 possibili esiti :

Squadra1: Batterà un numero X di calci d'angolo prima la squadra in casa rispetto a quella ospite.

Squadra2: Batterà un numero X di calci d'angolo prima la squadra ospite rispetto a quella in casaN

Nessuna delle due: nessuna delle due arriverà a calciare il numero X di calci d'angolo indicati.

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

Esempio Juventus v Roma:

Il cliente scommette che la Juventus batte per prima 3 calci d'angolo nell'incontro.

Se la Juventus batte per prima 3 calci d'angolo nell'incontro, la scommessa è vincente.

Se il Roma batte per prima 3 calci d'angolo nell'incontro o se nessuna delle due batte 3 calci d'angolo, la scommessa è perdente.

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

Modalità Della Vittoria

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i sei seguenti possibili esiti è quello verificato al termine di un determinato avvenimento:

1 Vittoria squadra A ai tempi regolamentari

2 Vittoria squadra A ai tempi supplementari

3 Vittoria squadra A ai rigori

4 Vittoria squadra B ai tempi regolamentari

5 Vittoria squadra B ai tempi supplementari

6 Vittoria squadra B ai rigori

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

Modalità della vittoria/qualificazione live

Questo mercato consiste nel pronosticare sia il vincente (o il qualificato) nell'incontro sia la fase in cui l'incontro stesso viene determinato. Questo significa che il cliente deve scegliere non solo quale squadra vince (o si qualifica) la partita ma anche in quale fase la partita stessa si determinerà. Questo mercato viene offerto solo negli incontri dove si applicano tempi supplementari e rigori, come ad esempio incontri di coppa.

Il mercato può essere basato sulla vittoria dell'incontro di andata o sulla qualificazione complessiva di andata e ritorno.

Qualora la "qualificazione" venisse determinata in 2 incontri, il mercato terrà in considerazione il punteggio complessivo tra andata e ritorno.

- Vittoria squadra A ai tempi regolamentari (oppure Casa nei 90° Min)
- Vittoria squadra A ai tempi supplementari (oppure Casa ai tempi supplementari)
- Vittoria squadra A ai rigori (oppure Casa ai rigori)
- Vittoria squadra B ai tempi regolamentari (oppure Ospite nei 90° Min)
- Vittoria squadra B ai tempi supplementari (oppure Ospite ai tempi supplementari)
- Vittoria squadra B ai rigori. (oppure Ospite ai rigori)

1. Esempio: Gara Unica di Coppa Juventus – Real Madrid

Il cliente scommette su "Vittoria squadra B ai tempi regolamentari"

Il match termina ai regolamentari la scommessa (esempio 1-4) è vincente.

2. Esempio: andata/ritorno Juventus – Real Madrid (andata) / Real Madrid - Juventus (ritorno).

Il mercato sarà offerto solo nel match di ritorno.

Il match di andata è terminato 0 – 3.

Squadra A = Real Madrid , Squadra B = Juventus

Il cliente scommette su " Vittoria/Qualificazione" squadra B ai tempi regolamentari, la partita di ritorno termina 1-3, la scommessa risulta perdente perché si qualifica la squadra A nei tempi regolamentari.

Goal/NoGoal 2° TEMPO (SI/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso del solo 2° tempo, segneranno entrambe le squadre o meno. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter – Pescara: 1 – 1 secondo tempo

Inter – Pescara: 1 – 2 risultato finale

Esito vincente: Goal

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 0 – 2 risultato finale

Esito vincente: NoGoal

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 2 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

Esito vincente: Goal

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

Segna Goal Casa 1° TEMPO (SI/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un goal nel corso del solo 1° tempo di uno specifico incontro.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 - 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 0 risultato finale

Esito vincente: SI

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 risultato finale

Esito vincente: NO



Esempio:

Inter - Pescara: 2 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 2 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

Esito vincente: SI

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

Segna Goal Ospite 1° TEMPO (SI/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segnerà almeno un goal nel corso del solo 1° tempo di uno specifico incontro.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 - 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 0 risultato finale

Esito vincente: NO

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 risultato finale

Esito vincente: SI

Esempio:

Inter - Pescara: 2 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 2 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

Esito vincente: NO

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

Segna Goal Casa 2° TEMPO (SI/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un goal nel corso del solo 2° tempo di uno specifico incontro, esclusi gli eventuali tempi supplementari.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 - 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 1 risultato finale

Esito vincente: NO

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 1 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 2 risultato finale

Esito vincente: SI

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 1 – 2 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 2 risultato finale

Esito vincente: SI

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

Segna Goal Ospite 2° TEMPO (SI/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite segnerà almeno un goal nel corso del solo 2° tempo di uno specifico incontro, esclusi gli eventuali tempi supplementari.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 - 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 0 risultato finale

Esito vincente: NO

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 risultato finale

Esito vincente: SI

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 1 – 0 secondo tempo



Inter - Pescara: 1 – 0 risultato finale

Esito vincente: NO

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

Doppia Chance In 1° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN.

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

Doppia Chance Out 1° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE OUT.

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

Doppia Chance In/Out 1° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN/OUT.

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

Doppia Chance In 2° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 2° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN.

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

Doppia Chance Out 2° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 2° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE OUT.

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

Doppia Chance In/Out 2° TEMPO

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 2° tempo e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN/OUT.

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

Tempo Con Maggior Numero Di Goal 1X2 (anche live)

La scommessa consiste nel confrontare il numero di goal segnati nell'incontro. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia uguale a quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 1 - 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

Esito vincente: 1

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 1 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

Esito vincente: X

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 risultato finale

Esito vincente: 2

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

Combinazione Goal/NoGoal

La scommessa consiste nel pronosticare, secondo le regole della scommessa GOAL/NOGOAL, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul GOAL/NOGOAL 1° tempo e sul GOAL/NOGOAL 2° tempo. Gli esiti pronosticabili sono quattro.

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 1 - 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

Esito vincente: GOAL/GOAL

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 0 primo tempo

Inter - Pescara: 0 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 1 – 1 risultato finale

Esito vincente: NOGOAL/NOGOAL

Esempio:

Inter - Pescara: 1 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 1 – 0 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 1 risultato finale

Esito vincente: GOAL/NOGOAL

Esempio:

Inter - Pescara: 0 – 1 primo tempo

Inter - Pescara: 2 – 1 secondo tempo

Inter - Pescara: 2 – 2 risultato finale

Esito vincente: NOGOAL/GOAL

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

Risultato Esatto 10 Esiti 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto nel secondo tempo della partita scegliendolo tra gli esiti proposti. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

Descrizione Esito

0-0

0-1

0-2

1-2

1-0

2-0

2-1

1-1

2-2

ALTRO

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

Pari/Dispari Casa

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

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

Pari/Dispari Ospite

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

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

Pari/Dispari Primo Tempo

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari.

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

Pari/Dispari Secondo Tempo

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari.

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

Somma Goal Primo Tempo (anche live)

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0/1/2/2+.

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

Somma Goal Secondo Tempo (anche live)

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0/1/2/2+.

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

1X2 Handicap Primo Tempo

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. La scommessa in parola è relativa al risultato al termine del solo 1° tempo incluso eventuale recupero.

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

1X2 Handicap Secondo Tempo

Si deve pronosticare l'esito 1X2 tenendo conto SOLO del secondo tempo della partita indicata considerando l'handicap indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

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

Somma Goal Casa (anche live)

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

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

Somma Goal Ospite (anche live)

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra ospite nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

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

1X2 + U/O 1.5 (anche live)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 1.5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono: 1+Under 1.5; 1+Over 1.5; X + Under 1.5; X + Over 1.5; 2 + Under 1.5; 2 + Over 1.5.

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

1X2 + U/O 2,5 (anche live)

La scommessa consiste nell'individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 2,5. Gli esiti possibili sono: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.

1X2 + U/O 3.5 (anche live)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 3.5. Gli esiti possibili sono: 1+Under 3.5; 1+Over 3.5; X + Under 3.5; X + Over 3.5; 2 + Under 3.5; 2 + Over 3.5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

1X2 + U/O 4.5 (anche live)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 4.5. Gli esiti possibili sono: 1+Under 4.5; 1+Over 4.5; X + Under 4.5; X + Over 4.5; 2 + Under 4.5; 2 + Over 4.5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

Goal/NoGoal + U/O 2.5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/NoGoal e sull'Under/Over 2.5. Gli esiti possibili sono: Goal + Under 2.5; NoGoal + Over 2.5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.; NoGoal + Under 2.5; Goal + Over 2.5.

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

1X2 Primo Tempo + U/O 1.5 Primo Tempo

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

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

1X2 Primo Tempo + Goal/NoGoal Primo Tempo

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

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

1X2 Secondo Tempo (anche live)

Si deve pronosticare l'esito del secondo tempo. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine del secondo tempo (più eventuale recupero) e relativo al solo risultato parziale del secondo tempo.

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

Esito Finale 1X2 Live

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 della partita. L'accettazione del gioco viene interrotta all'89° minuto della partita, ma il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

Segna Goal Live

Consiste nell'individuare la squadra che in una partita segnerà il prossimo goal esclusi tempi supplementari e rigori. La scommessa viene chiusa ogni volta in cui una delle 2 squadre segna un goal. Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1 segnerà la squadra che gioca in casa;

Team 2 segnerà la squadra che gioca in trasferta;

Nessuno non verranno segnati dei goal.

ESEMPIO: Lazio-Udinese 2-1 (1° goal della partita segnato dalla Lazio, 2° dall'Udinese, 3° dalla Lazio).

Segna 1° Goal - Esito vincente: Team 1

Segna 2° Goal - Esito vincente: Team 2

Segna 3° Goal - Esito vincente: Team 1

Segna 4° Goal - Esito vincente: Nessuno

MINUTO X PROSSIMO GOL (LIVE)

Si deve pronosticare nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, in quale minuto verrà segnato il prossimo gol.

Gli esiti sono:

1. Gol entro il minuto X: Ci sarà almeno un Gol da parte di una delle due squadre entro il minuto indicato nella scommessa.
2. Nessun Gol entro il minuto X: Non ci sarà neanche un Gol entro il minuto indicato nella scommessa.

Esempio:

Risultato sullo 0-0, il cliente scommette che il 1° goal dell'incontro viene segnato entro il minuto 30:00.

Se viene segnato almeno un gol entro il minuto 30:00, la scommessa è vincente.

Se non verrà segnato nessun gol entro il minuto 30:00, la scommessa è perdente.

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

CHI VINCERÀ IL RESTO DELLA GARA (LIVE)

Si deve pronosticare nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio: si scommette su LAZIO-ROMA LIVE RESTO del MATCH 1-1.

Se dopo aver effettuato la puntata, la Lazio segnerà una rete e quindi l'incontro terminerà sul 2-1, l'esito vincente della scommessa sarà 1.

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

U/O INTERVALLO (X:Y)

Si deve pronosticare se la somma dei Gol segnati da entrambe le squadre nell'intervallo oggetto della scommessa sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

CHI SEGNA GOAL INTERVALLO.(X;Y)

Si deve pronosticare chi segnerà per primo nell'intervallo oggetto della scommessa scegliendo tra la Squadra di Casa, la Squadra Ospite o Nessun Gol

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

Segna gol 1 – Primo tempo – Live

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

1X2 ExtraTime

La scommessa consiste nell'individuare il pronostico determinatosi alla fine dei tempi supplementari di una determinata partita di calcio. L'accettazione del gioco è consentita a partire dalla fine dei tempi regolamentari di gioco più eventuali recuperi di tempo fino, orientativamente, a tre minuti dal termine dei tempi supplementari. Per la certificazione del pronostico sono presi a riferimento solo e soltanto le segnature realizzate nei tempi supplementari della partita.

Esempio:

1 si pronostica la vittoria della squadra di casa;

X si pronostica il pareggio;

2 si pronostica la vittoria della squadra ospitata.

Segna Goal 1X2 ExtraTime

La scommessa consiste nell'individuare la squadra che segna il prossimo goal nei tempi supplementari di una determinata partita di calcio, con le stesse modalità della scommessa Segna Goal Live dei tempi regolamentari.

Esempio:

Team 1 si pronostica la segnatura della squadra di casa;

Team 2 si pronostica la segnatura della squadra ospitata;

Nessuno si pronostica la mancata realizzazione di goal.

Prossimo Calcio d'Angolo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale delle due squadre di un determinato incontro calcia il prossimo calcio d'angolo "N" esclusi tempi supplementari.

Con il segno CASA si pronostica che la squadra in casa calcerà il prossimo calcio d'angolo "N", con il segno OSPITE si pronostica che la squadra ospite calcerà il prossimo calcio d'angolo "N", con il segno NESSUNO si pronostica l'assenza di calci d'angolo calciati dopo l'apertura delle scommesse.

Esempio: Si scommette su JUVE - ROMA Prossimo calcio d'angolo (10) Casa.

Se il decimo (10) calcio d'angolo verrà battuto dalla squadra in casa (Juve) la scommessa sarà vincente.

Risultato Esatto Live

La scommessa è analoga a quella già proposta in modalità pre-match: occorre pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (90' più eventuale recupero). Di seguito sono elencati i 26 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella 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 Altro

Sogei spa e il concessionario provvederanno ad inibire il gioco sui risultati non più raggiungibili ed a mantenere aperto il gioco su tutti gli altri risultati anche se improbabili.

PARTITE INDIRETTE/ FANTASY

Le partite indirette sono incontri di calcio fra squadre che non si incontrano realmente in una giornata calcistica, ma che comunque scendono in campo contro altre squadre. Il risultato delle partite indirette è determinato dai goal segnati da ciascuna squadra nella rispettiva partita reale ed ai fini delle scommesse sono considerati solo i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Le tipologie di gioco su cui è possibile scommettere sono Esito Finale 1X2, Goal/No Goal, Pari/Dispari.

Esempio

Le partite "reali" sono Milan-Inter (ris. finale 2-2) e Lazio-Roma (ris. finale 1-1).

Una possibile partita indiretta è Milan-Roma il cui risultato, dati i goal segnati dalle 2 squadre nelle rispettive partite reali è: 2-1.

Per la scommessa Esito Finale 1X2 l'esito vincente sarà 1.

Per la scommessa Goal/No Goal l'esito vincente sarà Goal.

Per la scommessa Pari/Dispari l'esito vincente sarà Dispari.

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

Doppia Chance In SUPPLEMENTARI (anche live)

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine dei tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN.

Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

Doppia Chance Out – SUPPLEMENTARI (anche live)

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine dei tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN.

Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

Doppia Chance Out – SUPPLEMENTARI (anche live)

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine dei tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE OUT.

Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

Doppia Chance In/Out – SUPPLEMENTARI (anche live)

La scommessa in parola è relativa al risultato al termine dei tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN/OUT.

Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

Under/Over – SUPPLEMENTARI (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre nel corso dei tempi supplementari (compreso eventuale recupero) supererà o meno l'indice di goal stabilito. Se si pronostica under, si ipotizza che il numero di goal segnati da entrambe le squadre sarà inferiore a quell'indice; se si pronostica over, si ipotizza che il numero di goal sarà superiore a tale indice.

Si precisa che per determinare il numero di goal segnati al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

Ciò premesso, tale tipologia di scommessa è implementata con i seguenti indici:

0,5 - 1,5 - 2,5 - 3,5

Numero Di Goal Segnati Girone

La scommessa consiste nel pronosticare il numero goal segnati in tutte le partite di uno specifico girone. Gli esiti pronosticabili sono:

ESITO	FASCIA MINUTI
1	0-9



2	10-12
3	13-15
4	16-18
5	19-21
6	>21

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

MARGINE VITTORIA 4 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il margine in valore assoluto tra i goal segnati dalle due squadre nel corso dell'incontro, tra gli esiti 0 / 1 / 2 / >2.

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

MARGINE VITTORIA 10 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra i 10 esiti predefiniti. Gli esiti possibili sono: Team 1 con 1 Goal di scarto, Team 2 con 1 Goal di scarto, Team 1 con 2 Goal di scarto, Team 2 con 2 Goal di scarto, Team 1 con 3 Goal di scarto, Team 2 con 3 Goal di scarto, Team 1 con > 3 Goal di scarto, Team 2 con > 3 Goal di scarto, Pareggio con Goal, Nessun Goal.

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

DOPPIA CHANCE IN + U/O 1,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over 1,5. Gli esiti possibili sono: 1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over 1.5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

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

DOPPIA CHANCE OUT + U/O 1,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over 1,5. al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over

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

DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 1,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sull'Under/Over 1,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over

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

DOPPIA CHANCE IN + U/O 2,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over 2,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over

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

DOPPIA CHANCE OUT + U/O 2,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over 2,5.

Gli esiti possibili sono:

X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over

DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 2,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sull'Under/Over 2,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

12 + Under 12 + Over; X + Under; X + Over

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

DOPPIA CHANCE IN + U/O 3,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over 3,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over

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

DOPPIA CHANCE OUT + U/O 3,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over 3,5.

Gli esiti possibili sono:

X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over

DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 3,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sull'Under/Over 3,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over

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

DOPPIA CHANCE IN + U/O 4,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over 4,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over

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

DOPPIA CHANCE OUT + U/O 4,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over 4,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over

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

DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 4,5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sull'Under/Over 4,5 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over

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

DOPPIA CHANCE IN + GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/Nogoal. al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

1X + Goal; 1X + Nogoal; 2 + Goal; 2 + Nogoal.

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

DOPPIA CHANCE OUT + GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/Nogoal al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

X2 + Goal; X2 + Nogoal; 1 + Goal; 1 + Nogoal.

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

DOPPIA CHANCE IN/OUT + GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/Nogoal al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori

Gli esiti possibili sono:

12 + Goal; 12 + Nogoal; X + Goal; X + Nogoal.

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

TEMPO PRIMO GOAL

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

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

VINCENTE ALMENO UN TEMPO SI/NO

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

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

VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

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

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

SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

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

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

GOAL NEI PRIMI 10 MINUTI DELL'INCONTRO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso di una determinata partita, sarà segnato almeno un goal nei primi dieci minuti di gioco.

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

INCONTRO AI TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

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

INCONTRO AI CALCI DI RIGORE SI/NO

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

MINUTO DELL'ULTIMO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare in quale delle sette fasce di minuti sotto riportate verrà realizzata l'ultima marcatura:

ESITO	FASCIA MINUTI
1	0-15
2	16-30
3	31-fine primo tempo
4	46-60
5	61-75
6	76-fine partita
7	Nessun Goal

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

Ultima Squadra a Segnare

Si deve pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo goal nei tempi regolamentari (90 minuti più recupero) tra gli esiti proposti. Team 1 (si sta pronosticando che segnerà per ultima la squadra che gioca in casa); Nessuno (si sta pronosticando che non verrà segnato nessun goal); Team 2 (si sta pronosticando che segnerà per ultima la squadra che gioca in trasferta).

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

1X2 15 MINUTI

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei primi 15 minuti di un avvenimento. I possibili esiti sono 1 (vantaggio squadra casa), X (parità) e 2 (vantaggio squadra ospite). Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

1X2 30 MINUTI

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei primi 30 minuti di un avvenimento. I possibili esiti sono 1 (vantaggio squadra casa), X (parità) e 2 (vantaggio squadra ospite). Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

SQUADRA A SEGNARE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segna un goal nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. I possibili esiti sono: Entrambe le squadre (tutte e due le squadre segneranno almeno un gol), Squadra 1 (soltanto la squadra 1 segnerà almeno un gol durante la partita), Squadra 2 (soltanto la squadra 2 segnerà almeno un gol durante la partita), Nessun Goal (nessuna delle due squadre segnerà durante la partita).

1X2 HANDICAP CALCI ANGOLO

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap indicato nella scommessa. Alla squadra favorita viene sempre assegnato un valore di handicap negativo mentre a quella sfavorita viene applicato un valore di handicap positivo.

I possibili esiti sono 3: 1 (applicando l' handicap al totale dei calci d'angolo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner), 2 (applicando l'handicap al totale dei calci d'angolo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner) e X (applicando l' handicap al totale dei calci d'angolo, le due squadre avranno battuto lo stesso numero di corner).

UNDER/OVER CALCI ANGOLO

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari di un incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

UNDER/OVER CALCI ANGOLO (3 SCELTE)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari di un incontro sarà superiore (Over), inferiore (Under) o esattamente uguale (Esattamente) rispetto allo spread offerto.

UNDER/OVER CALCI ANGOLO CASA / OSPITE

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari dalla squadra di casa/ospite sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto.

UNDER / OVER CALCI D'ANGOLO CASA PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO della partita di riferimento, se la somma dei calci d'angolo battuti dalla squadra in casa sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

UNDER / OVER CALCI D'ANGOLO OSPITE PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO della partita di riferimento, se la somma dei calci d'angolo battuti dalla squadra ospite sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo.

I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti durante i tempi regolamentari di un incontro sarà un numero dispari o pari.

METODO PRIMO GOAL

Questo mercato consiste nel pronosticare in quale modo viene segnato il 1° goal dell'incontro. Sono previsti 6 possibili esiti: Tiro (Tutte le altre tipologie di goal non incluse tra gli esiti presenti per questa tipologia di scommessa), Colpo di testa (L'ultimo tocco del giocatore che ha segnato deve essere con la testa), Rigore (Il goal deve essere segnato con calcio di rigore e il goal deve essere assegnato al giocatore che ha calciato il rigore), Calcio di punizione (Il goal deve essere segnato direttamente su calcio di punizione. I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Include anche i goal segnati direttamente da calcio d'angolo), Autogoal (Il goal deve essere assegnato come autogoal) o Nessun goal.

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

PRIMO CARTELLINO

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino giallo o rosso durante i tempi regolamentari di una partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: Squadra 1, Squadra 2 e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini). I cartellini mostrati a coloro che non sono inclusi tra i giocatori in campo (ad esempio allenatori, giocatori in panchina o giocatori già sostituiti) non saranno presi in considerazione nel computo del risultato.

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

ULTIMO CARTELLINO

Si deve pronosticare quale squadra riceverà l'ultimo cartellino giallo o rosso durante i tempi regolamentari di una partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: Squadra 1, Squadra 2 e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini). I cartellini mostrati a coloro che non sono inclusi tra i giocatori in campo (ad esempio allenatori, giocatori in panchina o giocatori già sostituiti) non saranno presi in considerazione nel computo del risultato.

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

UNDER/OVER CARTELLINI

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, la somma dei cartellini (gialli o rossi) mostrati alle due squadre sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

UNDER/OVER CARTELLINI CASA (SOLO REGOLAMENTARI)

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, la somma dei cartellini (gialli o rossi) mostrati alla squadra di casa sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

UNDER/OVER CARTELLINI OSPITE (SOLO REGOLAMENTARI)

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, la somma dei cartellini (gialli o rossi) mostrati alla squadra ospite sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

UNDER/OVER CARTELLINI PRIMO TEMPO

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

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

GOL SI / NO DAL 0 AL 15 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 15 esimo minuto.

Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

GOL SI / NO DAL 16 AL 30 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal 16esimo minuto al 30 esimo minuto.

Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

GOL SI / NO DAL 31ESIMO MINUTO A FINE PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal 31esimo minuto alla fine del primo tempo.

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

GOL SI / NO DAL 46ESIMO MINUTO AL 60 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio secondo tempo al 60 minuto.

Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

GOL SI / NO DAL 61 ESIMO MINUTO AL 75 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal 61 esimo minuto al 75 minuto.

Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

GOL SI / NO DAL 76 ESIMO MINUTO A FINE PARTITA

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal 76 esimo minuto a fine partita

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

DUE GOL SI / NO DAL 0 AL 15 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 15 esimo minuto.

Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

DUE GOL SI / NO DAL 16 AL 30 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va dal 16esimo minuto al 30 esimo minuto.

Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

DUE GOL SI / NO DAL 31ESIMO MINUTO A FINE PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va dal 31esimo minuto alla fine del primo tempo.

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

DUE GOL SI / NO DAL 46ESIMO MINUTO AL 60 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va da inizio secondo tempo al 60 minuto.

Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

DUE GOL SI / NO DAL 61 ESIMO MINUTO AL 75 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va dal 61 esimo minuto al 75 minuto.

Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

DUE GOL SI / NO DAL 76 ESIMO MINUTO A FINE PARTITA

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno due gol dalle due squadre nella fascia temporale che va dal 76 esimo minuto a fine partita

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

2 POSSIBILITA'

GOAL O OVER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (GOAL o OVER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o Over 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi Nogoal(almeno una delle due squadre non segna durante la partita) e Under 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal).

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

GOAL O UNDER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (GOAL o UNDER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o UNDER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi Nogoal(almeno una delle due squadre non segna durante la partita) e Over 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal).

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

NOGOAL O OVER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (NOGOAL o OVER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o OVER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi Goal(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) e UNDER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal).

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

NOGOAL O UNDER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (NOGOAL o UNDER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o UNDER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi Goal(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) e OVER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal).

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

SQUADRA DI CASA VINCE o GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

3. Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o GOAL(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o entrambi gli esiti.
4. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2(la squadra di casa NON vincerà) e NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita)

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

SQUADRA DI CASA VINCE o NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o NOGOAL(almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2(la squadra di casa NON vincerà) e GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal)

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

PAREGGIO o GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o GOAL(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12(la partita NON finirà X) e NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita)

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

PAREGGIO o NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o NOGOAL(almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12(la partita NON finirà X) e GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal)

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

SQUADRA OSPITE VINCE o GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o GOAL(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X(la squadra ospite NON vincerà) e NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita)

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

SQUADRA OSPITE VINCE o NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X(la squadra ospite NON vincerà) e GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal).

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

SQUADRA DI CASA VINCE o OVER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o OVER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o OVER 2.5(entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2(la squadra di casa NON vincerà) e UNDER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal)

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

SQUADRA DI CASA VINCE o UNDER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o UNDER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o UNDER 2.5(la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi X2 (la squadra di casa NON vincerà) e OVER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal)

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

PAREGGIO o OVER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o OVER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o OVER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e UNDER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal)

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

PAREGGIO o UNDER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o UNDER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o UNDER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e OVER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o OVER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o OVER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o OVER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal) o entrambi gli esiti.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X (la squadra ospite NON vincerà) e UNDER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o UNDER 2.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o UNDER 2.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o UNDER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a tre goal) o entrambi gli esiti.

2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X(la squadra ospite NON vincerà) e OVER 2.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a due goal).

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

TEAM 1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o PAREGGIO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o PAREGGIO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con UN gol di scarto ESATTO o la partita terminerà in parità.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con più di un gol di scarto o la squadra ospite vincerà

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

TEAM 1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o PAREGGIO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o PAREGGIO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI o la partita terminerà in parità.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà non con DUE gol di scarto(uno esatto o più di due) o la squadra ospite vincerà

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

TEAM 1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con uno scarto superiore a due gol o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita.

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

TEAM 1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra in casa con TRE gol di scarto ESATTI.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con due gol di scarto esatti o la squadra di casa vincerà con più di tre gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita.

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

TEAM 1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI o con la vittoria della squadra in casa con TRE gol di scarto ESATTI.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con un gol di scarto esatto o la squadra di casa vincerà con più di tre gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita.

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

TEAM 1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 4 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 4 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

1. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI o con la vittoria della squadra in casa con QUATTRO gol di scarto ESATTI.
2. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con un gol di scarto esatto o la squadra di casa vincerà con tre gol di scarto esatti o la squadra di casa vincerà con più di quattro gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita.

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

TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o PAREGGIO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o PAREGGIO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

3. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con UN gol di scarto ESATTO o la partita terminerà in parità.

4. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con più di un gol di scarto o la squadra in casa vincerà

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

TEAM 2 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o PAREGGIO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM 2 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o PAREGGIO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

3. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con DUE gol di scarto ESATTI o la partita terminerà in parità.

4. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà non con DUE gol di scarto (uno esatto o più di due) o la squadra di casa vincerà

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

TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

3. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra ospite con DUE gol di scarto ESATTI.

4. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con uno scarto superiore a due gol o la partita finirà in pareggio o la squadra di casa vincerà la partita.

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

TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

3. Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra ospite con TRE gol di scarto ESATTI.

4. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con due gol di scarto esatti o la squadra ospite vincerà con più di tre gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra di casa vincerà la partita.

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

TRIPLA POSSIBILITA 1 o OVER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà 1 (vittoria squadra in casa) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure NG(almeno una delle due squadre non farà un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi X2 e Under e Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 1 o OVER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà 1 (vittoria squadra in casa) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi X2 e Under e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 1 o UNDER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà 1 (vittoria squadra in casa) oppure Under (la somma goal nella partita sarà inferiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure NG(almeno una delle due squadre non farà un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi X2 e Over e Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 1 o UNDER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà 1 (vittoria squadra in casa) oppure Under (la somma goal nella partita sarà inferiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi X2 e Over e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA X o OVER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà X (pareggio) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure NG(almeno una delle due squadre non farà un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 12 e Under e Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA X o OVER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà X (pareggio) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 12 e Under e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA X o UNDER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà X (pareggio) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 12 e Under e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA X o UNDER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 1. Si: la partita finirà X (pareggio) oppure Under (la somma goal nella partita sarà inferiore a 1.5) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 2. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 12 e Over e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 2 o OVER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 3. Si: la partita finirà 2 (vittoria della squadra fuori casa) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure NG(almeno una delle due squadre non farà un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 4. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 1X e Under e Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 2 o OVER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 3. Si: la partita finirà 2 (vittoria della squadra fuori casa) oppure Over (la somma goal nella partita sarà superiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 4. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 1X e Under e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 2 o UNDER o NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed even-

tuali rigori. Gli esiti sono: 3. Si: la partita finirà 2 (vittoria della squadra fuori casa) oppure Under (la somma goal nella partita sarà inferiore alla soglia specificata dall'informazione aggiuntiva) oppure NG(almeno una delle due squadre non farà un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 4. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 1X e Over e Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIPLA POSSIBILITA 2 o UNDER o GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa risulterà vincente nella partita di riferimento; il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Gli esiti sono: 3. Si: la partita finirà 2 (vittoria della squadra fuori casa) oppure Under (la somma goal nella partita sarà inferiore a 1.5) oppure GG(entrambe le squadre faranno almeno un goal) oppure tutti e tre gli esiti. 4. No: la partita finirà in tutti gli altri casi, quindi 1X e Over e No Goal Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale del ADM.

TRIO BET

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

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

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

1. 1 + Over 1.5 + GG
2. 1 + Over 1.5 + NG
3. 1 + Under 1.5 + NG
4. 2 + Over 1.5 + GG
5. 2 + Over 1.5 + NG
6. 2 + Under 1.5 + NG
7. X + Over 1.5 + GG
8. X + Under 1.5 + NG.

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

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

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

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

1. 1 + Over 2.5 + GG

2. 1 + Over 2.5 + NG
3. 1 + Under 2.5 + NG
4. 2 + Over 2.5 + GG
5. 2 + Over 2.5 + NG
6. 2 + Under 2.5 + NG
7. X + Over 2.5 + GG
8. X + Under 2.5 + NG
9. X + Under 2.5 + GG

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

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

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

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

1. 1 + Over 3.5 + GG
2. 1 + Over 3.5 + NG
3. 1 + Under 3.5 + GG
4. 1 + Under 3.5 + NG
5. 2 + Over 3.5 + GG
6. 2 + Over 3.5 + NG
7. 2 + Under 3.5 + GG
8. 2 + Under 3.5 + NG
9. X + Over 3.5 + GG
10. X + Under 3.5 + NG
11. X + Under 3.5 + GG

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

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

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

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

1. 1x + Over 2.5 + GG
2. 1x + Over 2.5 + NG
3. 1x + Under 2.5 + GG
4. 1x + Under 2.5 + NG
5. 2 + Over 2.5 + GG
6. 2 + Over 2.5 + NG
7. 2 + Under 2.5 + NG

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

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

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

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

1. X2 + Over 2.5 + GG
2. X2 + Over 2.5 + NG
3. X2 + Under 2.5 + GG
4. X2 + Under 2.5 + NG
5. 1 + Over 2.5 + GG
6. 1 + Over 2.5 + NG
7. 1 + Under 2.5 + NG

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

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

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

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

1. 12 + Over 2.5 + GG
2. 12 + Over 2.5 + NG

3. 12 + Under 2.5 + NG
4. X + Over 2.5 + GG
5. X + Under 2.5 + GG
6. X + Under 2.5 + NG

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

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

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

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

1. 1x + Over 1.5 + GG
2. 1x + Over 1.5 + NG
3. 1x + Under 1.5 + NG
4. 2 + Over 1.5 + GG
5. 2 + Over 1.5 + NG
6. 2 + Under 1.5 + NG

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

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

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

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

1. X2 + Over 1.5 + GG
2. X2 + Over 1.5 + NG
3. X2 + Under 1.5 + NG
4. 1 + Over 1.5 + GG
5. 1 + Over 1.5 + NG
6. 1 + Under 2.5 + NG

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

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

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

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

1. 12 + Over 1.5 + GG
2. 12 + Over 1.5 + NG
3. 12 + Under 1.5 + NG
4. X + Over 1.5 + GG
5. X + Under 1.5 + NG

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

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

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

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

1. 1x + Over 3.5 + GG
2. 1x + Over 3.5 + NG
3. 1x + Under 3.5 + NG
4. 1x + Under 3.5 + GG
5. 2 + Over 3.5 + GG
6. 2 + Over 3.5 + NG
7. 2 + Under 3.5 + NG
8. 2 + Under 3.5 + GG

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

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

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

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

1. X2 + Over 3.5 + GG
2. X2 + Over 3.5 + NG
3. X2 + Under 3.5 + NG
4. X2 + Under 3.5 + GG
5. 1 + Over 3.5 + GG
6. 1 + Over 3.5 + NG
7. 1 + Under 3.5 + NG
8. 1 + Under 3.5 + GG

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

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

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

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

1. 12 + Over 3.5 + GG
2. 12 + Over 3.5 + NG
3. 12 + Under 3.5 + NG
4. 12 + Under 3.5 + GG
5. X + Over 3.5 + GG
6. X + Under 3.5 + NG
7. X + Under 3.5 + GG

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

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

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

gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) il tutto entro i regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

1. 12 + Over 3.5 + GG
2. 12 + Over 3.5 + NG
3. 12 + Under 3.5 + NG
4. 12 + Under 3.5 + GG
5. X + Over 3.5 + GG
6. X + Under 3.5 + NG
7. X + Under 3.5 + GG

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

CALCI ANGOLO NEI PRIMI 15 MINUTI

Si deve pronosticare se nei primi 15 minuti della partita verrà battuto almeno un calcio d'angolo. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà battuto almeno un calcio d'angolo) e No (non verrà battuto nemmeno un calcio d'angolo). Un calcio d'angolo battuto dopo il minuto 15:01 non verrà considerato valido.

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

CALCI ANGOLO NEI PRIMI 30 MINUTI

Si deve pronosticare se nei primi 30 minuti della partita verrà battuto almeno un calcio d'angolo. Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà battuto almeno un calcio d'angolo) e No (non verrà battuto nemmeno un calcio d'angolo). Un calcio d'angolo battuto dopo il minuto 30:01 non verrà considerato valido.

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

CARTELLINO NEI PRIMI 15 MINUTI

Si deve pronosticare se nei primi 15 minuti della partita verrà assegnato almeno un cartellino (giallo o rosso). Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino) e No (non verrà assegnato nemmeno un cartellino). Un cartellino assegnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato valido.

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

CARTELLINO NEI PRIMI 30 MINUTI

Si deve pronosticare se nei primi 30 minuti della partita verrà assegnato almeno un cartellino (giallo o rosso). Vengono offerti due possibili esiti: Si (verrà assegnato almeno un cartellino) e No (non verrà assegnato nemmeno un cartellino). Un cartellino assegnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato valido.

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

PARI/DISPARI CARTELLINI

Si deve pronosticare se il numero complessivo dei cartellini gialli estratti al termine di un determinato avvenimento inclusi eventuali tempi supplementari e recupero sarà un numero dispari o pari. Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.

La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali cartellini ad allenatori, dirigenti e staff tecnico.

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

TOTALE CARTELLINI (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di cartellini, prendendo in considerazione solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- Meno Di 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI – 5 FASCE (PRE MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di cartellini, prendendo in considerazione solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-2
- 3-4
- 5-6
- 7-8
- 9 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI CASA (PRE MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di Cartellini, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA IN CASA e considerando solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0
- 1
- 2
- 3 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI CASA (PRE MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di Cartellini, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA IN CASA e considerando solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0
- 1
- 2
- 3 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:



- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI CASA PRIMO TEMPO (PRE MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di Cartellini, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA IN CASA NEL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0
- 1
- 2
- 3 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI OSPITE PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di Cartellini, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA OSPITE NEL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0
- 1
- 2
- 3 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

TOTALE CARTELLINI PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di Cartellini, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6 o Più

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (doppia ammonizione con conseguente espulsione).

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

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

1X2 CARTELLINI PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare considerando SOLO IL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, quale squadra ha registrato il maggior numero di cartellini gialli e rossi nella classica forma 1X2.

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

- Ciascun cartellino giallo vale come 1
- Ciascun cartellino rosso vale 2
- Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione).
-

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

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

1X2 PRIMO CARTELLINO

La scommessa consiste nell'individuare quale delle due squadre riceverà il primo cartellino considerando solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento.

- Segno 1: La squadra di casa riceverà il primo cartellino della partita
- Segno X: Non ci sarà nessun cartellino all'interno della partita
- Segno 2: La squadra ospite riceverà il primo cartellino della partita

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

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

1X2 PRIMO CARTELLINO PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare quale delle due squadre riceverà il primo cartellino considerando SOLO IL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento.

- Segno 1: La squadra di casa riceverà il primo cartellino del primo tempo della partita
- Segno X: Non ci sarà nessun cartellino al termine del primo tempo della partita
- Segno 2: La squadra ospite riceverà il primo cartellino del primo tempo della partita

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

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

ESPULSIONE PRIMO TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se nel corso del PRIMO TEMPO della partita di riferimento sarà comminata un'espulsione.

La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

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

CHI SEGNA PER ULTIMO

Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo goal della partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo goal), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo goal) e Nessun Goal (non verrà segnato nessun goal).

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

UNDER/OVER CALCI ANGOLO LIVE

Si deve pronosticare durante un incontro se il numero totale di calci d'angolo

battuti nei tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

UNDER/OVER CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO della partita di riferimento, se la somma dei calci d'angolo battuti sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto.

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TESTA A TESTA HANDICAP CALCI ANGOLO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo considerando l'handicap indicato nella scommessa, prendendo in considerazione solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento.

L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 2 possibili esiti:

1 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner)

2 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner)

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO LIVE

Si deve pronosticare durante un incontro se il numero totale di calci d'angolo battuti durante i tempi regolamentari sarà un numero dispari o pari.

TESTA A TESTA HANDICAP CALCI ANGOLO PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo considerando l'handicap indicato nella scommessa, prendendo in considerazione SOLO il primo tempo della partita di riferimento.

L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 2 possibili esiti:

1 (applicando lo spread handicap al risultato dei calci d'angolo del primo tempo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner)

2 (applicando lo spread handicap al risultato dei calci d'angolo al primo tempo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner).

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TESTA A TESTA HANDICAP CALCI ANGOLO SECONDO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo considerando l'handicap indicato nella scommessa, prendendo in considerazione SOLO il secondo tempo della partita di riferimento.

L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 2 possibili esiti:

1 (applicando lo spread handicap al risultato dei calci d'angolo del secondo tempo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner)

2 (applicando lo spread handicap al risultato dei calci d'angolo al secondo tempo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner).

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-4
- 5-6
- 7 o Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO SECONDO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO IL SECONDO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-4
- 5-6
- 7 o Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO SQUADRA CASA (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA IN CASA e considerando solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-2
- 3-4

- 5-6
- 7 o Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO SQUADRA OSPITE (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA OSPITE e considerando solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-2
- 3-4
- 5-6
- 7 o Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO SQUADRA CASA PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA IN CASA NEL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-1
- 2
- 3
- 4 O Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO SQUADRA OSPITE PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO LA SQUADRA OSPITE NEL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-1
- 2
- 3
- 4 O Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

PRIMO CORNER 1X2 PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare quale delle due squadre batterà il primo corner nel primo tempo nella partita di riferimento.

Con il segno 1 si pronostica che la squadra di casa calcerà il primo corner del PRIMO TEMPO, con il segno 2 si pronostica che la squadra ospite calcerà il primo corner del PRIMO TEMPO e con il segno X si pronostica l'assenza di corner calciati nel PRIMO TEMPO.

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

TOTALE CALCI D'ANGOLO 3 SCELTE (PRE-MATCH E LIVE)

La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo, prendendo in considerazione solo i tempi regolamentari nella partita di riferimento, scegliendo tra le possibilità proposte:

- 0-8
- 9-11
- 12 o Più

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

HANDICAP CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO IL PRIMO TEMPO nella partita di riferimento, considerando l'handicap indicato nella scommessa.

L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 3 possibili esiti:

1 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner)

X (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, il conteggio dei corner sarà pari).

2 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner)

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

HANDICAP CALCI D'ANGOLO SECONDO TEMPO (PRE-MATCH E LIVE)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo, prendendo in considerazione SOLO IL SECONDO TEMPO nella partita di riferimento, considerando l'handicap indicato nella scommessa.

L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo. Vengono offerti 3 possibili esiti:

1 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra di casa avrà battuto il maggior numero di corner)

X (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, il conteggio dei corner sarà pari).

2 (applicando lo spread handicap al risultato finale dei calci d'angolo, la squadra ospite avrà battuto il maggior numero di corner)

Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano.

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

UNDER/OVER DAL 0 AL 15 ESIMO MINUTO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 15 esimo minuto è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

UNDER/OVER DAL 16 AL 30 ESIMO MINUTO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va dal 16 esimo al 30 esimo minuto è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

UNDER/OVER DAL 31 AL FINE PRIMO TEMPO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va dal 31 esimo a fine primo tempo è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

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

UNDER/OVER DAL 46 ESIMO AL 60 ESIMO MINUTO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va dal 46 esimo al 60 esimo minuto è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

UNDER/OVER DAL 61 ESIMO AL 75 ESIMO MINUTO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va dal 61 esimo al 75 esimo minuto è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

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

UNDER/OVER DAL 76 A FINE PARTITA

Si deve pronosticare se il totale dei goal segnati delle due squadre nella fascia temporale che va dal 76 esimo a fine partita è inferiore (under) o superiore (over) ad un dato spread.

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

RISULTATO ESATTO PRIMO TEMPO LIVE

La scommessa consiste nell'individuare il risultato di un determinato incontro al termine del primo tempo. Gli esiti possibili sono:

0-0; 0-1; 0-2; 1-2; 1-0; 2-0; 2-1; 1-1; 2-2; altro.

RISULTATO ESATTO SECONDO TEMPO LIVE

La scommessa consiste nell'individuare il risultato di un determinato durante il secondo tempo. Gli esiti possibili sono:

0-0; 0-1; 0-2; 1-2; 1-0; 2-0; 2-1; 1-1; 2-2; altro.

MODALITA' DELLA VITTORIA LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i sei seguenti possibili esiti si verificherà al termine di un determinato avvenimento.

Vittoria squadra A ai tempi regolamentari

Vittoria squadra A ai tempi supplementari

Vittoria squadra A ai rigori

Vittoria squadra B ai tempi regolamentari

Vittoria squadra B ai tempi supplementari

Vittoria squadra B ai rigori

INCONTRO DECISO AI RIGORI SI/NO LIVE

Si deve pronosticare se un determinato incontro verrà o meno deciso ai rigori. Questo mercato viene offerto solo negli incontri dove è possibile vengano disputati tempi supplementari e rigori, come ad esempio incontri di coppa oppure competizioni continentali.

Il cliente scommette se la gara termina ai rigori oppure no. Sono previsti 2 esiti possibili: Sì o No.

Esempio:

Il cliente scommette che un incontro verrà deciso ai rigori.

Se l'incontro si determina ai rigori, la scommessa è vincente.

Se l'incontro si determina ai tempi regolamentari o quelli supplementari, la scommessa è perdente.

QUALIFICAZIONE LIVE

Si deve pronosticare se una squadra si qualifica alla fase successiva di una competizione, a prescindere che l'incontro sia vinto entro i tempi regolamentari, ai supplementari o ai rigori.

Il cliente scommette se la squadra selezionata si qualifica alla fase successiva di una competizione indipendentemente dal risultato ottenuto. Questo mercato è offerto solo per gli incontri che possono essere determinati nei tempi supplementari o ai rigori. Sono previsti 2 possibili esiti: Squadra A o Squadra B.

Esempio (Semifinale Coppa del Mondo Brasile vs Argentina):

Il cliente scommette che il Brasile passi il turno.

Se l'incontro termina 1-1 nei tempi regolamentari ma il Brasile si qualifica vincendo 2-1 ai rigori, la scommessa è vincente.

Se la l'Argentina si qualifica alla finale, ad esempio vincendo 0-1 nei tempi regolamentari, la scommessa è perdente.

VINCENTE AI RIGORI LIVE

Si deve pronosticare la squadra che vince ai rigori. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: Squadra A o Squadra B. Questo mercato viene proposto soltanto per quegli incontri dove vengono giocati i rigori se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari e ai supplementari.

Se i rigori non vengono giocati, le scommesse su questo mercato saranno annullate.

Esempio: Vince ai rigori – Napoli vs Juventus

Il cliente scommette che la Napoli vince ai rigori.

Se il Napoli vince ai rigori, la scommessa è vincente.

Se la Juventus vince ai rigori, la scommessa è perdente.

SEGNA RIGORE N° SQUADRA CASA LIVE

Questo mercato consiste nel pronosticare se la squadra di casa segna o sbaglia il [n]° tiro ai rigori.

Questo mercato non include i rigori calciati nel corso dei tempi regolamentari o supplementari. Sono previsti 2 possibili esiti: Squadra Casa segna [n]° rigore o Squadra casa sbaglia [n]° rigore.

Se il rigore non viene calciato, le scommesse saranno annullate.

Esempio: Italia v Spagna

Il cliente scommette sull'Italia che segna il 2° rigore.

Se l'Italia segna il 2° rigore, la scommessa è vincente.

Se l'Italia sbaglia il 2° rigore, la scommessa è perdente.

SEGNA RIGORE N° SQUADRA OSPITE LIVE

Questo mercato consiste nel pronosticare se la squadra di casa segna o sbaglia il [n]° tiro ai rigori. Questo mercato non include i rigori calciati nel corso dei tempi regolamentari o supplementari. Sono previsti 2 possibili esiti: Squadra Ospite segna [n]° rigore o Squadra Ospite sbaglia [n]° rigore. Se il rigore non viene calciato, le scommesse saranno annullate.

Esempio: Italia v Spagna

Il cliente scommette sull'Italia che segna il 2° rigore.

Se la Spagna segna il 2° rigore, la scommessa è vincente.

Se la Spagna sbaglia il 2° rigore, la scommessa è perdente.

PROSSIMO RIGORE (NEI 90°) LIVE

Questo mercato consiste nel pronosticare se una delle due squadre realizzerà o meno un rigore durante i tempi regolamentari, Questo mercato viene offerto solamente quando viene assegnato un calcio di rigore nei 90°. Sono previsti due possibili esiti: Si / NO. Il mercato viene mostrato come Rigore [n]° per determinare a quale rigore fanno riferimento le scommesse nel caso in cui sia stato concesso più di un rigore nell'incontro. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

METODO PROSSIMO GOAL LIVE

Questo mercato consiste nel pronosticare in quale modo viene segnato il [n]° goal dell'incontro. Sono previsti 6 possibili esiti: Tiro, Colpo di testa, Rigore, Calcio di punizione, Autogoal o Nessun goal. Le regole per questo mercato sono:

Calcio di punizione - Il goal deve essere segnato direttamente su calcio di punizione. I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Include anche i goal segnati direttamente da calcio d'angolo.

Rigore - Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore e il goal deve essere assegnato al giocatore che ha calciato il rigore.

Autogoal - Il goal deve essere assegnato come autogoal.

Colpo di testa - L'ultimo tocco del giocatore che ha segnato deve essere con la testa.

Tiro - Tutte le altre tipologie di goal non incluse precedentemente.

Nessun goal

Esempio: (Juventus v Napoli)

Il cliente scommette che nell'incontro viene segnato un goal di testa.

Se un giocatore della squadra che attacca segna un goal di testa, la scommessa è vincente. Qualsiasi altro esito rende la scommessa perdente. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

RIGORI A OLTRANZA (RIGORI DECISI A OLTRANZA LIVE)

Questo mercato consiste nel pronosticare se i rigori vanno a oltranza. Questo mercato viene proposto soltanto per quegli incontri dove vengono giocati i rigori se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari e ai supplementari. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: Sì o No. Se i rigori non vengono giocati, le scommesse su questo mercato saranno annullate. Esempio: Il cliente scommette su 'Sì'. Se i rigori vanno a oltranza, la scommessa è vincente. Se l'incontro viene deciso dopo i 5 rigori previsti e quindi non vanno a oltranza, la scommessa è perdente. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ULTIMO RIGORE (AI CALCI DI RIGORE)

Questo mercato consiste nel pronosticare se l'ultimo tiro ai rigori sarà segnato o sbagliato. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: Segna o Sbaglia. Questo mercato viene proposto soltanto per quegli incontri dove vengono giocati i rigori se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari e ai supplementari. Se i rigori non vengono giocati, le scommesse su questo mercato saranno annullate. Esempio: Ultimo tiro ai rigori - Segna Il cliente scommette che l'ultimo rigore viene segnato. Se l'ultimo rigore viene trasformato, la scommessa è vincente. Se l'ultimo rigore viene sbagliato, la scommessa è perdente. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ULTIMO GOAL LIVE

Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra realizzerà l'ultimo goal nei tempi regolamentari di un incontro. Il cliente scommette su quale squadra realizza l'ultimo goal in un determinato incontro. Sono previsti 3 possibili esiti: Squadra A, Squadra B o Nessun Goal.

Esempio:

Il cliente scommette che la Lazio è l'ultima squadra a segnare.

Se la Lazio realizza l'ultimo goal nell'incontro, la scommessa è vincente.

Se il Napoli realizza l'ultimo goal nell'incontro, la scommessa è perdente.

Se non viene realizzato alcun goal nell'incontro, la scommessa è perdente.

MINUTO PRIMO GOL CASA/OSPITE

Si deve pronosticare in quale delle fasce offerte da GoldBet verrà segnato il primo gol della squadra in casa (o della squadra ospite). Vengono offerti 7 possibili esiti: 0-15, 15:01-30, 30:01-HT, HT-60, 60:01-75, 75:01-FT e No Gol.

Un gol segnato al 15° minuto rientrerà nella fascia 0-15 in quanto, secondo la pratica internazionale, significherà che il gol è stato segnato tra il minuto 14:01 e il minuto 15:00. Al contrario un gol segnato al 15:06 rientrerà nella fascia 15:01-30, in quanto sarà da considerarsi come 16° minuto.

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

COMBO 1X2 2°T & GG/NG 2°T

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato del secondo tempo sarà 1, X o 2 e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG) nel secondo tempo. Vengono offerti sei possibili esiti: 1&GG, X&GG, 2&GG, 1&NG, X&NG e 2&NG.

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

COMBO 1X2 2°T & O/U 1.5 2°T

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato del SECONDO tempo sarà 1, X o 2 e se il numero di gol segnati nel secondo tempo sarà superiore (over) o inferiore (under) allo spread offerto (1.5); tenendo sempre conto SOLO del secondo tempo.

Vengono offerti sei possibili esiti: 1 2°T + under 1.5 2°T, X 2°T + under 1.5 2°T, 2 2°T + under 1.5 2°T, 1 2°T + over 1.5 2°T, X 2°T + over 1.5 2°T e 2 2°T + over 1.5 2°T.

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

COMBO OVER 0.5 1°TEMPO / OVER 0.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO OVER 0.5 1°TEMPO / OVER 1.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 1, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO OVER 1.5 1°TEMPO / OVER 0.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 1 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO OVER 1.5 1°TEMPO / OVER 1.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 1 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 1, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO OVER 0.5 1°TEMPO / OVER 2.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 2, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO OVER 2.5 1°TEMPO / OVER 0.5 2°TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 2 e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore a 0, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori.

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

COMBO PARZIALE/FINALE + UNDER/OVER 2.5

Nella partita di riferimento si deve pronosticare contemporaneamente, sia l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita, sia se la somma gol delle due squadre sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread di riferimento (2.50). I 18 esiti disponibili sono:

1/1 & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra di casa sarà in vantaggio e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

1/1 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra di casa sarà in vantaggio e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

1/X & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

1/X & OVER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol. sarà inferiore a 3 gol.

1/2 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

X/1 & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

X/1 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

X/X & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

X/X & OVER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

X/2 & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

X/2 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospitata e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

2/1 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio, mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol. 2/X & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

2/X & OVER 2.5: alla fine del primo tempo la squadra ospitata sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol.

2/2 & UNDER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra ospitata sarà in vantaggio e la somma gol delle due squadre sarà inferiore a 3 gol.

2/2 & OVER 2.5: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita la squadra ospitata sarà in vantaggio e la somma gol delle due squadre sarà superiore a 2 gol. Per la scommessa indicata fanno riferimento solo i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO 1X2 + MULTIGOL1-2

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 1-2 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 gol.
- X & 1-2 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1.
- 2 & 1-2 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 1-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 1-3 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 gol.
- X & 1-3 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1.
- 2 & 1-3 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 1-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 1-4 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 gol.
- X & 1-4 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2
- 2 & 1-4 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 1-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 1-5 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- X & 1-5 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2
- 2 & 1-5 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 2-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol

segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 2-3 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 gol.
- X & 2-3 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1.
- 2 & 2-3 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 2-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 2-4 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 gol.
- X & 2-4 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2.
- 2 & 2-4 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 2-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 2-5 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- X & 2-5 Gol: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2.
- 2 & 2-5 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 3-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 3-4 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 gol.

- X & 3-4 Gol: La partita di riferimento terminerà 2-2.
- 2 & 3-4 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO 1X2 + MULTIGOL 3-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, quale sarà il risultato finale (1X2) e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre, in base alle quattro fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro:

- 1 & 3-5 Gol: La squadra di casa vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 o 5 gol.
- X & 3-5 Gol: La partita di riferimento terminerà 2-2.
- 2 & 3-5 Gol: La squadra ospite vincerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 1-2

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 1-2 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 1-2

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 1-2 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 1-2

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 1-2 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 1-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 1-3 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 1-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 1-3 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 1-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 1-3 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 1-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 1-4 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 1-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 1-4 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 1-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 1-4 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 1-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 1-5 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 1-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 1-5 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 1-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 1-5 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 1 o 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 2-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 2-3 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 2-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 2-3 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 2-3

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 2-3 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 2-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 2-4 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 2-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 2-4 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 2-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 2-4 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 2-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 2-5 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 2-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 2-5 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 2-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 2-5 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 2 o 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 3-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 3-4 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 3-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 3-4 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 3-4

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 3-4 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOL 3-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o X e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 1X & 3-5 Gol: La squadra di casa vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOL 3-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà X o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC X2 & 3-5 Gol: La squadra ospite vincerà o pareggerà la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOL 3-5

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente, nella partita di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari e rigori, se la partita terminerà 1 o 2 e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre:

- DC 12 & 3-5 Gol: La squadra di casa o la squadra ospite vinceranno la partita di riferimento e la somma gol delle due squadre sarà 3 o 4 o 5 gol.
- ALTRO: La partita di riferimento terminerà con un qualsiasi altro risultato.

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

COMBO UNDER 1° TEMPO – UNDER 2° TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà inferiore ad un determinato spread e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà inferiore ad un determinato spread, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO UNDER 1° TEMPO – OVER 2° TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà inferiore ad un determinato spread e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore ad un determinato spread, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO OVER 1° TEMPO – OVER 2° TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore ad un determinato spread e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore ad un determinato spread, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO OVER 1° TEMPO – UNDER 2° TEMPO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, nel primo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà superiore ad un determinato spread e se nel secondo tempo la somma dei gol segnati tra le due squadre sarà inferiore ad un determinato spread, entro i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

MULTI GOL 1-2

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, è compresa tra 1 e 2.
- Over 2.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 2 goal.

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

MULTI GOL 1-2-3

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2-3: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 3.
- Over 3.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 1-2-3-4

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2-3-4: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 4..
- Over 4.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 4 goal.

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

MULTI GOL 1-2-3-4-5

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2-3-4-5: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 5.
- Over 5.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 5 goal.

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

MULTI GOL 2-3

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

Under 1.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale a 0 o uguale a 1.

- 2-3: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 3.
- Over 3.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 2-3-4

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale a 0 o uguale a 1.
- 2-3-4: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 4.
- Over 4.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 4 goal.

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

MULTI GOL 2-3-4-5

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale a 0 o uguale a 1.

- 2-3-4-5: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 5.
- Over 5.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 5 goal.

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

MULTI GOL 2-3-4-5-6

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale a 0 o uguale a 1
- 2-3-4-5-6: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 6.
- Over 6.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 6 goal.

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

MULTI GOL 3-4

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 2.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 2.
- 3-4: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 3 e 4.
- Over 4.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 4 goal.

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

MULTI GOL 3-4-5

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 2.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 2.
- 3-4-5: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 3 e 5.
- Over 5.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 5 goal.

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

MULTI GOL 3-4-5-6

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 2.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 2.
- 3-4-5-6: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 3 e 6.
- Over 6.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 6 goal.

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

MULTI GOL 4-5

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro

Dettaglio fasce:

- Under 3.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 3.
- 4-5: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 4 e 5.
- Over 5.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 5 goal.

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

MULTI GOL 4-5-6

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 3.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 3.
- 4-5-6: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 4 e 6.
- Over 6.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 6 goal.

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

MULTI GOL 5-6

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 4.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 4.
- 5-6: La somma goal delle due squadre durante la partita di riferimento è compresa tra 5 e 6.
- Over 6.5: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante la partita di riferimento, sia superiore a 6 goal.

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

MULTI GOL 1-2 PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il primo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del primo tempo.

Dettaglio fasce:

- 0 Primo tempo: La somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2 Primo tempo: La somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento è compresa tra 1 e 2.
- Over 2.5 primo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 2 goal.

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

MULTI GOL 1-2-3 PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il primo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del primo tempo.

Dettaglio fasce:

- 0 Primo tempo: La somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2-3 Primo tempo: La somma goal delle due squadre durante il primo tempo della partita di riferimento è compresa tra 1 e 3.
- Over 3.5 primo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 2-3 PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il primo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del primo tempo.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 primo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 1 goal.
- 2-3 Primo tempo: La somma goal delle due squadre durante il primo tempo della partita di riferimento è compresa tra 2 e 3.
- Over 3.5 primo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il primo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 1-2 SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il secondo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del secondo tempo.

Dettaglio fasce:

- 0 Secondo tempo: La somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2 Secondo tempo: La somma goal delle due squadre durante il secondo tempo della partita di riferimento è compresa tra 1 e 2.
- Over 2.5 Secondo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 2 goal.

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

MULTI GOL 1-2-3 SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il secondo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del secondo tempo.

Dettaglio fasce:

- 0 Secondo tempo: La somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, è uguale a 0.
- 1-2-3 Secondo tempo: La somma goal delle due squadre durante il secondo tempo della partita di riferimento è compresa tra 1 e 3.
- Over 3.5 Secondo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 2-3 SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre prendendo come riferimento solo il secondo tempo della partita in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili del secondo tempo..

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 Secondo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, sia uguale o inferiore a 1 goal
- 2-3 secondo tempo: La somma goal delle due squadre durante il secondo tempo della partita di riferimento è compresa tra 2 e 3.
- Over 3.5 Secondo tempo: Si pronostica che la somma goal delle due squadre, durante il secondo tempo della partita di riferimento, sia superiore a 3 goal.

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

MULTI GOL 1-2 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 2.
- Over 2.5 casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 2.

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

MULTI GOL 1-2-3 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2-3 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 3.
- Over 3.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 3.

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

MULTI GOL 1-2-3-4 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2-3-4 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 4.
- Over 4.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

MULTI GOL 2-3 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 1.
- 2-3 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 3.
- Over 3.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 3.

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

MULTI GOL 2-3-4 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 1.
- 2-3-4 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 4.
- Over 4.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

MULTI GOL 3-4 CASA

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra di casa durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 2.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 2.
- 3-4 Casa: La somma goal della squadra di casa durante la partita di riferimento è compresa tra 3 e 4.
- Over 4.5 Casa: Si pronostica che la somma goal della squadra di casa, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

MULTI GOL 1-2 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 ospite: La somma goal della squadra di ospite durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2 ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 2.
- Over 2.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 2.

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

MULTI GOL 1-2-3 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 ospite: La somma goal della squadra di ospite durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2-3 ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 3.

- Over 3.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 3.

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

MULTI GOL 1-2-3-4 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- 0 ospite: La somma goal della squadra di ospite durante la partita di riferimento è uguale a 0.
- 1-2-3-4 Ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 1 e 4.
- Over 4.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

MULTI GOL 2-3 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 1.
- 2-3 Ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 3.
- Over 3.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 3.

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

MULTI GOL 2-3-4 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 1.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 1.
- 2-3-4 ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 2 e 4.
- Over 4.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

MULTI GOL 3-4 OSPITE

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra ospite durante la partita ed entro i tempi regolamentari in base alle tre fasce offerte che prendono tutti gli esiti possibili nell'incontro.

Dettaglio fasce:

- Under 2.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà uguale o inferiore a 2.
- 3-4 ospite: La somma goal della squadra ospite durante la partita di riferimento è compresa tra 3 e 4.
- Over 4.5 ospite: Si pronostica che la somma goal della squadra di ospite, durante la partita di riferimento, sarà superiore a 4.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN 1°T + O/U (1.5) 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sull'Under/Over 1,5 al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 1X PT + Under 1.5 PT; 1X PT + Over 1.5 PT ; 2 PT + Under 1.5 PT; 2 PT + Over 1.5 PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT 1°T + O/U (1.5) 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sull'Under/Over 1,5 al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: X2 PT + Under 1.5 PT; X2 PT + Over 1.5 PT ; 1 PT + Under 1.5 PT; 1 PT + Over 1.5 PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT 1°T + O/U (1.5) 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sull'Under/Over 1,5 al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

gli esiti possibili sono: 12 PT + Under 1.5 PT; 12 PT + Over 1.5 PT ; X PT + Under 1.5 PT; X PT + Over 1.5 PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN 2°T + O/U (1.5) 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al secondo tempo e sull'Under/Over 1,5 al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 1X ST + Under 1.5 ST; 1X ST + Over 1.5 ST ; 2 ST + Under 1.5 ST; 2 ST + Over 1.5 ST.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT 2°T + O/U (1.5) 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al secondo tempo e sull'Under/Over 1,5 al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: X2 ST + Under 1.5 ST; X2 ST + Over 1.5 ST; 1 ST + Under 1.5 ST; 1 ST + Over 1.5 ST.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT 2°T + O/U (1.5) 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al secondo tempo e sull'Under/Over 1,5 al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

gli esiti possibili sono: 12 ST + Under 1.5 ST; 12 ST + Over 1.5 ST; X ST + Under 1.5 ST; X ST + Over 1.5 ST.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN 1°T + GG/NG 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sul Goal/Nogoal al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 1X PT + Goal PT; 1X PT + Nogoal PT; 2 PT + Goal PT; 2 PT + Nogoal PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT 1°T + GG/NG 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sul Goal/Nogoal al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: X2 PT + Goal PT; X2 PT + Nogoal PT; 1 PT + Goal PT; 1 PT + Nogoal PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT 1°T + GG/NG 1°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sul Goal/Nogoal al primo tempo prendendo appunto come riferimento solo il primo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 12 PT + Goal PT; 12 PT + Nogoal PT; X PT + Goal PT; X PT + Nogoal PT.

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN 2°T + GG/NG 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al secondo tempo e sul Goal/Nogoal al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 1X ST + Goal ST; 1X ST + Nogoal ST; 2 ST + Goal ST; 2 ST + Nogoal ST.

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

COMBO DOPPIA CHANCE OUT 2°T + GG/NG 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al secondo tempo e sul Goal/Nogoal al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: X2 ST + Goal ST ; X2 ST + Nogoal ST ; 1 ST + Goal ST ; 1 ST + Nogoal ST .

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

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT 2°T + GG/NG 2°T

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al secondo tempo e sul Goal/Nogoal al secondo tempo prendendo appunto come riferimento solo il secondo tempo della partita.

Gli esiti possibili sono: 12 ST + Goal ST ; 12 PT + Nogoal ST ; X ST + Goal ST ; X ST + Nogoal ST .

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

SQUADRA DI CASA VINCE o OVER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o OVER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 (la squadra di casa NON vincerà) e UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal)

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

SQUADRA DI CASA VINCE o UNDER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o UNDER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi X2 (la squadra di casa NON vincerà) e OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal)

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

PAREGGIO o OVER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o OVER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal).

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

PAREGGIO o UNDER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o UNDER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o OVER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o OVER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X (la squadra ospite NON vincerà) e UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o UNDER 1.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o UNDER 1.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o UNDER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a due goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X (la squadra ospite NON vincerà) e OVER 1.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a due goal).

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

SQUADRA DI CASA VINCE o OVER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o OVER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 (la squadra di casa NON vincerà) e UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal)

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

SQUADRA DI CASA VINCE o UNDER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 o UNDER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 1 (la squadra di casa vincerà la partita) o UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi X2 (la squadra di casa NON vincerà) e OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a quattro goal)

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

PAREGGIO o OVER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o OVER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal).

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

PAREGGIO o UNDER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X o UNDER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 (la partita NON finirà X) e OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a quattro goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o OVER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o OVER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà uguale o superiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X (la squadra ospite NON vincerà) e UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal).

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

SQUADRA OSPITE VINCE o UNDER 3.5

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 o UNDER 3.5) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà o 2 (la squadra ospite vincerà la partita) o UNDER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà inferiore a quattro goal) o entrambi gli esiti.

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X (la squadra ospite NON vincerà) e OVER 3.5 (la somma dei Goal totale tra le due squadre sarà superiore a quattro goal).

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

COMBO RIGORE SI/NO + ESPULSIONE SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "RIGORE SI/NO" ed "ESPULSIONE SI/NO" al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

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

RIGORE SI/NO SQUADRA CASA

Si deve pronosticare se sarà concesso o no, almeno un calcio di rigore alla squadra di casa al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

RIGORE SI/NO SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare se sarà concesso o no, almeno un calcio di rigore alla squadra ospite al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

ESPULSIONE SI/NO SQUADRA CASA

Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà comminata un'espulsione alla squadra di casa al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

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

ESPULSIONE SI/NO SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà comminata un'espulsione alla squadra ospite al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita.

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

ALMENO UN TEMPO X

Si deve pronosticare se almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro si concluderà con punteggio parziale di parità.

Ai fini della scommessa sono considerati solo i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

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

UNO PRIMO TEMPO O UNO FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 PT O 1 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 1 al primo tempo o finirà uno al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 al primo tempo E x2 al termine della partita.

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

UNO PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 PT O X FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 1 al primo tempo o finirà in pareggio la partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 al primo tempo E 1 o 2 al termine della partita.

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

UNO PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 PT O 2 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 1 al primo tempo o finirà 2 al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 al primo tempo E 1 o X al termine della partita.

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

X PRIMO TEMPO O 1 FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X PT O 1 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà X al primo tempo o finirà 1 al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o 2 al primo tempo E X o 2 al termine della partita.

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

X PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X PT O X FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà X al primo tempo o finirà X al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o 2 al primo tempo E 1 o 2 al termine della partita.

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

X PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (X PT O 2 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà X al primo tempo o finirà 2 al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o 2 al primo tempo E 1 o X al termine della partita.

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

2 PRIMO TEMPO O 1 FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 PT O 1 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 2 al primo tempo o finirà 1 al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o X al primo tempo E X o 2 al termine della partita.

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

2 PRIMO TEMPO O X FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 PT O X FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 2 al primo tempo o finirà X al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o X al primo tempo E 1 o 2 al termine della partita.

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

2 PRIMO TEMPO O 2 FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 PT O 2 FINALE) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono due:

Si: La partita finirà 2 al primo tempo o finirà 2 al termine della partita

No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1 o X al primo tempo E 1 o X al termine della partita.

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

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI/NO:

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato (Si) o meno (No) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del Var tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Esempio: Mondiali (2018). • Arbitro consulta monitor VAR (S/N). <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/> Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e conferma il rigore assegnato. Esito No: direttore di gara consulta il monitor a bordo cam-

po 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.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR:

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di volte che sarà consultato il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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"). Esempio: Mondiali (2018). • U/O arbitro consulta monitor VAR. <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/> Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. 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.

1X2 FALLI COMMESSI

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nella partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi.

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

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

1X2 DISTANZA PERCORSA

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre percorrerà più metri nella partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi.

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

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

1X2 PALI/TRVERSE

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nella partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi.

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

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

CALCIO D'INIZIO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il calcio di inizio nella partita di riferimento.

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato come da regolamento ministeriale dell'ADM.

1X2 FUORIGIOCO

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di fuorigioco nella partita di riferimento durante i soli tempi regolamentari.

Vengono considerati i 'fuorigioco' fischiati contro un giocatore che si trova in posizione di fuorigioco quando alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione e lo batte. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non vengono presi in considerazione i vantaggi: deve essere assegnato e battuto un calcio di punizione. Se il fuorigioco viene fischiato e non battuto per fine primo tempo o fine partita non verrà considerato alla fine della scommessa perché NON CALCIATO.

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

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

1X2 POSSESSO PALLA

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre avrà totalizzato la percentuale più alta del possesso palla nella partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi.

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

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

UNDER/OVER FUORIGIOCO

Si deve pronosticare se, la somma dei fuorigioco delle due squadre durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Vengono considerati i 'fuorigioco' fischiati contro un giocatore che si trova in posizione di fuorigioco quando alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione e lo batte. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non vengono presi in considerazione i vantaggi: deve essere assegnato e battuto un calcio di punizione. Se il fuorigioco viene fischiato e non battuto per fine primo tempo o fine partita non verrà considerato alla fine della scommessa perché NON CALCIATO.

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

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

UNDER/OVER FUORIGIOCO CASA

Si deve pronosticare se, se i fuorigioco della squadra in casa durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Vengono considerati i 'fuorigioco' fischiati contro un giocatore che si trova in posizione di fuorigioco quando alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione e lo batte. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non vengono presi in considerazione i vantaggi: deve essere assegnato e battuto un calcio di punizione. Se il fuorigioco viene fischiato e non battuto per fine primo tempo o fine partita non verrà considerato alla fine della scommessa perché NON CALCIATO.

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

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

UNDER/OVER FUORIGIOCO OSPITE

Si deve pronosticare se, se i fuorigioco della squadra ospite durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Vengono considerati i 'fuorigioco' fischiati contro un giocatore che si trova in posizione di fuorigioco quando alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione e lo batte. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non vengono presi in considerazione i vantaggi: deve essere assegnato e battuto un calcio di punizione. Se il fuorigioco viene fischiato e non battuto per fine primo tempo o fine partita non verrà considerato alla fine della scommessa perché NON CALCIATO.

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

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

1X2 TIRI NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri nell'incontro, esclusi tempi supplementari.

In questo contesto, si definisce 'tiro' qualsiasi tentativo intenzionale della squadra in attacco di segnare nella porta avversaria che supera la linea di porta, colpisce un palo o la traversa, termina a lato o sopra la porta oppure viene fermato dal portiere o da un giocatore di movimento mentre è diretto approssimativamente verso la porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la somma dei tiri effettuati delle due squadre durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

In questo contesto, si definisce 'tiro' qualsiasi tentativo intenzionale della squadra in attacco di segnare nella porta avversaria che supera la linea di porta, colpisce un palo o la traversa, termina a lato o sopra la porta oppure viene fermato dal portiere o da un giocatore di movimento mentre è diretto approssimativamente verso la porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI CASA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la squadra di casa effettuerà un numero di tiri superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto, durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari,

In questo contesto, si definisce 'tiro' qualsiasi tentativo intenzionale della squadra in attacco di segnare nella porta avversaria che supera la linea di porta, colpisce un palo o la traversa, termina a lato o sopra la porta oppure viene fermato dal portiere o da un giocatore di movimento mentre è diretto approssimativamente verso la porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI OSPITE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la squadra ospite effettuerà un numero di tiri superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto, durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari,

In questo contesto, si definisce 'tiro' qualsiasi tentativo intenzionale della squadra in attacco di segnare nella porta avversaria che supera la linea di porta, colpisce un palo o la traversa, termina a lato o sopra la porta oppure viene fermato dal portiere o da un giocatore di movimento mentre è diretto approssimativamente verso la porta.

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

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

1X2 TIRI IN PORTA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, esclusi tempi supplementari.

In questo contesto, si definisce 'tiro in porta' qualsiasi tentativo di segnare che entra in rete o sarebbe entrato in rete se non fosse stato fermato dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. I tiri che colpiscono un palo o la traversa della porta non contano come tiri in porta a meno che non rispettino i requisiti sopra riportati. Allo stesso modo, i tiri fermati da un giocatore che non sia in posizione di ultimo uomo non contano come tiri in porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI IN PORTA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la somma dei tiri in porta effettuati delle due squadre durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

In questo contesto, si definisce 'tiro in porta' qualsiasi tentativo di segnare che entra in rete o sarebbe entrato in rete se non fosse stato fermato dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. I tiri che colpiscono un palo o la traversa della porta non contano come tiri in porta a meno che non rispettino i requisiti sopra riportati. Allo stesso modo, i tiri fermati da un giocatore che non sia in posizione di ultimo uomo non contano come tiri in porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI IN PORTA CASA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la squadra di casa effettuerà un numero di tiri in porta superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto, durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari.

In questo contesto, si definisce 'tiro in porta' qualsiasi tentativo di segnare che entra in rete o sarebbe entrato in rete se non fosse stato fermato dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. I tiri che colpiscono un palo o la traversa della porta non contano come tiri in porta a meno che non rispettino i requisiti sopra riportati. Allo stesso modo, i tiri fermati da un giocatore che non sia in posizione di ultimo uomo non contano come tiri in porta.

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

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

UNDER/OVER TIRI IN PORTA OSPITE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, la squadra ospite effettuerà un numero di tiri in porta superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto, durante la partita di riferimento, esclusi tempi supplementari.

In questo contesto, si definisce 'tiro in porta' qualsiasi tentativo di segnare che entra in rete o sarebbe entrato in rete se non fosse stato fermato dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. I tiri che colpiscono un palo o la traversa della porta non contano come tiri in porta a meno che non rispettino i requisiti sopra riportati. Allo stesso modo, i tiri fermati da un giocatore che non sia in posizione di ultimo uomo non contano come tiri in porta.

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

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

1X2 EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei soli tempi supplementari secondo il tradizionale sistema 1X2.

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

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

UNDER/OVER EXTRA TIME

Si deve pronosticare se, la somma dei gol segnati dalle due squadre durante i soli tempi supplementari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

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

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

INCONTRO AI RIGORI SI/NO

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari e degli eventuali tempi supplementari, si disputeranno i calci di rigore.

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

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

RIMONTA SI/NO

Si deve pronosticare se, durante la partita di riferimento, esclusi i tempi supplementari, una delle due squadre otterrà la vittoria rimontando il risultato. Per rimonta si intende la vittoria della gara della squadra che ha subito il PRIMO GOL e quindi, dopo essere stata in svantaggio, riesce a rimontare e vincere la partita di riferimento.

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

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

MINUTI DI RECUPERO PRIMO TEMPO

Bisogna pronosticare quanti minuti di recupero saranno concessi al termine del primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento, in base agli esiti offerti.

Il risultato è rappresentato dal numero di minuti di recupero mostrati dal 4° uomo e non da quanti minuti di recupero sono effettivamente giocati.

Esiti:

- 0 minuti
- 1 minuto
- 2 minuti
- 3 o più minuti

Esempio:

Il cliente scommette che nel 1° tempo saranno giocati 3 o più minuti di recupero.

Se il 4° uomo mostra 4 minuti di recupero, la scommessa è vincente.

Se il 4° uomo mostra 2 minuti di recupero, la scommessa è perdente.

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

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

MINUTI DI RECUPERO SECONDO TEMPO

Bisogna pronosticare quanti minuti di recupero saranno concessi al termine del secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento, in base agli esiti offerti.

Il risultato è rappresentato dal numero di minuti di recupero mostrati dal 4° uomo e non da quanti minuti di recupero sono effettivamente giocati.

Esiti:

- 0 minuti
- 1 minuto
- 2 minuti
- 3 minuti
- 4 o più minuti

Esempio:

Il cliente scommette che nel 2° tempo saranno giocati 3 minuti di recupero.

Se il 4° uomo mostra 3 minuti di recupero, la scommessa è vincente.

Se il 4° uomo mostra 2 minuti di recupero, la scommessa è perdente.

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

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

TOTALE SOSTITUZIONI

Bisogna pronosticare quante sostituzioni saranno effettuate dalle due squadre nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari, in base agli esiti offerti.

Esiti:

- 0-4
- 5
- 6

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

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

PORTIERE TOCCA LA PALLA NEL PRIMO MINUTO DI GIOCO

Bisogna pronosticare se almeno uno dei due portieri toccherà il pallone (in qualsiasi modo) entro il primo minuto di gioco (da 0.00 secondi a 0.59 secondi).

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

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

ALMENO UN PALO/TRAVERSA NELLA PARTITA SI/NO

Bisogna pronosticare se nel corso della partita di riferimento esclusi tempi supplementari ci sarà un palo o una traversa.

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

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

GOL DA FUORI AREA

Bisogna pronosticare se, nel corso della partita di riferimento esclusi tempi supplementari, ci sarà un gol da fuori area.

Si specifica che il gol dovrà essere effettuato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa).

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

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

GOL MINUTI DI RECUPERO (secondo tempo)

Bisogna pronosticare se, ci sarà almeno un goal nei minuti di recupero del secondo tempo dell'incontro di riferimento. Per minuti di recupero del secondo tempo si intende il range temporale che va dal minuto 90:01 al triplice fischio finale dell'arbitro.

ESEMPIO:

- Con il segno "Si" si pronostica che verrà segnato almeno un gol nel tempo di recupero che va da 90:01 alla fine dell'incontro.
- Con il segno "No" si pronostica che nei minuti di recupero del secondo tempo dell'incontro non verrà segnato alcun gol.

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

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

PARA RIGORE SI/NO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori, ci sarà almeno un rigore e se questo verrà parato o no dal portiere.

Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e non ci sarà goal, il rigore si intenderà parato.

La scommessa è perdente se:

- se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento
- se, una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori
- se verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione

del portiere

- Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta, il rigore non è parato.

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

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

GOAL SEGNATO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà segnato o meno un goal da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Esempio: JUVENTUS-INTER, gol segnato dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà segnato un gol da una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene segnato almeno un gol nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene segnato alcun gol nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

CALCIO D'ANGOLO BATTUTO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà battuto o meno un calcio d'angolo da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO.

Esempio: JUVENTUS-INTER calcio d'angolo dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà battuto un calcio d'angolo da una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene battuto almeno un calcio d'angolo nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene battuto alcun calcio d'angolo nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

CARTELLINO ESTRATTO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà estratto o meno un cartellino giallo o rosso a una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente ESTRATTO, non quando viene commesso il FALLO..

Esempio: JUVENTUS-INTER cartellino dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà estratto un cartellino a una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene estratto almeno un cartellino giallo o rosso nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene estratto nessun cartellino nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

CALCIO DI PUNIZIONE BATTUTO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà battuto o meno un calcio di punizione da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio di punizione viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO.

Esempio: JUVENTUS-INTER calcio di punizione dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà battuto un calcio di punizione da una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene battuto almeno un calcio di punizione nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene battuto alcun calcio di punizione nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

RIMESSA DAL FONDO BATTUTA NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà battuta o meno una rimessa dal fondo da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui la rimessa dal fondo viene effettivamente BATTUTA, non quando viene ASSEGNATA.

Esempio: JUVENTUS-INTER rimessa dal fondo dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà battuta una rimessa dal fondo da una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene battuta almeno una rimessa dal fondo nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene battuta alcuna rimessa dal fondo nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

FALLO LATERALE BATTUTO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà battuto o meno un fallo laterale da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il fallo laterale viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO.

Esempio: JUVENTUS-INTER fallo laterale dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà battuto un fallo laterale da una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene battuto almeno un fallo laterale nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene battuto alcun fallo laterale nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

RIGORE ASSEGNATO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, se verrà assegnato o meno un rigore da una qualsiasi delle due squadre durante il periodo specificato della durata di 1 minuto. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il rigore viene ASSEGNATO.

Esempio: JUVENTUS-INTER rigore dal minuto 00:00 al minuto 00:59

Il cliente piazza una scommessa su 'Sì', quindi prevede che verrà assegnato un rigore a una qualsiasi delle due squadre nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 00:59.

Se viene assegnato almeno un rigore nel periodo 00:00-00:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 00:35), la scommessa è vincente. Se non viene assegnato alcun rigore nel periodo 00:00-00:59, la scommessa è perdente.

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

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

1X2 PRIMI 10 MINUTI

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

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica l'1 nei primi 10 minuti.

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

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

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

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

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

U/O GOL PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei gol segnati dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se ci sarà almeno un gol nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se il risultato dopo i PRIMI 10 MINUTI è 0-0, la scommessa è perdente.

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

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

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

U/O CALCI D'ANGOLO PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei calci d'angolo BATTUTI dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO.

Nel caso in cui un calcio d'angolo debba essere ribattuto (ad esempio perché l'arbitro ha fermato il gioco per comportamento scorretto in area di rigore) ai fini dell'assegnazione verrà conteggiato un solo calcio d'angolo.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà battuto almeno un calcio d'angolo nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà battuto nessun calcio d'angolo dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci d'angolo BATTUTI dal minuto 10:01 in poi.

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

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

U/O CARTELLINI PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei cartellini gialli e/o rossi delle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

I cartellini rossi hanno valore pari a 2 mentre i cartellini gialli valgono 1 (con ogni giocatore che può accumulare un massimo di 3 punti). I cartellini mostrati agli allenatori o ai giocatori in panchina non sono inclusi nel totale finale.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente ESTRATTO, non quando viene commesso il FALLO.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà estratto almeno un cartellino nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà estratto nessun cartellino dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

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

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

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

U/O CALCI DI PUNIZIONE PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei calci di punizione BATTUTI dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calci di punizione viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO. Un calcio di punizione viene battuto ogni volta che vi è un fallo (sono inclusi i fuorigioco)

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà battuto almeno un calcio di punizione nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà battuto nessun calcio di punizione dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci di punizione BATTUTI dal minuto 10:01 in poi.

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

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

U/O RIMESSA DAL FONDO PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma delle rimesse dal fondo BATTUTE dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui la rimessa dal fondo viene effettivamente BATTUTA, non quando viene ASSEGNATA.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà battuta almeno una rimessa dal fondo nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà battuta nessuna rimessa dal fondo dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

Ai fini della scommessa non vengono considerati le rimesse dal fondo BATTUTE dal minuto 10:01 in poi.

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

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

U/O FALLO LATERALE PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei falli laterali BATTUTI dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il fallo laterale viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà battuta almeno un fallo laterale nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà battuto nessun fallo laterale dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

Ai fini della scommessa non vengono considerati i falli laterali BATTUTI dal minuto 10:01 in poi.

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

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

U/O RIGORE ASSEGNATO PRIMI 10 MINUTI

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei rigori ASSEGNATI dalle due squadre alla fine dei primi 10 minuti di gioco sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il rigore viene ASSEGNATO.

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Il cliente pronostica L'Over 0.5 nei primi 10 minuti.

Se sarà assegnato almeno un rigore nei PRIMI 10 MINUTI, la scommessa è vincente.

Se non sarà assegnato nessun rigore dopo i PRIMI 10 minuti, la scommessa è perdente.

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

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

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

PRIMO AVVENIMENTO NELL'INTERVALLO XX.XX - YY.YY

Bisogna pronosticare nella partita di riferimento, quale tipo di avvenimento tra quelli indicati si verificherà per primo durante il periodo specificato della durata di 5 minuti.

Ci sono 6 esiti possibili:

- Fallo laterale

- Calcio di punizione
- Rimessa dal fondo
- Calcio d'angolo
- Rigore
- Nessun calcio piazzato

Esempio (JUVENTUS v INTER):

Primo avvenimento dell'incontro nell'incontro nel periodo 00:00-04:59.

Il cliente piazza una scommessa su 'Rimessa dal fondo', quindi prevede che il prossimo calcio piazzato dell'incontro nel periodo 00:00-04:59 sarà una rimessa dal fondo.

Se il primo avvenimento effettuato nel periodo compreso fra i minuti 00:00 e 04:59 (per esempio quando il cronometro ufficiale segna il minuto 01:08) è una rimessa dal fondo, la scommessa è vincente.

Se fra i minuti 00:00 e 04:59 viene effettuato un calcio d'angolo, un rigore, una rimessa laterale o un calcio di punizione prima che venga battuta una rimessa dal fondo, la scommessa è perdente.

Se non viene effettuato nessuno degli avvenimenti durante il periodo compreso fra i minuti 00:00 e 04:59, la scommessa è perdente, mentre vengono assegnate come vincenti le scommesse su 'Nessun calcio piazzato'.

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

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

SOSTITUZIONE PRIMO TEMPO SI/NO

Bisogna pronosticare se, nell'incontro di riferimento, ci sarà almeno una sostituzione prima del finire del primo tempo.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerati i cambi nell'intervallo e i cambi nel secondo tempo della partita.

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

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

ALLENATORE ESPULSO SI/NO

Bisogna pronosticare se, nell'incontro di riferimento inclusi tempi supplementari, sarà espulso almeno uno dei due allenatori.

Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerati le espulsioni dopo il fischio finale della partita.

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

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

ALMENO UN ALLENATORE AMMONITO NELL'INCONTRO

Bisogna pronosticare se, nell'incontro di riferimento inclusi tempi supplementari, sarà ammonito almeno uno dei due allenatori. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerate le ammonizioni dopo il fischio finale della partita. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

TEMPO PRIMO GOL CASA 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare il tempo in cui sarà segnato il primo gol della squadra in casa nella partita di riferimento, scegliendo tra 1° Tempo (Primo gol segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2° Tempo (Primo gol segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e Nessun Gol segnato da parte della squadra in casa. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

TEMPO PRIMO GOL OSPITE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare il tempo in cui sarà segnato il primo gol della squadra ospite nella partita di riferimento, scegliendo tra 1° Tempo (Primo gol segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2° Tempo (Primo gol segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e Nessun Gol segnato da parte della squadra ospite. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO OVER SQUADRA CASA + UNDER SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento (esclusi tempi supplementari e rigori), i gol segnati dalla squadra in casa sarà superiore ad un determinato spread e se i gol segnati dalla squadra ospite sarà inferiore ad un determinato spread. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO OVER SQUADRA CASA + OVER SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento (esclusi tempi supplementari e rigori), i gol segnati dalla squadra in casa sarà superiore ad un determinato spread e se i gol segnati dalla squadra ospite sarà superiore ad un determinato spread. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO UNDER SQUADRA CASA + UNDER SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento (esclusi tempi supplementari e rigori), i gol segnati dalla squadra in casa sarà inferiore ad un determinato spread e se i gol segnati dalla squadra ospite sarà inferiore ad un determinato spread. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

COMBO UNDER SQUADRA CASA – OVER SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento (esclusi tempi supplementari e rigori), i gol segnati dalla squadra in casa sarà inferiore ad un determinato spread e se i gol segnati dalla squadra ospite sarà superiore ad un determinato spread. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

RISULTATO ESATTO 80 ESITI

Si deve pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (90' più eventuale recupero); di seguito sono elencati i possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista): 1-0/2-0/2-1/3-0/3-1/3-2/4-0/4-1/4-2/4-3/5-0/5-1/5-2/5-3/5-4/6-0/6-1/6-2/6-3/6-4/6-5/7-0/7-1/7-2/7-3/7-4/8-0/8-1/8-2/8-3/8-4/9-0/9-1/9-2/9-3/9-4/0-1/0-2/1-2/0-3/1-3/2-3/0-4/1-4/2-4/3-4/0-5/1-5/2-5/3-5/4-5/0-6/1-6/2-6/3-6/4-6/5-6/0-7/1-7/2-7/3-7/4-7/0-8/1-8/2-8/3-8/4-8/0-9/1-9/2-9/3-9/4-9



0-0/1-1/2-2/3-3/4-4/5-5/6-6/ ALTRO Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1X2 GOL INTERVALLO

Bisogna pronosticare il risultato (1X2) della partita di riferimento nell'intervallo definito. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica l'1 nell'intervallo da 0.00 a 9:59. Se sta vincendo la JUVENTUS nell'intervallo definito, la scommessa è vincente. Se il risultato nell'intervallo definito è in parità o sta vincendo l'INTER, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i Gol segnati in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1X2 ANGOLI INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre batterà il maggior numero di angoli nell'intervallo definito. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica la Juventus nell'intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59. Se, nell'intervallo definito, la Juventus avrà battuto più calci d'angolo dell'Inter, la scommessa è vincente. Se, nell'intervallo definito, non sarà battuto nessun calcio d'angolo oppure le 2 squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo oppure ne avrà battuti più l'Inter, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci d'angolo battuti in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O ANGOLI INTERVALLO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei calci d'angolo BATTUTI dalle due squadre nell'intervallo definito sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO. Nel caso in cui un calcio d'angolo debba essere ribattuto (ad esempio perché l'arbitro ha fermato il gioco per comportamento scorretto in area di rigore) ai fini dell'assegnazione verrà conteggiato un solo calcio d'angolo. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica L'Over 0.5 nell'intervallo che va dal minuto 0 al minuto 09:59 minuto. Se sarà battuto almeno un calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è vincente. Se non sarà battuto nessun calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci d'angolo BATTUTI in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

CHI BATTE PER PRIMO UN ANGOLO INTERVALLO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, verrà battuto o meno il primo calcio d'angolo da una qualsiasi delle due squadre nell'intervallo definito. Esempio: JUVENTUS-INTER, intervallo definito

dal minuto 00:00 al minuto 09:59. Il cliente piazza una scommessa sulla Juventus, quindi prevede che la Juventus batterà il primo calcio d'angolo nel periodo dell'incontro compreso fra i minuti 00:00 e 09:59. Se la Juventus batte il primo calcio d'angolo nel periodo definito, la scommessa è vincente. Se nell'intervallo definito il primo calcio d'angolo non è stato battuto oppure lo ha battuto l'INTER, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non viene considerato il primo calcio d'angolo battuto in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O ANGOLI SQ. CASA INTERVALLO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei calci d'angolo BATTUTI dalla squadra di casa nell'intervallo definito sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO. Nel caso in cui un calcio d'angolo debba essere ribattuto (ad esempio perché l'arbitro ha fermato il gioco per comportamento scorretto in area di rigore) ai fini dell'assegnazione verrà conteggiato un solo calcio d'angolo. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica L'Over 0.5 della Juventus nell'intervallo che va dal minuto 0 al minuto 09:59. Se dalla Juventus sarà battuto almeno un calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è vincente. Se dalla Juventus non sarà battuto nessun calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci d'angolo BATTUTI in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O ANGOLI SQ. OSPITE INTERVALLO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei calci d'angolo BATTUTI dalla squadra ospite nell'intervallo definito sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene effettivamente BATTUTO, non quando viene ASSEGNATO. Nel caso in cui un calcio d'angolo debba essere ribattuto (ad esempio perché l'arbitro ha fermato il gioco per comportamento scorretto in area di rigore) ai fini dell'assegnazione verrà conteggiato un solo calcio d'angolo. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica L'Over 0.5 dell'Inter nell'intervallo che va dal minuto 0 al minuto 9:59. Se dall'Inter sarà battuto almeno un calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è vincente. Se dall'Inter non sarà battuto nessun calcio d'angolo nell'intervallo definito, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i calci d'angolo BATTUTI in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

PARI/DISPARI ANGOLI INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento, se la somma degli angoli battuti da entrambe le squadre nell'intervallo definito è pari o dispari. Esempio (JUVENTUS v INTER): Intervallo che va dal minuto

0.00 al minuto 09:59: 0-0, esito vincente: Pari. Intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59: 2-1, esito vincente: Dispari La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

1X2 CARTELLINI INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre riceverà il maggior numero di cartellini nell'intervallo definito. I cartellini rossi hanno valore pari a 2 mentre i cartellini gialli valgono 1 (ogni giocatore può accumulare un massimo di 3 punti). I cartellini mostrati agli allenatori o ai giocatori in panchina non sono inclusi nel totale finale. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente ESTRATTO, non quando viene commesso il FALLO. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica la Juventus nell'intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59. Se, nell'intervallo definito, la Juventus avrà ricevuto il numero maggiore di cartellini, la scommessa è vincente. Se, nell'intervallo definito, non sarà estratto nessun cartellino oppure le 2 squadre avranno ricevuto lo stesso numero di cartellini oppure ne avrà ricevuti di più l'Inter, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i cartellini estratti in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O CARTELLINI INTERVALLO

Bisogna pronosticare se, nella partita di riferimento, la somma dei cartellini ricevuti dalle due squadre nell'intervallo definito sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. I cartellini rossi hanno valore pari a 2 mentre i cartellini gialli valgono 1 (ogni giocatore può accumulare un massimo di 3 punti). I cartellini mostrati agli allenatori o ai giocatori in panchina non sono inclusi nel totale finale. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente ESTRATTO, non quando viene commesso il FALLO. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica L'Over 0.5 nell'intervallo che va dal minuto 0 al minuto 9:59. Se sarà estratto almeno un cartellino nell'intervallo definito, la scommessa è vincente. Se non sarà estratto nessun cartellino nell'intervallo definito, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerati i cartellini estratti in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESPULSIONE SI/NO INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento se, nell'intervallo definito ci sarà un'espulsione o meno. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica che nell'intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59 ci sarà un'espulsione. Se nell'intervallo definito c'è un'espulsione la scommessa è vincente. Se nell'intervallo definito non c'è un'espulsione, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerate le espulsioni in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESPULSIONE SQ. CASA SI/NO INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento se, nell'intervallo definito, ci sarà un'espulsione per un giocatore della squadra di casa o meno. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica che nell'intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59 ci sarà un'espulsione per la Juventus. Se nell'intervallo definito c'è un'espulsione per la Juventus la scommessa è vincente. Se nell'intervallo definito non c'è un'espulsione oppure c'è ne è una per l'Inter, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerate le espulsioni in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESPULSIONE SQ. OSPITE SI/NO INTERVALLO

Bisogna pronosticare, nella partita di riferimento se, nell'intervallo definito, ci sarà un'espulsione per un giocatore della squadra ospite o meno. Esempio (JUVENTUS v INTER): Il cliente pronostica che nell'intervallo che va dal minuto 0.00 al minuto 09:59 ci sarà un'espulsione per l'Inter. Se nell'intervallo definito c'è un'espulsione per l'Inter la scommessa è vincente. Se nell'intervallo definito non c'è un'espulsione oppure c'è ne è una per la Juventus, la scommessa è perdente. Ai fini della scommessa non vengono considerate le espulsioni in un intervallo differente da quello definito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

CALCIO A 5

Antepost vincente

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

1X2

La scommessa consiste nell'individuare il pronostico 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.

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

Testa a Testa con Handicap

Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

Under/Over 4,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 4,5 (UNDER) o più di 4,5 goal (OVER).

Under/Over 5,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 5,5 (UNDER) o più di 5,5 goal (OVER).

Under/Over 6,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 6,5 (UNDER) o più di 6,5 goal (OVER).

Under/Over 7,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 7,5 (UNDER) o più di 7,5 goal (OVER).

Under/Over 8,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 8,5 (UNDER) o più di 8,5 goal (OVER).

Under/Over 9,5

La scommessa consiste nell'individuare se, in un determinato incontro, vengono segnati meno di 9,5 (UNDER) o più di 9,5 goal (OVER).

Pari/Dispari

La scommessa consiste nell'individuare se le segnature realizzate al termine di un determinato incontro sono pari oppure dispari. Il risultato di 0-0 dà il risultato pari.

UNDER/OVER LIVE

Consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati in una partita sia superiore o inferiore al limite prefissato (spread)

UNDER/OVER 1° TEMPO LIVE

Consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati nel primo tempo della partita sia superiore o inferiore al limite prefissato (spread)

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà un determinato torneo o o un giocatore che vincerà una determinata classifica.

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono 1 (vincente squadra casa), X (pareggio) e 2 (vincente squadra ospite).

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap indicato in essa. I possibili esiti sono 1 (applicando lo spread handicap vince la squadra casa), X (applicando lo spread handicap finisce in pareggio) e 2 (applicando lo spread handicap vince la squadra ospite).

PARI/DISPARI

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di gol realizzati al termine della partita, esclusi eventuali i tempi supplementari, sarà di numero paro o disparo. I possibili esiti sono PARI (somma dei gol è un numero paro o uguale a 0) e DISPARI (somma dei gol è un numero disparo).

UNDER/OVER x,5

Si deve pronosticare durante un incontro se il numero totale dei gol segnati nei tempi regolamentari sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Tempi supplementari esclusi.

GOAL/NO GOAL

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un gol durante i tempi regolamentari di una partita, esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono GOAL (entrambe le squadre segnano almeno un goal) e NO GOAL (una o nessuna squadra segna almeno un goal).

1X2 PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del primo tempo della partita. I possibili esiti sono: 1 (Vincente squadra casa), X (Pareggio), 2 (Vincente squadra ospite).

ESITO FINALE 1X2 LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono 1 (vincente squadra casa), X (pareggio) e 2 (vincente squadra ospite).

SOMMA GOAL CASA LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa nel corso dei tempi regolamentari di un incontro scegliendo tra le alternative proposte.

SOMMA GOAL OSPITE LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra ospite nel corso dei tempi regolamentari di un incontro scegliendo tra le alternative proposte.

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap indicato in essa. I possibili esiti sono 1 (applicando lo spread handicap vince la squadra casa), X (applicando lo spread handicap finisce in pareggio) e 2 (applicando lo spread handicap vince la squadra ospite).

PARI/DISPARI LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di gol realizzati al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari, sarà di numero paro o disparo. I possibili esiti sono PARI (somma dei gol è un numero paro o uguale a 0) e DISPARI (somma dei gol è un numero disparo).

UNDER/OVER x,5 LIVE

Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nella partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

GOAL/NO GOAL LIVE

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un gol durante i tempi regolamentari di una partita, esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono GOAL (entrambe le squadre segnano almeno un goal) e NO GOAL (una o nessuna squadra segna almeno un goal).

1X2 PRIMO TEMPO LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del primo tempo della partita. I possibili esiti sono: 1 (Vincente squadra casa), X (Pareggio), 2 (Vincente squadra ospite).

1X2 LIVE EXTRA TIME

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato dei soli tempi supplementari di una partita. I possibili esiti sono: 1 (vincente squadra casa), X (pareggio) e 2 (vincente squadra ospite).

UNDER/OVER x,5 LIVE PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nel primo tempo di un incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

SEGNA GOAL LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà un determinato goal nell'incontro, nei tempi regolamentari esclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono : 1 (segna la squadra di casa), NESSUN GOL (nessuna delle due squadre segna) e 2 (segna la squadra ospite).

SEGNA GOAL EXTRA LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà un determinato goal nei tempi supplementari di un incontro. I possibili esiti sono : 1 (segna la squadra di casa), NESSUN GOL (nessuna delle due squadre segna) e 2 (segna la squadra ospite).

UNDER/OVER x,5 EXTRA TIME LIVE

Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati nei tempi supplementari di un incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto.

CALCIO MARCATORI

Marcatore SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un calciatore realizzerà una rete nel corso di un determinato avvenimento che può anche concludersi ai tempi supplementari. Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione di eventuali turni di calcio di rigore.

Gli esiti possibili della scommessa sono:

SI = realizza almeno una rete

NO = non realizza nessuna rete

In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

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

Primo Marcatore Incontro

Bisogna pronosticare il giocatore che segna il primo goal nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

Nessun goal ovvero il risultato sarà di 0-0;

Autorete sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;

Altro ovvero qualsiasi calciatore non presente nella lista.

NB: se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

Ultimo Marcatore

Bisogna pronosticare il giocatore che segna l'ultimo goal nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

Nessun goal ovvero il risultato sarà di 0-0;

Autorete sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;

Altro ovvero qualsiasi calciatore non presente nella lista.

NB: se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

Marcatori 1X2 – Manifestazione

La scommessa consiste nel pronosticare chi tra i due giocatori proposti avrà realizzato, al termine di una determinata manifestazione, il maggior numero di gol.

Con il segno 1 si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto, con il segno 2 la prevalenza del secondo giocatore e con il segno X la parità nel numero di gol segnati.

La refertazione avverrà in base alla classifica dei marcatori, reperibile sul sito ufficiale degli organizzatori, stilata al termine della manifestazione.

La validità della scommessa è subordinata alla presenza di entrambi i giocatori nelle liste ufficiali di ciascuna squadra partecipante alla data della prima partita in calendario della stessa. Per presenza si intende l'inclusione nella lista dei giocatori partecipanti alla manifestazione al momento sopra descritta anche se gli stessi giocatori non avranno disputato incontri.

GOL GIOCATORE X NELLA MANIFESTAZIONE (5 FASCE)

La scommessa consiste nel pronosticare quanti Gol farà in totale il giocatore indicato, all'interno della manifestazione di riferimento, scegliendo tra gli esiti disponibili.

Gli esiti sono:

Meno Di 3 Gol: Il giocatore farà meno di 3 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

3 – 4 Gol: Il giocatore farà 3 o 4 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

5 – 6 Gol: Il giocatore farà 5 o 6 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

7 – 8 Gol: Il giocatore farà 7 o 8 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

9 Gol o Più: Il giocatore farà almeno 9 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Se il giocatore indicato dovesse cambiare squadra durante una sessione di mercato giocando poi in un campionato diverso da quello di provenienza le scommesse su di esso saranno rimborsate mentre se cambiando squadra rimarrà comunque nello stesso campionato le scommesse saranno ritenute valide.

La scommessa si riferisce alla MANIFESTAZIONE INDICATA nella descrizione dell'avvenimento e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

Per definire il numero di gol del giocatore indicato si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

GOL GIOCATORE X NELLA MANIFESTAZIONE (9 FASCE)

La scommessa consiste nel pronosticare quanti Gol farà in totale il giocatore indicato, all'interno della manifestazione di riferimento, scegliendo tra gli esiti disponibili.

Gli esiti sono:

Meno Di 9 Gol: Il giocatore farà meno di 9 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 9 a 11 Gol: Il giocatore farà da 9 a 11 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 12 a 14 Gol: Il giocatore farà da 12 a 14 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 15 a 17 Gol: Il giocatore farà da 15 a 17 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 18 a 20 Gol: Il giocatore farà da 18 a 20 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 21 a 23 Gol: Il giocatore farà da 21 a 23 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 24 a 26 Gol: Il giocatore farà da 24 a 26 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Da 27 a 29 Gol: Il giocatore farà da 27 a 29 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

30 Gol o Piu: Il giocatore farà almeno 30 Gol in tutta la stagione all'interno della manifestazione indicata.

Se il giocatore indicato dovesse cambiare squadra durante una sessione di mercato giocando poi in un campionato diverso da quello di provenienza le scommesse su di esso saranno rimborsate mentre se cambiando squadra rimarrà comunque nello stesso campionato le scommesse saranno ritenute valide.

La scommessa si riferisce alla MANIFESTAZIONE INDICATA nella descrizione dell'avvenimento e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

Per definire il numero di gol del giocatore indicato si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

MARCATORI FANTASY

Consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che potrebbero anche non affrontarsi direttamente.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di gol segnati dai due MARCATORI nella partita di riferimento o nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).

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

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

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

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

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

Marcatori Fantasy 1X2 Esito Finale

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, tra GIOCATORE 1 e GIOCATORE 2: segno 1: vince il GIOCATORE 1; segno X: pareggio; segno 2: vince il GIOCATORE 2.

Marcatori Fantasy Doppia Chance In

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o un pareggio.

Marcatori Fantasy Doppia Chance Out

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 2 o un pareggio.

Marcatori Fantasy Doppia Chance In/Out

Si pronostica che il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o per il GIOCATORE 2.

Marcatori Fantasy Under/Over 0.5

Consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati tra i DUE GIOCATORI, superi o no il limite prefissato(0.5 goal) alla fine dei tempi regolamentari.

Marcatori Fantasy Under/Over 1.5

Consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati tra i DUE GIOCATORI, superi o no il limite prefissato(1.5 goal) alla fine dei tempi regolamentari.

Marcatori Fantasy Under/Over 2.5

Consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati tra i DUE GIOCATORI, superi o no il limite prefissato(2.5 goal) alla fine dei tempi regolamentari.

Marcatori Fantasy Goal/No Goal

Consiste nel pronosticare se entrambi I GIOCATORI segnano almeno un goal. Si entrambi segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se un GIOCATORE o entrambi non segnano almeno un goal l'esito è no goal.

Marcatori Fantasy Pari/Dispari

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dai DUE GIOCATORI alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari.

Marcatori Fantasy Risultato Esatto 10 Esiti

Occorre pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari tra i DUE GIOCATORI(90' più eventuale recupero); qui di seguito sono elencati 10 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista).

COMBO PRIMO MARCATORE + Risultato Esatto

Si deve pronosticare sia quale giocatore segnerà il primo gol della partita sia quale sarà il risultato esatto della partita. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita o entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol la scommessa è perdente. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che il primo gol venisse segnato.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. La scommessa si riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

COMBO MARCATORE SI/NO + Risultato Esatto

Si deve pronosticare sia quale sarà il risultato esatto della partita sia se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno una rete. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Se un calciatore presente non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso.

La scommessa si riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

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

PRIMO MARCATORE + DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare sia il giocatore che segnerà il primo gol dell'incontro, sia il risultato finale di esso (Dc 1X, 2).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare il primo gol della partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

PRIMO MARCATORE + DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare sia il giocatore che segnerà il primo gol dell'incontro, sia il risultato finale di esso (1, DC X2).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare il primo gol della partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

PRIMO MARCATORE + DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare sia il giocatore che segnerà il primo gol dell'incontro, sia il risultato finale di esso (X, DC 12).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare il primo gol della partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

MARCATORE + DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nell'incontro abbinato al risultato finale di esso (DC 1X, 2).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare almeno un gol nella partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

MARCATORE + DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nell'incontro abbinato al risultato finale di esso (1, DC X2).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare almeno un gol nella partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

MARCATORE + DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nell'incontro abbinato al risultato finale di esso (X, DC 12).

Se il giocatore indicato non dovesse segnare almeno un gol nella partita ci sarà l'esito ALTRO che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

PRIMO MARCATORE + RISULTATO ESATTO MULTIESITO

Si deve pronosticare sia quale giocatore segnerà il primo gol della partita sia quale sarà il risultato esatto della partita, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita o entra in campo successivamente alla realizzazione del primo gol la scommessa è perdente. Se il giocatore selezionato, pur avendo preso parte alla partita, non segna alcun gol, la scommessa è perdente, anche se il giocatore in questione è stato sostituito prima che il primo gol venisse segnato.

La scommessa si riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

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

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

Gli esiti sono:

Primo marcatore + 1-0/2-0/2-1: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 2-1

Primo marcatore + 3-0/3-1/3-2: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 3-0 o 3-1 o 3-2

Primo marcatore + 4-0/4-1/4-2/4-3: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1 o 4-2 o 4-3

Primo marcatore + 0-1/0-2/1-2: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2 o 1-2

Primo marcatore + 0-3/1-3/2-3: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 0-3 o 1-3 o 2-3

Primo marcatore + 0-4/1-4/2-4/3-4: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4 o 2-4 o 3-4

Primo marcatore + 1-1/2-2/3-3/4-4: Il giocatore indicato segnerà il primo gol e la partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2 o 3-3 o 4-4

ALTRO: L'esito ALTRO comprende tutti gli altri esiti non presenti. Quindi il nessun gol o il giocatore indicato non segnerà il primo gol o farà il primo gol ma la partita di riferimento terminerà con un risultato non inserito nella lista.

MARCATORE + RISULTATO ESATTO MULTIESITO

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nell'incontro abbinato al risultato esatto di esso, scegliendo tra gli esiti disponibili. In ogni esito giocabile sono compresi più risultati esatti comprendo alla fine tutti i possibili finali di una partita.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

La scommessa si riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

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

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

Gli esiti sono:

Marcatore + 1-0/2-0/2-1: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 2-1

Marcatore + 3-0/3-1/3-2: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 3-0 o 3-1 o 3-2

Marcatore + 4-0/4-1/4-2/4-3: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1 o 4-2 o 4-3

Marcatore + 0-1/0-2/1-2: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2 o 1-2

Marcatore + 0-3/1-3/2-3: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 0-3 o 1-3 o 2-3

Marcatore + 0-4/1-4/2-4/3-4: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4 o 2-4 o 3-4

Marcatore + 1-1/2-2/3-3/4-4: Il giocatore indicato segnerà almeno un gol e la partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-2 o 3-3 o 4-4

ALTRO: L'esito ALTRO comprende tutti gli altri esiti non presenti. Quindi nessun gol o il giocatore non segnerà o segnerà ma la partita di riferimento terminerà con un risultato non inserito nella lista.

PRIMO MARCATORE SQUADRA

Bisogna pronosticare il giocatore che segna il primo goal della squadra di appartenenza nei tempi regolamentari nell'incontro di riferimento.

Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

Nessun gol: la squadra indicata farà zero gol;

Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;

Altro: ovvero qualsiasi calciatore della squadra indicata non presente nella lista.

NB: se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

MARCATORE DAL 0 AL 15 ESIMO MINUTO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va da inizio partita al 15esimo minuto della partita di riferimento. Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE DAL 16 ESIMO AL 30 ESIMO MINUTO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va dal 16esimo minuto al 30esimo minuto della partita di riferimento. Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE DAL 31 ESIMO A FINE PRIMO TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va dal 31esimo minuto alla fine del primo tempo della partita di riferimento.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE DAL 46 ESIMO AL 60 ESIMO MINUTO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va dal 46esimo minuto (inizio secondo tempo) al 60esimo minuto della partita di riferimento. Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE DAL 61 ESIMO AL 75 ESIMO MINUTO

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va dal 61 esimo minuto al 75 esimo minuto della partita di riferimento. Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE DAL 76 ESIMO A FINE PARTITA

Si deve pronosticare se un determinato giocatore segnerà almeno un gol prendendo in considerazione solo la fascia temporale che va dal 76 esimo minuto a fine partita della partita di riferimento.

Ai fini della scommessa vengono considerati solamente i MINUTI INDICATI.

Se il giocatore selezionato NON scende in campo nei MINUTI INDICATI, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

DOPPIETTA NELL'INCONTRO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato segnerà almeno due reti nell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati validi i tempi regolamentari, inclusi eventuali tempi supplementari. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Se il calciatore selezionato scende in campo, anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse piazzate verranno certificate.

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

TRIPLETTA NELL'INCONTRO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato segnerà almeno tre reti nell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati validi i tempi regolamentari, inclusi eventuali tempi supplementari. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Se il calciatore selezionato scende in campo, anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse piazzate sulla sua ipotetica marcatura verranno certificate.

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

SUPERGOLD – PRIMO MARCATORE + MIN. PRIMO GOL + METODO PRIMO GOL

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, si verificheranno tutte e tre le condizioni seguenti:

Bisogna pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo gol;

Bisogna pronosticare il minuto in cui viene segnato il primo gol, scegliendo tra le tre fasce disponibili: 0-30 / 31-60 / 61-Fine Partita(contando solo i tempi regolamentari);

Bisogna pronosticare il metodo con cui verrà segnato il primo gol, scegliendo tra i tre metodi disponibili:

Calcio piazzato: il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o di seconda sono esclusi). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato dagli organi ufficiali della manifestazione al giocatore che ha calciato la punizione. Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi;

Colpo di Testa: il gol deve essere segnato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi);

Tiro: tutti gli altri tipi di gol non inclusi sopra.

Se il giocatore indicato non dovesse segnare il primo gol della partita ci sarà l'esito "ALTRO" che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro. Nell'esito "ALTRO" sono considerati tutti gli AUTOGOL.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore.

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

MARCATORE SI/NO PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nel primo tempo dell'incontro. Ai fini della scommessa viene considerato solamente il primo tempo dell'incontro. Se il giocatore selezionato non prende parte al primo tempo della partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

MARCATORE SI/NO SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno una rete nel secondo tempo dell'incontro. Ai fini della scommessa viene considerato solamente il secondo tempo dell'incontro. Se il giocatore selezionato non prende parte al secondo tempo della partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

UNO CONTRO TUTTI

Consiste in uno scontro tra il GIOCATORE indicato e l'intera squadra avversaria, al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

Il risultato si determina tenendo conto di quanti Gol farà il singolo giocatore contro quanti Gol farà la squadra avversaria.

Il giocatore oggetto della scommessa deve essere in campo dal PRIMO MINUTO DI GIOCO (TITOLARE), altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso.

Se il Giocatore indicato non scenderà in campo tutte le scommesse andranno a rimborso.

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

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: Il giocatore indicato non segnerà e la squadra avversaria segnerà almeno un Gol oppure il giocatore indicato segnerà un numero di Gol comunque inferiore al totale della squadra avversaria.

UNO CONTRO TUTTI - DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e l'intera squadra avversaria:

DOPPIA CHANCE IN: Il giocatore indicato segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutta la squadra avversaria o Il giocatore indicato segnerà un numero di Gol pari a quello della squadra avversaria o la partita di riferimento terminerà 0-0.

2: Il giocatore indicato non segnerà e la squadra avversaria segnerà almeno un Gol oppure il giocatore indicato segnerà un numero di Gol comunque inferiore al totale della squadra avversaria.

UNO CONTRO TUTTI - DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e l'intera squadra avversaria:

1: Il giocatore indicato segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutta la squadra avversaria.

DOPPIA CHANCE OUT: Il giocatore indicato non segnerà o segnerà un numero di gol pari o inferiore rispetto a tutta la squadra avversaria o la partita di riferimento terminerà 0-0.

UNO CONTRO TUTTI - DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e l'intera squadra avversaria:

X: Il giocatore indicato segnerà un numero di Gol pari a quello della squadra avversaria o la partita di riferimento terminerà 0-0.

DOPPIA CHANCE IN/OUT: Il giocatore indicato segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutta la squadra avversaria o Il giocatore indicato non segnerà e la squadra avversaria segnerà almeno un Gol oppure il giocatore indicato segnerà un numero di Gol comunque inferiore al totale della squadra avversaria.

UNO CONTRO TUTTI - UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei Gol segnati tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e l'intera squadra avversaria superi o no il limite prefissato:

UNDER: La somma dei gol segnati tra il giocatore e la squadra avversaria è inferiore al limite prefissato.

OVER: La somma dei gol segnati tra il giocatore e la squadra avversaria è superiore al limite prefissato.

UNO CONTRO TUTTI - GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se il GIOCATORE indicato(TITOLARE) segni almeno un gol e se l'intera squadra avversaria segnerà almeno un gol:

GG: il GIOCATORE indicato farà almeno un gol e l'intera squadra avversaria segnerà almeno un gol.

NG: il GIOCATORE indicato non segnerà o l'intera squadra avversaria non segnerà o la partita terminerà 0-0.

UNO CONTRO TUTTI - PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato(TITOLARE) e dall'intera squadra avversaria è PARI o DISPARI:

PARI: la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato(TITOLARE) e dall'intera squadra avversaria sarà PARI.

DISPARI: la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato(TITOLARE) e dall'intera squadra avversaria sarà DISPARI.

UNO CONTRO TUTTI - RISULTATO ESATTO 10 ESITI

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e l'intera squadra avversaria.

Di seguito sono elencati 10 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista):

1-0 ; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 1-2; 0-0; 1-1; 2-2; ALTRO

UNO CONTRO DIECI

Consiste in una partita tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

Il risultato si determina tenendo conto di quanti Gol farà il singolo giocatore contro quanti Gol farà il resto della sua squadra in una determinata partita.

Il giocatore oggetto della scommessa deve essere in campo dal PRIMO MINUTO DI GIOCO (TITOLARE), altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso.

Se il Giocatore indicato non scenderà in campo tutte le scommesse andranno a rimborso.

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

Esempio:

Barcellona – Siviglia = 3-0 (marcatori Messi, Messi, Suarez) Messi Contro Barcellona = 2-1

Barcellona – Siviglia = 2-0 (marcatori Messi, Suarez) Messi Contro Barcellona = 1-1

Barcellona – Siviglia = 0-0 Messi Contro Barcellona = 0-0

Barcellona – Siviglia = 2-0 (marcatori Iniesta, Suarez) Messi Contro Barcellona = 0-2

Barcellona – Siviglia = Messi non titolare o non entra in campo neanche un minuto Messi Contro Barcellona = RIMBORSO

UNO CONTRO DIECI 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso):

Esito 1: Il giocatore indicato segnerà un gol e il resto della sua squadra non farà altri gol nella partita di riferimento o segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutto il resto della sua squadra.

Esito X: Il giocatore indicato non segnerà e il resto della sua squadra non farà altri gol nella partita di riferimento o segnerà un numero di Gol uguale rispetto a quanti ne farà il resto della sua squadra.

Esito 2: Il giocatore indicato non segnerà e il resto della sua squadra farà almeno un gol nella partita di riferimento o segnerà almeno un Gol in meno rispetto a tutto il resto della sua squadra.

UNO CONTRO DIECI DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso):

DOPPIA CHANCE IN: Il giocatore indicato farà un numero di gol pari o superiore rispetto al resto della sua squadra nella partita di riferimento

2: Il giocatore indicato non segnerà e il resto della sua squadra farà almeno un gol nella partita di riferimento o segnerà almeno un Gol in meno rispetto a tutto il resto della sua squadra.

UNO CONTRO DIECI DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso):

1: Il giocatore indicato segnerà un gol e il resto della sua squadra non farà altri gol nella partita di riferimento o segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutto il resto della sua squadra.

DOPPIA CHANCE OUT: Il giocatore indicato farà un numero di gol pari o inferiore rispetto al resto della sua squadra nella partita di riferimento.

UNO CONTRO DIECI DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso):

X: Il giocatore indicato non segnerà e il resto della sua squadra non farà altri gol nella partita di riferimento o segnerà un numero di Gol uguale rispetto a quanti ne farà il resto della sua squadra.

DOPPIA CHANCE IN/OUT: Il giocatore indicato segnerà almeno un Gol in più rispetto a tutto il resto della sua squadra o il giocatore indicato non segnerà e il resto della sua squadra farà almeno un gol nella partita di riferimento o segnerà almeno un Gol in meno rispetto a tutto il resto della sua squadra.

UNO CONTRO DIECI UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei Gol segnati tra il GIOCATORE indicato(TITOLARE) e il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso) superi o no il limite prefissato:

UNDER: La somma dei gol tra il giocatore indicato e il resto della sua squadra sarà inferiore al limite prefissato.

OVER: La somma dei gol tra il giocatore indicato e il resto della sua squadra sarà superiore al limite prefissato.

UNO CONTRO DIECI GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se il GIOCATORE indicato(TITOLARE) segni almeno un gol e il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso) segnerà almeno un gol:

GG: il GIOCATORE indicato farà almeno un gol e il resto della sua squadra segnerà almeno un gol.

NG: il GIOCATORE indicato non segnerà o il resto della sua squadra non segnerà.

UNO CONTRO DIECI PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato (TITOLARE) e il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso) è PARI o DISPARI:

PARI: la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato (TITOLARE) e il resto della sua squadra sarà PARI.

DISPARI: la somma dei gol segnati dal GIOCATORE indicato (TITOLARE) e il resto della sua squadra sarà DISPARI.

UNO CONTRO DIECI RISULTATO ESATTO 10 ESITI

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) e) e il resto della sua squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso).

Di seguito sono elencati 10 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista):

1-0; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 1-2; 0-0; 1-1; 2-2; ALTRO

MATCH SENZA BOMBER

Consiste nel pronosticare l'esito di una partita di riferimento SOTTRAENDO al risultato finale i GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

Il risultato si determina sottraendo eventuali GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al risultato finale della partita di riferimento.

Il giocatore oggetto della scommessa deve essere in campo dal PRIMO MINUTO DI GIOCO (TITOLARE), altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso.

Se il Giocatore indicato non scenderà in campo tutte le scommesse andranno a rimborso.

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

Esempio:

Barcellona – Juventus = 3-0 (marcatori Messi, Messi, Suarez) BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = 1-0

Barcellona – Juventus = 2-2 (marcatori Messi, Suarez, Higuain, Higuain) BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = 1-2

Barcellona – Juventus = 0-0 BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = 0-0

Barcellona – Juventus = 2-1 (marcatori Messi, Suarez, Higuain) BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = 1-1

Barcellona – Juventus = 2-0 (marcatori Iniesta, Suarez) BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = 2-0

Barcellona – Juventus = Messi non titolare o non entra in campo neanche un minuto BARCELLONA SENZA MESSI Contro Juventus = RIMBORSO

MATCH SENZA BOMBER 1X2

Consiste nel pronosticare l'esito di una partita di riferimento SOTTRAENDO al risultato finale i GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

Esito 1: La squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà almeno un gol in più rispetto alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

Esito X: La partita terminerà 0-0 o la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol pari alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

Esito 2: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol inferiore alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

MATCH SENZA BOMBER DOPPIA CHANCE IN

Consiste nel pronosticare l'esito di una partita di riferimento SOTTRAENDO al risultato finale i GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

DOPPIA CHANCE IN: La squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà almeno un gol pari o superiore rispetto alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso o la partita terminerà 0-0.

2: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol inferiore alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

MATCH SENZA BOMBER DOPPIA CHANCE OUT

Consiste nel pronosticare l'esito di una partita di riferimento SOTTRAENDO al risultato finale i GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

1: La squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà almeno un gol in più rispetto alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

DOPPIA CHANCE OUT: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol pari o inferiore alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso o la partita terminerà 0-0.

MATCH SENZA BOMBER DOPPIA CHANCE IN/OUT

Consiste nel pronosticare l'esito di una partita di riferimento SOTTRAENDO al risultato finale i GOL del GIOCATORE indicato (TITOLARE), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

X: La partita terminerà 0-0 o la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol pari alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

DOPPIA CHANCE IN/OUT: La squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà almeno un gol in più o almeno un Gol in meno rispetto alla squadra avversaria anche sottraendo eventuali Gol del giocatore stesso.

MATCH SENZA BOMBER UNDER/OVER 0.5

Si deve pronosticare se, la somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e l'intera squadra avversaria superi o no il limite prefissato:

UNDER: La somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e l'intera squadra avversaria sarà inferiore al limite prefissato.

OVER: La somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e l'intera squadra avversaria sarà superiore al limite prefissato.

MATCH SENZA BOMBER GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se, la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) farà almeno un Gol e se l'intera squadra avversaria farà almeno un Gol.

GG: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) farà almeno un Gol e l'intera squadra avversaria farà almeno un Gol.

NG: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) non segnerà o l'intera squadra avversaria non segnerà.

MATCH SENZA BOMBER PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se, la somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e l'intera squadra avversaria è PARI o DISPARI:

PARI: La somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e la squadra avversaria sarà PARI.

DISPARI: La somma dei Gol segnati tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e la squadra avversaria sarà DISPARI.

MATCH SENZA BOMBER RISULTATO ESATTO 10 ESITI

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita tra la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato TITOLARE (senza contare i suoi eventuali Gol) e l'intera squadra avversaria.

Di seguito sono elencati 10 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista):

1-0; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 1-2; 0-0; 1-1; 2-2; ALTRO

COMBO PRIMO MARCATORE + ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà la prima rete.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Se un giocatore non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La scommessa riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

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

COMBO MARCATORE + ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno una rete.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Se un calciatore presente non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso.

La scommessa si riferisce alla partita indicata nella descrizione dell'avvenimento, e al calciatore indicato nella stessa descrizione.

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

PRIMO MARCATORE + GG/NG

Si deve pronosticare sia se il giocatore indicato segnerà il primo gol dell'incontro, sia se la partita finirà GOL (entrambe le squadre segnano) o NO GOL (almeno una delle due squadre non segna), considerando i soli tempi regolamentari, supplementari e calci di rigore esclusi.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Le combinazioni possibili saranno:

- Primo Marcatore + Gol

- Primo Marcatore + No Gol
- Altro

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

MARCATORE + GG/NG

Si deve pronosticare sia se il giocatore indicato segnerà almeno un gol nell'incontro, sia se la partita finirà GOL (entrambe le squadre segnano) o NO GOL (almeno una delle due squadre non segna), considerando i soli tempi regolamentari, supplementari e calci di rigore esclusi.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Le combinazioni possibili saranno:

- Marcatore SI + Gol
- Marcatore SI + No Gol
- Altro

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

PRIMO MARCATORE + UNDER/OVER

Si deve pronosticare sia se il giocatore indicato segnerà il primo gol dell'incontro, sia se la somma dei gol segnati da entrambe le squadre superi (OVER) o meno (UNDER) l'indice di gol stabilito in base allo spread offerto; considerando i soli tempi regolamentari, supplementari e calci di rigore esclusi.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno considerate perdenti e di conseguenza l'esito vincente sarà "ALTRO".

Le combinazioni possibili saranno:

- Primo Marcatore + UNDER
- Primo Marcatore + OVER
- Altro

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

MARCATORE + UNDER/OVER

Si deve pronosticare sia se il giocatore indicato segnerà almeno un gol nell'incontro, sia se la somma dei gol segnati da entrambe le squadre superi (OVER) o meno (UNDER) l'indice di gol stabilito in base allo spread offerto; considerando i soli tempi regolamentari, supplementari e calci di rigore esclusi.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

Le combinazioni possibili saranno:

- Marcatore + UNDER
- Marcatore + OVER
- Altro

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

ESPULSIONE SI/NO GIOCATORE X

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato verrà espulso o meno nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

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

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

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

PRIMO MARCATORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) la prima rete nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

PRIMO MARCATORE SQUADRA CASA SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) la prima rete della squadra in casa nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

PRIMO MARCATORE SQUADRA OSPITE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) la prima rete della squadra ospite nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate.

Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ULTIMO MARCATORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) l'ultima rete nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

PRIMO OPPURE ULTIMO MARCATORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) il primo oppure l'ultimo goal nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

PRIMO & ULTIMO MARCATORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) sia il primo che l'ultimo goal nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro del calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ESPULSIONE SI/NO GIOCATORE X

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato verrà espulso o meno nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

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

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

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

PRIMO MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà il PRIMO gol nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

PRIMO MARCATORE SQUADRA CASA SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà il PRIMO gol della squadra in casa nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

PRIMO MARCATORE SQUADRA OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà il PRIMO gol della squadra ospite nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

ULTIMO MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà l'ULTIMO gol nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

PRIMO OPPURE ULTIMO MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà il PRIMO oppure l'ULTIMO gol nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

PRIMO & ULTIMO MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà sia il PRIMO che l'ULTIMO gol nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

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

MARCATORE SEGNA TIRO SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà un gol, non di testa e non su calcio piazzato nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa sarà vincente solo ed esclusivamente se il gol sarà segnato con un tocco finale che non sia di testa e che non sia su calcio piazzato (Angolo, Punizioni e Rigori).

In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore indicato, tali scommesse vengono rimborsate.

Nel caso di partecipazione all'incontro, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

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

MARCATORE SEGNA TESTA SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà un gol di TESTA nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa sarà vincente solo ed esclusivamente se il gol sarà segnato con il tocco finale di TESTA (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore indicato, tali scommesse vengono rimborsate.

Nel caso di partecipazione all'incontro, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

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

MARCATORE SEGNA CALCIO PIAZZATO SI/NO

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà un gol su CALCIO PIAZZATO nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

La scommessa sarà vincente solo ed esclusivamente se il gol sarà essere segnato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o di seconda sono esclusi). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato dagli organi ufficiali della manifestazione al giocatore che ha calciato la punizione. Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi;

In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore indicato, tali scommesse vengono rimborsate.

Nel caso di partecipazione all'incontro, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

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

ASSIST + GOL

La scommessa consiste nel pronosticare se l'assist del giocatore X permetterà al marcatore Y di andare a rete nella stessa azione di gioco (Si) o meno (No), sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esiti:

Si: si pronostica che, nella stessa azione di gioco dell'incontro di riferimento, si verificheranno entrambe le condizioni, nell'ordine indicato (Assist di X per Goal di Y).

No: si pronostica che, nella stessa azione di gioco, si verificherà solo una delle due condizioni proposte (Assist di X per Goal di Z)

No: Nessun Assist per Goal di Y

No: non si verificherà nessuna delle due condizioni proposte (Assist di Y per Goal di X)

No: Assist di Y per Goal di W

La validità della scommessa è subordinata alla presenza contemporanea in campo di entrambi i giocatori indicati, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE

Consiste nel pronosticare se, durante i tempi regolamentari di un incontro (inclusi eventuali minuti di recupero), il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Se il giocatore indicato non scende in campo la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione della scommessa, per stabilire il numero di tiri in porta effettuati dallo

specifico giocatore, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O Assist Giocatore X

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di assist realizzato dal giocatore indicato nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore alla soglia indicata.

Definizione di assist:

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

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

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

Tripletta Perfetta Giocatore X sì/no

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno 3 reti nell'incontro, segnando in tutte e 3 le seguenti modalità: di piede sinistro, di piede destro, di testa.

Ai fini della scommessa vengono considerati validi i tempi regolamentari, inclusi eventuali tempi supplementari. Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Se il calciatore selezionato scende in campo, anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse piazzate sulla sua ipotetica marcatura verranno certificate.

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

Assist e Goal Giocatore X sì/no

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un Assist e almeno un Goal nel corso della partita, inclusi eventuali tempi supplementari.

La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

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

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

Vincente

Consiste nel pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva, un campionato o una gara, scegliendo tra una lista di esiti possibili. La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare, con esito sì/no, se la squadra indicata risulterà vincente della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della manifestazione. Se una squadra presente nella lista pubblicata non partecipa per un qualsiasi motivo alla manifestazione, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Doppia Chance Si/No

Bisogna pronosticare se una delle due squadre specificate vincerà la manifestazione di riferimento.

Ci sono due esiti possibili:

1. SI: Una delle due vincerà la manifestazione di riferimento
2. NO: Il torneo/campionato sarà vinto da una squadra che non è una delle due specificate.

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare il Vincente della Manifestazione (il punteggio più alto) che si ottiene sommando alla classifica ufficiale l'Handicap attribuito ad ogni singola squadra:

- 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 contegiate.
- Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dalla Lega di appartenenza, comprensiva delle eventuali suddette penalizzazioni, il giorno successivo all'ultima giornata di campionato.
- In caso di eventuale parità (considerato l'handicap) viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

VINC. INCREMENTO PUNTI MANIF.

Si deve pronosticare, tra le squadre che hanno giocato la manifestazione indicata l'anno precedente e che giocheranno il campionato successivo, quale squadra avrà totalizzato al termine della stagione, il miglior incremento punti rispetto alla stagione passata. Esempio: Se la Fiorentina ha totalizzato 50 punti nella stagione 16/17 e nella stagione 17/18 totalizzerà 65 punti, avrà realizzato un incremento punti pari a 15. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale. In caso di eventuale parità viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Testa a Testa

Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato, oppure passerà il turno in una determinata manifestazione (es. Champions League, Coppa Italia, Campionato del Mondo, ecc.), oppure in caso di finale di coppa otterrà la vittoria (compresi eventuali tempi supplementari e rigori).

Migliore della Lista

La scommessa è del tipo "Vincente" e consiste nel pronosticare quale squadra, fra quelle presenti all'interno dell'elenco, si piacerà meglio alla fine del campionato. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre farà fede il regolamento della relativa manifestazione. La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Campione d'inverno

Si deve pronosticare quale squadra, all'interno della lista indicata, avrà totalizzato più punti al termine del girone d'andata e pertanto verrà definita "Vincente" quella che all'interno della lista che si piacerà meglio nel periodo di tempo indicato. È compresa anche la voce ALTRO che comprende, le squadre non presenti nella lista. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre farà fede il regolamento della relativa manifestazione.

VINCENTE GIRONE RITORNO

Si deve pronosticare la squadra che conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone di ritorno della manifestazione di riferimento. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate. 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. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

GRUPPO DEL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare a quale girone appartiene il giocatore che vincerà il titolo di capocannoniere della manifestazione di riferimento.

Ultima in classifica

Si deve pronosticare quale squadra, all'interno della lista indicata, avrà totalizzato il minor numero di punti al termine della manifestazione di riferimento e pertanto verrà definita "Vincente" quella che all'interno della lista che si piacerà all'ultimo. È compresa anche la voce ALTRO che comprende, le squadre non presenti nella lista. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre farà fede il regolamento della relativa manifestazione

Esito si/no Top 3

Si deve pronosticare se una determinata squadra occuperà uno dei primi tre posti della classifica finale della stagione in corso. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre farà fede il regolamento della relativa manifestazione

Esito si/no Top 4

Si deve pronosticare se una determinata squadra occuperà uno dei primi quattro posti della classifica finale della stagione in corso. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre farà fede il regolamento della relativa manifestazione.

Double Si/No

Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato e la propria Coppa Nazionale. Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e 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 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 Spagna la Copa del Rey e 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.

TRIPLETINO SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà a vincere (esito SI), o meno (esito NO), il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Europa League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

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

Vincente Classifica Capocannonieri Manifestazione

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore, che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero. La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Nel caso in cui il maggior numero di gol sia ottenuto da più calciatori è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111)

Esempio:

se un cliente ha giocato Messi a quota 7.50 e la classifica finale vedrà arrivare in testa a pari merito Di Natale ed appunto Milito, 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).

Vincente Capocannoniere Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero nella fase a gironi. La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della fase a gironi.

Nel caso in cui il maggior numero di gol sia ottenuto da più calciatori è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111)

Esempio:

se un cliente ha giocato Milito a quota 7.50 e la classifica finale vedrà arrivare in testa a pari merito Di Natale ed appunto Milito, 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 Club Di Appartenenza

La scommessa consiste nel pronosticare, in base alla lista offerta, quale sarà il giocatore che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di gol durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari.

La lista offerta, per una manifestazione internazionale (Mondiale / Europeo), sarà composta da giocatori che militano tutti per lo stesso club. Ai fini della scommessa non saranno considerate operazioni di mercato effettuate dopo l'inizio della manifestazione.

Esempio:

Inizio Torneo 14/06/2018. Higuain passa dalla Juventus al Bayern Monaco il 02/07/2018. Higuain viene comunque considerato nella lista "Capocannoniere Juventus" per tutta la durata della manifestazione.

La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Nel caso in cui il maggior numero di gol sia ottenuto da più calciatori è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111).

Convocato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un calciatore sia stato oggetto di convocazione per una specifica manifestazione/ avvenimento. Al fine della refertazione fa fede la lista ufficiale dei convocati inviata all'organo di riferimento della manifestazione alla data di chiusura delle liste.

Qualificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra di uno specifico campionato otterrà la qualificazione alla fase successiva dello stesso.

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Squadra Retrocessa SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra sarà retrocessa nel campionato inferiore al termine della stagione in corso.

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Squadra Promossa In Serie A SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra verrà promossa in serie A al termine del campionato di calcio

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Calciomercato Cambia squadra si/no

Si deve pronosticare se il calciatore indicato entro la data di fine sessione del mercato, estivo o invernale, giocherà per una squadra diversa rispetto a quella con la quale giocava prima che il mercato cominciasse.

Per questa tipologia di scommessa, si indicherà la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato. Per il pagamento delle scommesse farà fede la comunicazione sul sito ufficiale della prima squadra che divulgherà la notizia.

Numero di goal segnati in una giornata

In relazione ad una determinata giornata di una manifestazione calcistica, l'oggetto della scommessa è indovinare in quale fascia si collocherà il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma.

Le fasce previste sono:

0-21; 22-24; 25-27; 28-30; > 30

Ai fini della certificazione fanno fede i referti delle partite che vengono disputate alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Pertanto, qualora una partita non venga disputata entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale partita non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione.

Under/Over - Numero goal segnati in una giornata

In relazione ad una determinata giornata di una manifestazione, l'oggetto della scommessa è indovinare se il numero totale di goal segnati nel complesso delle partite in programma, risulterà superiore od inferiore ad un valore stabilito. Tale valore può variare tra 11,5 e 30,5 a seconda del campionato preso in considerazione. 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 goal in caso di una sola partita sospesa nella specifica giornata; in caso di un numero superiore di partite sospese la scommessa è rimborsata.

TUTTE VINCONO

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento vincono la partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre perda o pareggi la partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE NON PERDONO

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento non perderanno(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento non perderanno la partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento perda nella partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE GOAL

Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento termineranno con entrambe le squadre a segno(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le partite dell'avvenimento finiranno con entrambe le squadre a segno nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno in una delle partite dell'avvenimento una delle squadre non segnerà nessun goal.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE OVER

Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento termineranno con più di due goal(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le partite dell'avvenimento termineranno con più di 2 goal nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle partite dell'avvenimento terminerà con una somma goal pari o inferiori a 2 nella partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE UNDER

Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento termineranno con una somma goal pari o inferiore a 2(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le partite dell'avvenimento termineranno con una somma goal pari o inferiore a 2 nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle partite dell'avvenimento terminerà con una somma goal superiore a 2 nella partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.**TUTTE SEGNANO**

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento segneranno (esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento segneranno nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento non segnerà nella partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTI MARCATORI

Si deve pronosticare se tutti I MARCATORI indicati nell'avvenimento segneranno almeno un goal(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutti i marcatori dell'avvenimento segneranno almeno un goal nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno uno dei marcatori dell'avvenimento non segnerà nella partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM. Nel caso in cui un giocatore dell'avvenimento non dovesse disputare neanche un minuto, verrà disposto il rimborso.

TUTTE PAREGGIANO

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento termineranno con un pareggio(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento pareggino la partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento non pareggi la partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE VINCONO AL PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno nel primo tempo(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento vinceranno nel primo tempo la partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento non vinca al primo tempo la partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE PAREGGIANO AL PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento termineranno con un pareggio al primo tempo(esito SI) o meno(esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento pareggino al primo tempo la partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento non pareggi al primo tempo la partita di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

TUTTE RETE INVIOATA

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento non subiranno alcun gol dalla squadra avversaria(esito SI) oppure se una delle squadre indicate subirà almeno un gol (esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari.

Segno SI: si pronostica che nessuna delle squadre dell'avvenimento subisce gol nella partita di riferimento.

Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre dell'avvenimento subisca gol nella partita di riferimento

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa e si fa riferimento a regolamento ministeriale dell'ADM.

MIGLIOR CANNONIERE ITALIANO ALL'ESTERO

I partecipanti validi sono i giocatori italiani che militano in un campionato europeo professionistico, esclusi i campionati italiani, per la stagione sportiva in corso.

Sono considerati possibili vincenti o perdenti i giocatori che disputano almeno una presenza di campionato; in alternativa saranno dati Void. Il vincente sarà colui che ha segnato più gol nel proprio campionato (si considerano esclusivamente i gol segnati nei campionati professionistici europei della stagione in corso (esclusi i campionati italiani)).

Se durante la stagione in corso, un giocatore della Lista cambierà squadra nello stesso Paese europeo o andrà in un altro Paese differente dall'Italia i gol verranno cumulati:

Esempio:

Balotelli (Liverpool) cambia squadra dopo aver segnato 5 gol in Premier League e torna in Italia, verranno considerati esclusivamente i 5 gol segnati.

Balotelli (Liverpool) cambia squadra dopo aver segnato 5 gol in Premier League e approda in Ligue1 dove segna 2 gol, verrà considerata la somma $5+2=7$.

MIGLIOR CANNONIERE GRUPPO

Si deve pronosticare che il giocatore selezionato farà più Goal degli altri componenti della lista al termine della relativa competizione. Il vincitore verrà stabilito in base alle classifiche ufficiali della Lega Calcio del rispettivo Paese.

Se alla fine della competizione si verifica un caso di parità tra due o più calciatori, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Se il giocatore selezionato non farà neanche una presenza nell'intera competizione le scommesse su di esso saranno rimborsate.

Nel caso in cui il giocatore selezionato venisse venduto in un campionato diverso da quello della competizione iniziale prima di aver fatto almeno una presenza le scommesse su di esso andranno a rimborso. Se invece venisse venduto ma ad una squadra che partecipa alla medesima competizione le scommesse rimarranno valide a tutti gli effetti.

MIGLIORE ATTACCO DEL GRUPPO FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE ATTACCO DEL GRUPPO VIRTUALE FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto da ADM, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo virtuale, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE DIFESA DEL GRUPPO FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE DIFESA DEL GRUPPO VIRTUALE FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto da ADM, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo virtuale, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

PEGGIORE ATTACCO

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo/manifestazione, la squadra che segnerà il minore numero di goal.

Nei casi di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo/manifestazione, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PEGGIORE ATTACCO DEL GRUPPO FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il minore numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PEGGIORE ATTACCO DEL GRUPPO VIRTUALE FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale, la squadra che segnerà il minore numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo virtuale, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PEGGIORE DIFESA

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo/manifestazione, la squadra che subirà il maggior numero di goal.

Nei casi di parità, per definire la peggiore difesa del gruppo/manifestazione, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PEGGIORE DIFESA DEL GRUPPO FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire la peggiore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PEGGIORE DIFESA DEL GRUPPO VIRTUALE FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale, la squadra che subirà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire la peggiore difesa del gruppo virtuale, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

NUMERO GOAL NEL GIRONE Bisogna pronosticare quanti Goal farà una squadra alla fine della fase A GIRONI della manifestazione di riferimento. Vengono offerti 4 possibili esiti che comprendono tutte le possibilità che ha una squadra con tre partite a disposizione. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

MIGLIORE SQUADRA DEL GRUPPO VIRTUALE FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto da ADM, la squadra che otterrà il maggior numero di punti al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, per definire la migliore squadra del gruppo virtuale, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica.

TESTA A TESTA MARCATORI MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa segnerà più gol durante la competizione indicata. Gol segnati in altre competizioni non saranno considerate ai fini di questa tipologia di scommessa. Se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza le scommesse resteranno valide se la nuova squadra appartiene allo stesso campionato della precedente, in caso contrario verranno dichiarate void. Se entrambi i giocatori segnano lo stesso numero di gol, le scommesse saranno dichiarate void. Se un giocatore non scende mai in campo il testa a testa sarà dichiarato void.

TESTA A TESTA FANTAMARCATORI

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa segnerà più gol nella propria competizione (i giocatori indicati sono "fantasy" perchè non fanno MAI parte dello stesso campionato). Gol segnati in competizioni che non siano quelle del campionato di appartenenza non saranno considerati ai fini di questa tipologia di scommessa. Se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza le scommesse resteranno valide se la nuova squadra appartiene ad un campionato che non è lo stesso dell'avversario specificato, in caso contrario verranno dichiarate void (alla conclusione delle sessioni di mercato i giocatori si ritrovano nella stessa competizione). Se entrambi i giocatori segnano lo stesso numero di gol, le scommesse saranno dichiarate void. Se un giocatore non scende mai in campo il testa a testa sarà dichiarato void.

QUALE SQUADRA SEGNA IL PRIMO GOL DELLA GIORNATA X?

Si deve pronosticare quale squadra presente nella lista offerta segnerà per prima nella giornata indicata. Nella lista saranno presenti solo le squadre che giocheranno la giornata indicata in contemporanea. Per il pagamento della scommessa sarà considerato l'ordine cronologico, partendo dal calcio d'inizio di

ciascuna partita . In caso in cui uno o più squadre segnassero nello stesso istante (considerando solamente il minuto in cui viene segnato un gol), verrà applicata la regola Ex Aequo (art. 11 in sezione "Regole Generali"). Nel caso in cui una o più partite venissero rinviate, si fa riferimento alle regole sportive, alla voce "rimborsi".

PROSSIMA SQUADRA ALLENATORE

Si deve pronosticare quale sarà la prossima squadra dell'allenatore indicato, scegliendo all'interno di una lista precedentemente stilata.

La data di chiusura è quello indicato nella scommessa.

Negli esiti della scommessa è presente la ALTRO che sta ad indicare il caso in cui l'allenatore sottoscriva un contratto con una squadra non presente all'interno della lista oppure alla data indicata non sia stato ingaggiato da alcuna squadra.

Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra per il quale l'allenatore sottoscrive un contratto.

ALLENATORE SQUADRA X DATA Y

Si deve pronosticare quale sarà il prossimo allenatore della squadra indicata, scegliendo all'interno di una lista precedentemente stilata.

La data di chiusura è quello indicato nella scommessa.

Negli esiti della scommessa è presente la ALTRO che sta ad indicare il caso in cui l'allenatore che sottoscriva un contratto con la squadra indicata non è presente all'interno della lista.

Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra o federazione per il quale l'allenatore sottoscrive un contratto.

ALLENATORE SQUADRA DATA SI/NO

Si deve pronosticare se l'allenatore indicato rassegnerà le dimissioni oppure sarà esonerato dall'incarico, nella manifestazione specificata nella descrizione dell'evento.

Per questa tipologia di scommessa, si indicherà la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato. Per il pagamento delle scommesse farà fede la comunicazione sul sito ufficiale della squadra di appartenenza dell'allenatore, entro e non oltre la data limite indicata.

PROSSIMO ALLENATORE SOSTITUITO

Si deve pronosticare quale allenatore, tra quelli presenti nella lista proposta, sarà il primo ad essere sostituito in virtù della rassegna delle dimissioni o dell'esonero da parte del club di appartenenza, nella manifestazione specificata nella descrizione dell'avvenimento

Si considera come periodo di riferimento della scommessa la data finale del campionato

Ogni qual volta un allenatore viene sostituito, dopo comunicazione ufficiale del club di appartenenza, la scommessa viene sospesa e vengono refertate le scommesse raccolte fino a quel momento.

Tra i vari esiti presente vi è la voce NESSUNO, che si riferisce alla possibilità che nessuna squadra effettui la sostituzione dell'allenatore.

Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra di appartenenza o della lega calcio della manifestazione a cui partecipa il club.

Si considera prima squadra a cambiare l'allenatore quella il cui esonero o le dimissioni vengono comunicate ufficialmente almeno un giorno prima rispetto alle altre. In caso di esonero/dimissioni comunicate lo stesso giorno per due o più squadre, vale la regola delle parità.

ESONERATO/DIMISSIONARIO SI/NO

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa sarà esonerato oppure si dimetterà dal ruolo ricoperto (esito SI) o meno (esito NO), entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per esonero e/o dimissioni si intende l'effettiva interruzione dall'attività del tecnico. Esito Si: Esonero o dimissioni dall'incarico entro la data specificata che comportano l'interruzione dell'attività del tecnico, inclusa la casistica dell'esonero/dimissioni e successivo reintegro in squadra entro la data specificata. Esito No: Nessun esonero né dimissioni entro la data specificata, con conseguente prosecuzione dall'attività del tecnico fino alla data specificata. Non saranno considerate valide, poiché non comportano un'interruzione nel lavoro del tecnico: - eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società - eventuali comunicazioni di esonero/dimissioni per la stagione successiva o comunque per una data successiva a quella specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per la determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

COMBO 1X2 & PRIMO GOL

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2 e quale squadra segnerà il primo gol. Vengono offerti 7 possibili esiti per comprendere tutti gli esiti vincenti: Primo gol Casa + 1, : Primo gol Casa + x, Primo gol Casa + 2, Primo gol Ospite + 1, Primo gol Ospite + X, Primo gol Ospite + 2 e Nessun gol.

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

UNDER/OVER TOTALE GOAL SEGNATO IN UNA GIORNATA

Si deve pronosticare se la somma del numero di gol che verranno segnati nel corso della giornata di Campionato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore indicato. I valori degli Under/Over sono stabiliti, sulla base della tipologia del campionato di riferimento, tra 11,5 e 40,5.

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 goal in caso di una sola partita sospesa nella specifica giornata; in caso di un numero superiore di partite sospese la scommessa è rimborsata.

PODIO IN ORDINE

Si devono pronosticare le 3 squadre NEL PERFETTO ORDINE che si classificano nei primi 3 posti, nella classifica finale di una determinata manifestazione o il podio finale di una manifestazione che prevede una fase finale del torneo.

È prevista, la voce Altro che comprende tutte le combinazioni non presenti nella lista. Si fa riferimento alla classifica ufficiale.

PODIO NON IN ORDINE

Si devono pronosticare le 3 squadre SENZA CONTARE L'ORDINE che si classificano nei primi 3 posti, nella classifica finale di una determinata manifestazione o il podio finale di una manifestazione che prevede una fase finale del torneo.

È prevista, la voce Altro che comprende tutte le combinazioni non presenti nella lista. Si fa riferimento alla classifica ufficiale.

VINCENTE SENZA SQUADRA X

Si deve pronosticare il "vincente" della manifestazione di riferimento, escludendo dalla lista la squadra X. È prevista la voce Altro che comprende tutte le squadre non presenti nella lista ad esclusione della squadra X. Si fa riferimento alla classifica ufficiale.

NUMERO GOL DEL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare il numero di goal segnati dal capocannoniere nella manifestazione di riferimento tra quelli proposti nella lista.

È prevista la voce Altro che comprende tutti gli esiti non presenti nella lista.

Si fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

CAPOCANNONIERE PROPRIA SQUADRA

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.

Nel caso in cui il maggior numero di gol sia ottenuto da più calciatori è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111)

ACCOPIATA VINCENTE + CAPOCANNONIERE

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Squadra vincente della manifestazione di riferimento e sul Vincente classifica cannonieri della stessa, scegliendo tra le possibili combinazioni proposte.

Sarà sempre presente l'esito ALTRO che comprende tutti gli esiti non presenti nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione

Per definire il capocannoniere si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PER LA PRIMA VOLTA SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra vincitrice della manifestazione si aggiudicherà il titolo per la prima volta.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

VINCERA' TUTTE LE PARTITE DEL TORNEO? (ENTRO I 90 MINUTI)

Si deve pronosticare se ci sarà una squadra che vincerà tutte le partite del torneo nei 90 minuti più recupero escludendo supplementari e calci di rigore.

Sarà sempre presente l'esito ALTRO che comprende tutti gli esiti non presenti nella lista.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

UNDER/OVER GOL GIOCATORE X

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato farà più gol (OVER) o meno gol (UNDER) nella manifestazione di riferimento rispetto allo spread offerto.

Se il giocatore indicato dovesse cambiare squadra durante una sessione di mercato giocando poi in un campionato diverso da quello di provenienza le scommesse su di esso saranno rimborsate mentre se cambiando squadra rimarrà comunque nello stesso campionato le scommesse saranno ritenute valide.

Per definire il numero di gol del giocatore indicato si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Se il giocato indicato, invece, non dovesse essere inserito nella lista ufficiale e non prenderà parte alla manifestazione le scommesse su di esso saranno rimborsate.

TRIS DI RETROCESSE

Bisogna pronosticare le 3 Squadre della manifestazione di riferimento (in qualsiasi ordine), che al termine del campionato si classificheranno nelle ultime tre posizioni retrocedendo nella categoria inferiore. Si fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione. È compresa anche la voce ALTRO che comprende, tutti gli altri possibili terni di squadre retrocesse.

ACCOPPIATA GRUPPO/MANIFESTAZIONE NON IN ORDINE

Si devono indicare le prime due squadre che, in qualsiasi ordine (primo o secondo e viceversa) concludono il gruppo/manifestazione, scegliendo tra le combinazioni possibili. La lista avrà l'esito ALTRO che racchiude tutte le possibili combinazioni non presenti. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

ACCOPPIATA GRUPPO/MANIFESTAZIONE IN ORDINE

Si deve pronosticare l'ordine esatto (primo e secondo) delle due squadre che concludono il gruppo/manifestazione, scegliendo tra le combinazioni possibili. La lista avrà l'esito ALTRO che racchiude tutte le possibili combinazioni non presenti. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

GIRONE DI APPARTENENZA DEL VINCITORE FINALE

Si deve pronosticare il girone al quale appartiene la squadra vincitrice del torneo. Nella lista ci saranno tutti i giorni e quindi non si offrirà l'esito ALTRO. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

MAGGIOR NUMERO PUNTI NEL GRUPPO DI APPARTENENZA

Si deve pronosticare tra la squadra denominata CASA e la squadra denominata OSPITE chi realizzerà più punti nel proprio gruppo di appartenenza (si fa riferimento a due squadre che non appartengono allo stesso girone).

Ci sono tre esiti possibili:

1. 1: La squadra in casa farà più punti della squadra ospite
2. X: Le due squadre faranno lo stesso numero di punti nei rispettivi gironi
3. 2: La squadra ospite farà più punti della squadra in casa

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

PIAZZAMENTO TORNEO

Si deve pronosticare a quale fase del torneo di riferimento si fermerà la squadra indicata.

Gli esiti possibili sono:

1. Fase a gironi
2. Ottavi di finale
3. Quarti di finale
4. Semifinali
5. Secondo Classificato
6. Vincente manifestazione

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà in finale(si) o non arriverà in finale(no) nel torneo di riferimento.

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

GRUPPO CON PIU' GOL

Si deve pronosticare il gruppo che otterrà il maggior numero di gol sommando tutti i gol delle squadre all'interno del gruppo.

Sarà presente la voce ALTRO se non verranno inseriti tutti i gruppi della manifestazione di riferimento nella lista.

Nel caso in cui il maggior numero di gol sia ottenuto da più gruppi è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111)

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

ACCOPIATA FINALE

Si deve pronosticare le due squadre che arrivano in finale nella manifestazione di riferimento.

Sarà sempre presente l'esito ALTRO che comprende tutte le finali possibili non inserite nella lista.

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

SQUADRA X PUNTI TOTALI NEL GIRONE

Bisogna pronosticare quanti punti otterrà una squadra alla fine della fase A GIRONI della manifestazione di riferimento.

Vengono offerti 9 possibili esiti che corrispondono a tutte le possibilità che ha una squadra con tre partite a disposizione:

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

MIGLIOR ATTACCO

La scommessa consiste nel pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che segnerà il maggior numero di goal.

Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo/manifestazione, si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIOR DIFESA

La scommessa consiste nel pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che subirà il minor numero di goal.

Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo/manifestazione, si considera miglior difesa quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

TESTA A TESTA SQUADRA/SQUADRA PIAZZAMENTO FINALE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di un determinato confronto tra due squadre sulla base del piazzamento finale nella manifestazione. I piazzamenti possibili in ordine crescente di prevalenza sono:

"Eliminata nella fase a gironi"

"Eliminata negli ottavi di finale"

"Eliminata nei quarti di finale"

"Eliminata nelle semifinali"

"Seconda classificata"

"Vincitrice della manifestazione"

Sono possibili due soli esiti: 1 o 2. Con il segno 1 si pronostica la prevalenza nel piazzamento finale della prima Squadra proposta, con il segno 2 si pronostica la prevalenza nel piazzamento finale della seconda Squadra proposta.

Nei casi di parità, per definire l'esito, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale.

Si considera vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE SQUADRA DELLA PROPRIA CONFEDERAZIONE

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra, fra quelle presenti all'interno dell'elenco, si piacerà 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.

La voce Altro, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

MODALITA' DI VITTORIA

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i sei seguenti possibili esiti si verificherà al termine di un determinato avvenimento:

Vittoria squadra A ai tempi regolamentari

Vittoria squadra A ai tempi supplementari

Vittoria squadra A ai rigori

Vittoria squadra B ai tempi regolamentari

Vittoria squadra B ai tempi supplementari

Vittoria squadra B ai rigori

K3 – NUMERO SEGNI 1X2 NELLA GIORNATA X

Si deve pronosticare il numero esatto di segni 1, X, 2 che ci saranno durante la giornata X di campionato. Nella descrizione dell'avvenimento sarà sempre specificata la giornata di riferimento.

Se nella giornata specificata ci sarà una o più partite interrotte o rinviate si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM e sarà rimborsato l'interno evento.

Di seguito un esempio:

Bologna	Torino	1 : 1	X
Crotone	Milan	0 : 3	2
Inter	Fiorentina	3 : 0	1
Lazio	Spal	0 : 0	X
Sampdoria	Benevento	2 : 1	1
Sassuolo	Genoa	0 : 0	X
Udinese	Chievo	1 : 2	2
Atalanta	Roma	0 : 1	2
Verona	Napoli	1 : 3	2
Juventus	Cagliari	3 : 0	1

L'esito vincente per questa giornata di campionato sarà " 3 - 3 - 4" dove il primo numero corrisponde al numero esatto di segni 1 nella giornata, il secondo al numero esatto di segni X ed il terzo al numero esatto di segni 2.

AMMONITO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore indicato verrà ammonito o meno nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

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

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

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

AUTORETE SI/NO

Si deve pronosticare se ci sarà un AUTORETE nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

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

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

PRIMO AMMONITO

Si deve pronosticare quale giocatore verrà ammonito per primo all'interno della partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- **ALTRO** = Qualsiasi giocatore non presente nella lista
- **NESSUN AMMONITO** = Nessun giocatore ammonito nei tempi regolamentari

Se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

In caso di ammonizione simultanea, si considera ammonito per primo il giocatore al quale verrà mostrato il primo cartellino giallo.

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

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

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

ASSIST SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore indicato farà almeno un Assist nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

Definizione di assist:

- si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

Se il giocatore selezionato non prende parte alla partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate.

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

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

RETE INVOLATA SQUADRA CASA

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa subirà o non subirà almeno un gol dalla squadra avversaria nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono:

1. Si: La squadra di casa concluderà la partita con la rete inviolata
2. No: La squadra di casa subirà almeno un gol dalla squadra avversaria.

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

RETE INVOLATA SQUADRA OSPITE

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite subirà o non subirà almeno un gol dalla squadra avversaria nella partita di riferimento, esclusi tempi supplementari e rigori.

Gli esiti possibili sono:

1. Si: La squadra ospite concluderà la partita con la rete inviolata
2. No: La squadra ospite subirà almeno un gol dalla squadra avversaria.

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 1

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 1X dc /1X dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o X).
2. 1X dc/ 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (2).
3. 2 / 1X dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o X).
4. 2 / 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (2).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 2

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 1x dc / x2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (X o 2).
2. 1x dc / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (1).
3. 2 / x2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (x o 2).
4. 2 / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (1).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 3

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 1x dc / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).
2. 1x dc / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o X) e quale sarà il risultato finale della partita (x).
3. 2 / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).

4. 2 / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (2) e quale sarà il risultato finale della partita (x).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 4

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. X2 dc / 1X dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o X).

2. X2 dc / 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (2).

3. 1 / 1X dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o X).

4. 1 / 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (2).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 5

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. X2 dc / X2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (X o 2).

2. X2 dc / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1).

3. 1 / X2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (X o 2).

4. 1 / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (1).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 6

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. X2 dc / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).
2. X2 dc / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (X o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (x).
3. 1 / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).
4. 1 / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1) e quale sarà il risultato finale della partita (x).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 7

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 12 dc / 1x dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o x).
2. 12 dc / 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (2).
3. X / 1x dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o x).
4. x / 2: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (2).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 8

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 12 dc / x2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (X o 2).
2. 12 dc / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (2).
3. X / X2 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (x o 2).
4. x / 1: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (1).

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

COMBO PARZIALE/FINALE SPECIALE 9

Si deve pronosticare contemporaneamente il risultato del primo tempo, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12) e il risultato finale della partita, con il segno (1 - X - 2) o la doppia chance(1X - X2 - 12).

Ci sono 4 esiti possibili che comprendono tutte le possibili combinazioni di una partita di cui solo uno vincente:

1. 12 dc / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).
2. 12 dc / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (1 o 2) e quale sarà il risultato finale della partita (x).
3. X / 12 dc: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (1 o 2).
4. x / x: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato del primo tempo (x) e quale sarà il risultato finale della partita (x).

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

MIGLIOR GIOCATORE COMPETIZIONE

Si deve pronosticare quale giocatore tra quelli presenti nella lista verrà premiato come miglior giocatore della competizione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR PORTIERE COMPETIZIONE

Si deve pronosticare quale giocatore tra quelli presenti nella lista verrà premiato come miglior portiere della competizione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR GIOVANE COMPETIZIONE

Si deve pronosticare chi sarà, tra quelli indicati nella lista, il miglior giovane della manifestazione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Esito si/no SQUADRA IMBATTUTA SI/NO

Si deve pronosticare se una squadra terminerà il campionato indicato senza subire sconfitte. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Esito si/no SEGNERÀ UN PORTIERE SI/NO

Si deve pronosticare portiere effettuerà almeno un gol nel corso del campionato indicato. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Esito si/no GOL DELL'EX SI/NO

Si deve pronosticare se il Giocatore indicato segnerà nelle gare del campionato specificato almeno un gol alla sua ex squadra descritta nella scommessa. La certificazione del risultato fa riferimento ai tabellini delle partite della manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Espulsioni Stagionali SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di espulsioni nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Gol Capocannoniere SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di gol nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Partite Consecutive in Gol (Giocatore) SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di gol in partite consecutive nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Gol più veloce SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore all'interno della manifestazione indicata segnerà almeno un gol prima del numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Imbattibilità Portiere SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un portiere all'interno della manifestazione indicata supererà di almeno un minuto il numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Miglior Attacco SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà di almeno un gol il numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Miglior Difesa SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata subirà almeno un gol in meno del numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Punti in classifica SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà di almeno un punto il numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Rigori parati dal portiere SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un portiere all'interno della manifestazione indicata supererà di almeno un rigore parato il numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Rigori realizzati dal giocatore SI/NO

Si deve pronosticare se almeno un giocatore all'interno della manifestazione indicata supererà di almeno un gol il numero indicato nella scommessa nel corso della stagione presente nella descrizione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Serie Iniziale di Vittorie Consecutive SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di vittorie presente nella descrizione dall'inizio della manifestazione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Serie Iniziale di Vittorie Consecutive senza subire gol SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di vittorie senza subire gol presente nella descrizione dall'inizio della stagione che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Vittorie Consecutive SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di vittorie presente nella descrizione della scommessa che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Maggior numero di vittorie consecutive senza subire gol SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di vittorie consecutive senza subire gol indicato nella descrizione della scommessa che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Maggior numero di vittorie da inizio campionato consecutive senza subire gol SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una squadra all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di vittorie consecutive da inizio campionato senza subire gol indicato nella descrizione della scommessa che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

Esito si/no RECORD Partita con più gol SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una partita all'interno della manifestazione indicata supererà il numero di gol segnati all'interno di una stessa partita indicato nella descrizione della scommessa che rappresenta il record attuale.

Se il record venisse eguagliato la scommessa risulterà perdente.

La certificazione del risultato fa riferimento alla manifestazione indicata.

U/O PRESENZE DEL GIOCATORE X NELLA MANIFESTAZIONE

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà nella manifestazione di riferimento un numero di presenze superiore (OVER) o inferiore (UNDER) rispetto all'indice offerto. Per "presenze" si intende che il giocatore scende in campo nel match; è considerata presenza anche l'ingresso dalla panchina. In caso di cambio squadra del giocatore oggetto di scommessa in una manifestazione diversa da quella di riferimento o in caso di cessazione dell'attività sportiva durante il corso della stagione, la scommessa rimane comunque valida quando il risultato oggetto della stessa si matura sul campo di gara durante lo svolgimento dell'intera manifestazione, nei casi contrari si procederà al rimborso. Se cambiando squadra il giocatore oggetto di scommessa rimarrà comunque nella stessa manifestazione, le scommesse saranno ritenute valide e il numero delle presenze sarà calcolato come la somma delle presenze realizzate nelle squadre in cui ha militato nel periodo di riferimento della scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PORTIERE PARA MAGGIOR NUMERO DI RIGORI

Bisogna pronosticare quali tra i portieri presenti nella lista, al termine della manifestazione di riferimento, avrà parato il maggior numero di rigori. Nella lista verrà sempre offerto l'esito Altro che comprende tutti i portieri non presenti nella lista.

Il rigore non verrà considerato parato se :

- se, una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori
- se verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione del portiere
- Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta, il rigore non è parato.

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

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

1X2 PUNTI NELLA MANIFESTAZIONE X ENTRO LA DATA Y

Si deve pronosticare tra la squadra denominata CASA e la squadra denominata OSPITE chi realizzerà più punti all'interno della manifestazione di riferimento entro la data specificata nella descrizione della scommessa.

Ci sono tre esiti possibili:

1: La squadra in casa farà più punti della squadra ospite

X: Le due squadre faranno lo stesso numero di punti

2: La squadra ospite farà più punti della squadra in casa

La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

CAPOCANNONIERE CON HANDICAP

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli proposti in lista, che otterrà il punteggio più alto sommando ai gol effettivamente realizzati nella manifestazione di riferimento l'handicap attribuito.

In caso di eventuale parità (considerato l'handicap) viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Ai fini della refertazione dell'esito vincente sarà considerata la classifica marcatori ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione, il giorno successivo all'ultima giornata di campionato.

Le scommesse effettuate relativamente ad un calciatore che non partecipa, si ritira, cambierà maglia in una sessione di mercato o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate comunque perdenti.

CAPOCANNONIERE SENZA GIOCATORE X

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, escludendo dalla lista il giocatore X specificato nella descrizione della scommessa.

È prevista la voce Altro che comprende tutti i giocatori non presenti nella lista ad esclusione del giocatore X specificato.

Le scommesse effettuate relativamente ad un calciatore che non partecipa, si ritira, cambierà maglia in una sessione di mercato o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate comunque perdenti.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

Nel caso in cui il maggior numero di goal sia ottenuto da più calciatori è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111)

PEGGIORE ATTACCO CAMPIONATO

La scommessa consiste nel pronosticare, la squadra che segnerà il minore numero di goal nella manifestazione di riferimento.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

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

PEGGIORE DIFESA CAMPIONATO

La scommessa consiste nel pronosticare, la squadra che subirà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento.

La certificazione del risultato finale fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione.

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

1° AMMONITO NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà il calciatore che verrà ammonito per primo all'interno della giornata di campionato di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre ai calciatori, prevede:

NESSUN AMMONITO = Nessun giocatore della lista offerta viene ammonito nella giornata di campionato

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Le scommesse restano valide se un calciatore indicato nella lista non scende in campo.

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione non conterà il giorno e l'orario delle partite della giornata di riferimento ma farà fede il minuto (NON IL SECONDO) in cui viene estratto il cartellino, se uno o più giocatori vengono ammoniti nello stesso minuto vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video dei match di riferimento.

SQUADRA 1° GOL NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che segnerà il primo gol all'interno della giornata di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre alle squadre, prevede:

ALTRO = la prima squadra a segnare nella giornata di campionato di riferimento non è presente nella lista

NESSUN GOL = nella giornata di riferimento tutte le partite termineranno 0-0

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione non conterà il giorno e l'orario delle partite della giornata di riferimento ma farà fede il minuto (NON IL SECONDO) in cui viene segnato il gol, se una o più squadre faranno gol nello stesso minuto vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video dei match di riferimento

1° MARCATORE NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà il calciatore che segnerà il primo gol all'interno della giornata di campionato di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre ai calciatori, prevede:

NESSUN GOL = nessun giocatore di quelli offerti nella lista segnerà un gol nella giornata di riferimento.

Le scommesse restano valide se un calciatore indicato nella lista non scende in campo.

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione non conterà il giorno e l'orario delle partite della giornata di riferimento ma farà fede il minuto (NON IL SECONDO) in cui viene segnato il gol, se uno o più giocatori segneranno nello stesso minuto vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video dei match di riferimento.

SQUADRA CHE SEGNA PIU' GOL NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che segnerà il più gol all'interno della giornata di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre alle squadre, prevede:

ALTRO = la squadra che segnerà più gol nella giornata di campionato di riferimento non è presente nella lista

NESSUN GOL = nella giornata di riferimento tutte le partite termineranno 0-0

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide

Ai fini della refertazione se una o più squadre faranno lo stesso numero di gol vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione.

SQUADRA CHE SEGNA MENO GOL NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che segnerà meno gol all'interno della giornata di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre alle squadre, prevede:

ALTRO = la squadra che segnerà meno gol nella giornata di campionato di riferimento non è presente nella lista

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione se una o più squadre faranno lo stesso numero di gol vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione.

PARTITA CON PIU' GOL NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale sarà la partita dove si segneranno più gol all'interno della giornata di riferimento, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

L'elenco degli esiti, oltre alle squadre, prevede:

ALTRO = la partita dove si segneranno più gol nella giornata di campionato di riferimento non è presente nella lista

NESSUN GOL = nella giornata di riferimento tutte le partite termineranno 0-0

Se una o più partite vengono sospese o interrotte le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione se una o più partite faranno lo stesso numero di gol vale la regola della parità.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione.

UNDER/OVER GOL NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati all'interno della giornata di riferimento sarà inferiore(Under) o superiore(Over) allo spread offerto, tenendo conto solo dei tempi regolamentari.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione.

Se una o più partite vengono sospese o interrotte, sarà mandato tutto a rimborso facendo riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ALLENATORE AMMONITO SI/NO GIORNATA

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), nel corso della giornata di campionato indicata. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerate le ammonizioni comminate dopo il fischio finale della partita. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

ALLENATORE ESPULSO SI/NO GIORNATA

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà espulso (esito SI), o meno (esito NO), nel corso della giornata di campionato indicata. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerate le espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

MIGLIORE IN CAMPO

Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore sarà dichiarato Migliore in campo dalla relativa autorità organizzatrice. Il cliente dovrà scommettere se il giocatore selezionato sarà dichiarato Migliore in campo. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori sarà presente l'esito ALTRO che comprende qualsiasi calciatore non presente nella lista. NB: se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Esempio: Il cliente scommette Fabio Quagliarella Migliore in campo. Se Fabio Quagliarella è proclamato come Migliore in campo, la scommessa è vincente. Se un altro giocatore è proclamato come Migliore in campo, la scommessa è perdente.

1X2 ASSIST GIOCATORI

Questo mercato consiste in uno scontro virtuale tra due giocatori che potrebbero anche non affrontarsi direttamente. Il risultato si determina tenendo conto del numero di assist effettuati dai due GIOCATORI nella partita di riferimento o nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY). Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due Giocatori a confronto. I Giocatori se non giocano nella stessa partita, possono anche appartenere a due campionati differenti. La scommessa, se indiretta, viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2, se invece i due giocatori si affrontano direttamente la scommessa si chiuderà all'inizio della gara. I due giocatori oggetto della scommessa devono essere entrambi TITOLARI, altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertrate le scommesse maturate. 1X2 ASSIST Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, tra GIOCATORE 1 e GIOCATORE 2: segno 1: vince il GIOCATORE 1; segno X: pareggio; segno 2: vince il GIOCATORE 2.

AVVERSARIO PROSSIMO TURNO SQUADRA X

Si deve pronosticare l'avversario della squadra X nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento, scegliendo tra le squadre proposte nella lista.

FUTURO DI UN PERSONAGGIO

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà il futuro del personaggio oggetto di scommessa entro una specifica data. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

NAZIONE SQUADRA VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare a quale Nazione appartiene la squadra che vincerà la manifestazione di riferimento.

Finale Tutta Italiana

La scommessa consiste nel pronosticare se la Finale di una determinata manifestazione sarà raggiunta da soli club Italiani. Con Esito Sì quindi si indicherà che entrambe le squadre in Finale sono club Italiani, con Esito No, invece, che almeno una delle 2 squadre che partecipano alla finale non è un club Italiano.

Numero di Club Italiani che passano il Turno

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di club italiani che superano la fase indicata nella descrizione dell'avvenimento di una determinata manifestazione. Gli esiti saranno determinati dal numero di club che partecipano a quella fase, compreso l'esito 0 che indica che nessun club è riuscito a superare il turno.

Primo Stadio a esultare

Consiste nel pronosticare in quale stadio, tra quelli indicati nella lista esiti, verrà realizzato il primo goal. Ai fini della determinazione dell'esito vincente si terrà conto del minuto di gioco in cui viene realizzata la segnatura. Tra gli esiti sarà presente anche la voce "Nessuno" a indicare che in nessuno degli stadi si è realizzata una marcatura.

Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1, D.L. 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità, fermo restando quanto disposto dall'art. 9 comma 1 dello stesso decreto che non ammette quote inferiori a 1.

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

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

Squadra X tutte vittorie nelle prossime y giornate sì/no

La scommessa consiste nel pronosticare se nelle prossime Y giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento, la squadra oggetto della scommessa vincerà tutte le partite della serie. Se una partita viene posticipata/sospesa, sarà considerata valida se verrà recuperata prima dell'ultima gara della serie, nei casi contrari si procederà al rimborso.

Squadra X tutte sconfitte nelle prossime y giornate sì/no

La scommessa consiste nel pronosticare se nelle prossime Y giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento, la squadra oggetto della scommessa perderà tutte le partite della serie. Se una partita

viene posticipata/sospesa, sarà considerata valida se verrà recuperata prima dell'ultima gara della serie, nei casi contrari si procederà al rimborso.

CANOA

Vincente

Sulla canoa (velocità e slalom) è consentita la sola scommessa Vincente che consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti in una lista pubblicata, quello che vincerà la gara.

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 in tali casi non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota dei 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.

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti o le squadre inserite nella lista pubblicata, quella 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.

CANOTTAGGIO

Vincente

Sul canottaggio è consentita la sola scommessa Vincente, che consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti in una lista pubblicata, quello che vincerà la gara.

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, la quota dei 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.

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti o le squadre inserite nella lista pubblicata, quella 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.

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.

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 Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina. 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;

Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Medagliere senza X

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina escludendo dalla lista una determinata squadra

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;

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

VINCENTE GARA X E GARA Y

Si deve pronosticare su un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà a vincere due specifiche gare distinte. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra ad entrambe le gare oggetto di scommessa in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

1X2 Medaglie Oro Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate vincerà più medaglie d'oro.

1X2 Medaglie Totali

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate avrà ottenuto più medaglie, per determinare il vincitore si considera la somma totale delle medaglie vinte (oro, argento e bronzo).

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

CICLISMO

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la singola corsa in linea o di tappa.

N.B. Se un ciclista o una squadra non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

Vincente senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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.

Migliore della lista

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista o la squadra che, tra quelli indicati nella lista proposta, otterrà il miglior piazzamento.

N.B. Se un ciclista o una squadra non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista o squadra verranno considerate perdenti.

Tappe vinte da un corridore

Consiste nel pronosticare, in una determinata corsa a tappe (ad. Es. Giro d'Italia, Tour de France, ecc), l'esatto numero di tappe che verranno vinte da un ciclista, scegliendo tra una delle seguenti 5 opzioni:

Nessuna Tappa;

1 Tappa;

2 Tappe;

3 Tappe;

4 Tappe;

5 Tappe o Più Tappe.

Testa a testa

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista che, tra i due proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della corsa.

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

Velocità media

La scommessa consiste nel pronosticare in che fascia, tra quelle indicate nella lista proposta dall'AMMS, rientrerà la velocità media della corsa.

Le fasce sono:

<= 39

>39 <=40

>40 <=41

>41 <=42

>42

N.B. Le suddette fasce sono modificate a seconda della tipologia di corsa.

Ciclisti italiani sul podio

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di ciclisti di nazionalità italiana che, in una determinata corsa arriveranno nei primi tre posti.

Podio - Piazzato SI / NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara. Se un ciclista o una squadra non partecipa alla gara, le scommesse accettate verranno mandate a rimborso

Squadra Del Ciclista Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra del ciclista che vincerà la competizione.

Vincente Live

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista che, nella singola tappa, otterrà il miglior piazzamento rispetto ai concorrenti inseriti nella lista proposta da A.A.M.S.

TRA I PRIMI 10 SI/NO:

Si deve pronosticare se un determinato ciclista o squadra si piezzerà tra i primi 10 in classifica. Le scommesse andranno a rimborso nel caso in cui un ciclista o una squadra non partecipi alla specifica corsa. Nel caso in cui la scommessa si riferisca ad una classifica generale di una corsa a tappe le scommesse andranno a rimborso solo se non partecipa del tutto alla manifestazione in tutti gli altri casi resteranno valide.

U/O TAPPE VINTE

Si deve pronosticare se il numero di tappe vinte da un determinato ciclista o squadra saranno superiori o inferiori ad un determinato indice.

Se un ciclista o una squadra non partecipa alla manifestazione le scommesse verranno mandate a rimborso,

Nel caso in cui il ciclista o la squadra si ritiri per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse rimarranno valide.

PODIO IN ORDINE

Si deve pronosticare l'esatta combinazione del podio (1°Classificato, 2°Classificato, 3°Classificato), al termine della gara o manifestazione. Se un ciclista o una squadra presente nella selezione, non partecipa o si ritira durante la gara o manifestazione, le scommesse abbinate resteranno valide e non è previsto il rimborso delle stesse.

PODIO NON IN ORDINE

Si deve pronosticare la composizione del podio al termine di una gara, indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei ciclisti selezionati. Se un ciclista presente nella selezione non partecipa o si ritira le scommesse abbinate saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

ACCOPPIATA NON IN ORDINE

Si deve pronosticare l'accoppiata di ciclisti che si piezzeranno nelle prime due posizioni di una gara indipendentemente dall'ordine di arrivo degli stessi. Se un ciclista presente nella selezione non partecipa o si ritira le scommesse abbinate saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

ACCOPPIATA IN ORDINE

Si deve pronosticare l'accoppiata di ciclisti che si piezzeranno rispettivamente al primo e al secondo posto di una gara. Se un ciclista presente nella selezione non partecipa o si ritira le scommesse abbinate saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

VINCE ENTRAMBE GARE SI/NO

Si deve pronosticare se un ciclista si aggiudicherà o meno entrambe le gare indicate. La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione del ciclista ad entrambe le gare, in caso contrario si procederà al rimborso della scommessa. Se un ciclista si ritira durante una delle due gara la scommessa sarà ritenuta valida.

TRA I PRIMI 5 SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato ciclista o squadra si piezzerà tra i primi 5 in classifica. Le scommesse andranno a rimborso nel caso in cui un ciclista o una squadra non partecipi alla specifica corsa. Nel caso in cui la scommessa si riferisca ad una classifica generale di una corsa a tappe le scommesse andranno a rimborso solo se non partecipa del tutto alla manifestazione in tutti gli altri casi resteranno valide.

CICLISMO BMX

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista che vincerà la singola corsa o manifestazione

N.B. Se un ciclista non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

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

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.

CICLISMO CICLOCROSS

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà una gara o una manifestazione. N.B. Se un ciclista o una squadra non partecipa, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

T/T

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i due ciclisti o squadre proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara o manifestazione in base alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione. N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CICLISMO MOUNTAIN BIKE

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista che vincerà la singola corsa o manifestazione

N.B. Se un ciclista non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

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.

COMBINATA NORDICA

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara/manifestazione. N.B.

Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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 conclu-

sione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara/manifestazione. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara/manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Under/Over Temperatura Massima Città

Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura massima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato. Nel caso in cui la temperatura massima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under".

Under/Over Temperatura Minima Città

Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura minima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato. Nel caso in cui la temperatura minima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under".

CRICKET

VINCENTE

Si deve pronosticare quale sarà la squadra, tra quelle proposte, ad aggiudicarsi la manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA MATCH RISULTATO



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

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro. Le scommesse sono considerate valide se è stata lanciata almeno una palla. In caso di incontro conclusosi con un "Tie", si applicano le regole per gli ex-aequo e le scommesse giocate sul pareggio saranno considerate perdenti.

TESTA A TESTA MATCH LIVE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro. Questo mercato si offre solo per i tornei con un numero limitato di over. 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.

PARI/DISPARI NUMERO RUN LIVE

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.

SUPEROVER SI/NO LIVE

Si deve pronosticare se durante l'incontro si disputerà o meno il Super over.

CRONACA E COSTUME

NOME DEL NASCITURO

Si deve pronosticare il nome del nascituro tra quelli presenti in una lista. Nel caso in cui il nascituro abbia più di un nome, come nelle famiglie reali, l'esito vincente sarà il primo dei nomi. Ad esempio nel caso del principe George Alexander Louis il nome vincente sarà George.

SESSO DEL NASCITURO

Si deve pronosticare il sesso del nascituro.

CURLING

TESTA A TESTA RISULTATO

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro, ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale, ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

VINCENTE

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

TESTA A TESTA

Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine di una determinata manifestazione.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine di una manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una manifestazione.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata manifestazione.

VINCENTE GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che , tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica di una manifestazione.

ELEZIONI POLITICHE

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincitore delle elezioni politiche di un determinato paese

SESSO DEL NUOVO PRESIDENTE

Si deve pronosticare se il nuovo presidente che verrà eletto sarà Maschio o Femmina.

NAZIONALE X ESCE DALL'UNIONE EUROPEA

Si deve pronosticare se una determinata nazione resterà o uscirà dall'Unione Europea in seguito ad un referendum.

PRESIDENTE IN CARICA SI/NO ALLA DATA X

Si deve pronosticare se un determinato Presidente sarà o meno ancora in carica ad una prestabilita data.

DIMISSIONI SI/NO ALLA DATA X

Si deve pronosticare se un determinato Presidente darà o meno le dimissioni entro una prestabilita data.

TERMINA IL MANDATO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato Presidente eletto manterrà la carica per tutta la durata del mandato.

IMPEACHMENT SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato presidente sarà messo in stato di accusa e rinviato a giudizio prima della fine del mandato.

VINCENTE PRIMO TURNO SI/NO

Si deve pronosticare, qualora previsto come per le Elezioni presidenziali francesi, se un determinato candidato otterrà o meno la maggioranza di voti nel primo turno valido per le elezioni. Ai fini delle scommesse se il candidato oggetto di scommessa non prende parte per un qualsiasi motivo al primo turno delle votazioni le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE PRIMO TURNO

Si deve pronosticare, qualora previsto come per le Elezioni presidenziali francesi, quale candidato tra quelli offerti otterrà la maggioranza di voti nel primo turno valido per le elezioni. Ai fini delle scommesse se un candidato presente nella lista non prende parte per un qualsiasi motivo al primo turno delle votazioni le scommesse rimarranno valide e non è previsto il rimborso.

PROSSIMO LEADER PARTITO X

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito indicato che ricoprirà il ruolo di prossimo leader del predetto partito, nelle consultazioni elettorali della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

PARTITO CON PIU' SEGGI

Si deve pronosticare quale partito si aggiudicherà il più alto numero di seggi. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

PRIMO MINISTRO ALLA DATA X

Si deve pronosticare chi ricoprirà il ruolo di Primo Ministro alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

CANDIDATO A PRESIDENTE PARTITO X

Si deve pronosticare chi sarà il candidato a presidente del partito indicato che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente del paese oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

PARTITO CON MAGGIORANZA

Si deve pronosticare il partito che al termine delle elezioni avrà ottenuto la maggioranza. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

PROSSIMO PRIMO MINISTRO

Si deve pronosticare chi sarà il prossimo candidato a ricoprire il ruolo di Primo Ministro. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

EQUITAZIONE

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio:

Arrivo a pari merito di 2 squadre quotate a 2,20 e 3,00.

Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

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

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.

ESPORTS BASKET

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione saranno valide per l'esito della scommessa, al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T RISULTATO (INCL. OVERTIME)

Si deve pronosticare quale squadra (o giocatore) vincerà l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari. Per le manifestazioni in cui non sono previsti eventuali tempi supplementari, la scommessa andrà a rimborso in caso di pareggio. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPORTS CALCIO

Esito Finale 1X2

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro nei tempi regolamentari.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Doppia Chance IN

Si pronostica che il risultato finale nei tempi regolamentari dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra/il giocatore di casa o un pareggio.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Doppia Chance OUT

Si pronostica che il risultato finale nei tempi regolamentari dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra/il giocatore ospite o un pareggio.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Doppia Chance IN/OUT

Si pronostica che il risultato finale nei tempi regolamentari dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra/il giocatore di casa o per la squadra/il giocatore ospite.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Segna goal X

La scommessa consiste nell'individuare la squadra/il giocatore che nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento segnerà il goal X.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esito 1X2 Handicap

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro nei tempi regolamentari in virtù dell'handicap assegnato.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali di-ramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Under/Over

Si deve pronosticare se il numero di goal totali realizzati da entrambe le squadre/giocatori durante i tempi regolamentari della partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Under/Over Squadra X

Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra/giocatore X indicata/o durante i tempi regolamentari della partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Under/Over Tempo X

Si deve pronosticare se il numero di goal totali realizzati da entrambe le squadre/giocatori durante il tempo X della partita indicato, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Under/Over Squadra X Tempo Y

Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra/giocatore X durante il tempo Y della partita, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread offerto. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre/giocatori alla fine dei tempi regolamentari della partita è pari o dispari. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPORTS DOTA2

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione og-

getto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione saranno valide per l'esito della scommessa, al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP

Si deve pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MATCH RISULTATO

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/giocatori si aggiudicherà l'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 2

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 3

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 5

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MAPPA X

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Mappa X nell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O MAPPE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE LA 1° TORRE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima torre avversaria nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE LA 1° CASERMA NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima caserma avversaria nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE RECUPERA IL 1° AEGIS NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che raccoglierà la prima aegis nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP ELIMINAZIONI NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare quale delle due squadre/giocatori farà il maggior numero di kills (eliminazioni) nella mappa indicata, considerando l'handicap (espresso in numero di kills) assegnato ad una delle due squadre/giocatori. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPORTS F1

Vincente Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa o non termina la gara, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

T/T Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte alla gara, o se nessuno dei due si classifica al termine della stessa.

Vincente Gruppo Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Se un pilota, presente nella lista pubblicata, non partecipa o non termina la gara le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che otterrà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della qualifica.

N.B. Se un pilota non partecipa o non termina la qualifica, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

T/T Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine delle qualifiche. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte alla qualifica, o se nessuno dei due si classifica al termine della stessa.

Vincente Gruppo Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della qualifica.

Se un pilota, presente nella lista pubblicata, non partecipa o non termina la qualifica le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Piazzato tra i Primi X SI/NO Gara

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato pilota si piezzerà o meno nelle prime X posizioni al termine della gara. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Piazzato tra i Primi X SI/NO Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato pilota si piacerà o meno nelle prime X posizioni al termine della qualifica. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla qualifica, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

ESPORTS HEARTHSTONE

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione saranno valide per l'esito della scommessa, al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T MATCH RISULTATO

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/giocatori si aggiudicherà l'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPORTS LEAGUE OF LEGENDS

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

T/T

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione saranno valide per l'esito della scommessa, al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

T/T RISULTATO

Occorre pronosticare quale tra le due squadre/giocatori si aggiudicherà l'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA MAP

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Mappa X nell'incontro di riferimento.

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

RISULTATO ESATTO BEST OF 2

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.

Gli esiti possibili sono: 2-0; 1-1; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 3

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.

Gli esiti possibili sono: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 5

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.

Gli esiti possibili sono: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP

Si deve pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE LA 1° TORRE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima torre avversaria nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE IL 1° INIBITORE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo inibitore avversario nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE IL 1° BARONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo barone nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procede-

rà 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQ. CHE DISTRUGGE IL 1° DRAGONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo dragone nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA 1° ELIMINAZIONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare quale tra le due squadre farà la prima kill nella mappa indicata dell'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPORTS MOTOMONDIALE

Vincente Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa o non termina la gara, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

T/T Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte alla gara, o se nessuno dei due si classifica al termine della stessa.

Vincente Gruppo Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Se un pilota, presente nella lista pubblicata, non partecipa o non termina la gara le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che otterrà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della qualifica.

N.B. Se un pilota non partecipa o non termina la qualifica, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

T/T Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine delle qualifiche. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte alla qualifica, o se nessuno dei due si classifica al termine della stessa.

Vincente Gruppo Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della qualifica.

Se un pilota, presente nella lista pubblicata, non partecipa o non termina la qualifica le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Piazzato tra i Primi X SI/NO Gara

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato pilota si piezzerà o meno nelle prime X posizioni al termine della gara. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Piazzato tra i Primi X SI/NO Qualifica

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato pilota si piezzerà o meno nelle prime X posizioni al termine della qualifica. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla qualifica, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

ESPORTS STARCRAFT

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione saranno valide per l'esito della scommessa, al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. In

caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T HANDICAP

Si deve pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MATCH RISULTATO

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/giocatori si aggiudicherà l'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 2

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 3

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 5

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 7

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 7 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 9

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 9 mappe. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MAPPA X

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Mappa X nell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O MAPPE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FLOORBALL

VINCENTE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione.

VINCENTE GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della manifestazione.

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito di un incontro al termine dei tempi regolamentari.

U/O GOAL

Si deve pronosticare se il numero totale dei goal segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari di un incontro sarà superiore o inferiore ad un determinato valore.

FOOTBALL AMERICANO

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

1. indica la vittoria della squadra di casa;

2. indica la vittoria della squadra ospitata.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

- Esempio A:
Baltimore Colts - Dallas 25 – 18 (Handicap di 5,5 punti ai Baltimore)
Esito vincente 1 ($25 - 5,5 = 19,5 \rightarrow$ ris. finale $19,5 - 18$ quindi 1)
- Esempio B:
Baltimore Colts - Dallas 25 – 22 (Handicap di 5,5 punti ai Baltimore)
Esito vincente 2 ($25 - 5,5 = 19,5 \rightarrow$ ris. finale $19,5 - 22$ quindi 2)

1X2 NFL

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- segno 1 per la vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti;
- segno X per il pareggio o per la vittoria di una delle due squadre con scarto minore o uguale a 5 punti;
- segno 2 per la vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore di 5 punti.

- Esempio A
New York Giants-Detroit Lions 28-20: Esito vincente: 1
- Esempio B
New York Giants-Detroit Lions 28-25: Esito vincente: X
- Esempio C
New York Giants-Detroit Lions 23-29: Esito vincente: 2

1X2 Tempi Regolamentari

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari col tradizionale metodo 1x2: segno 1 vince la squadra di casa; segno X pareggio; segno 2 vince la squadra ospite.

Doppia Chance IN

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.

Doppia Chance OUT

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.

Doppia Chance IN/OUT

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in casa o per la squadra in trasferta al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.

Under/Over Match

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

T/T Handicap 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra terminerà la prima metà di gioco in vantaggio aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato al termine del 1° Tempo

1X2 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà la prima metà di gioco di un incontro.

Under/Over 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della prima metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Pari/Dispari 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre durante la prima metà di gioco di un incontro sarà un numero pari o dispari.

T/T Handicap 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà la seconda metà 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 nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1X2 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della seconda 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 seconda metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nella seconda metà di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore allo spread prefissato). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nella seconda metà di un incontro sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 1° quarto di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata

1X2 1° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale del 1° quarto di gioco.

Under/Over 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over 1° Quarto Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati dalla squadra 1 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over 1° Quarto Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati dalla squadra 2 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over TouchDown 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati da entrambe le squadre nel 1° Quarto di un incontro è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Pari/Dispari 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° quarto di un incontro, sarà un numero pari o dispari.

T/T Handicap 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 2° quarto 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 2° quarto.

1X2 2° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale del 2° quarto di gioco.

Under/Over 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 2° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Pari/Dispari 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° quarto di un incontro, sarà un numero pari o dispari.

T/T Handicap 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 3° quarto 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 3° quarto.

1X2 3° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale del 3° quarto di gioco.

Under/Over 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 3° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Pari/Dispari 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 3° quarto di un incontro, sarà un numero pari o dispari.

T/T Handicap 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 4° quarto 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 4° quarto e non verranno considerati eventuali Tempi Supplementari.

1X2 4° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale del 4° quarto di gioco, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

Under/Over 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 4° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un margine prestabilito, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 4° quarto di un incontro, sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

Quarto con Punteggio più Alto

La scommessa consiste nel pronosticare il quarto di gioco di una partita in cui verranno segnati più punti sommando quelli effettuati da entrambe le squadre. Verranno offerti 5 possibili esiti 1 quarto, 2 quarto, 3 quarto, 4 quarto, Pareggio che si verifica nel momento in cui tutti i quarti hanno lo stesso punteggio o 2 o più quarti hanno lo stesso punteggio superiore agli altri quarti.

Parziale/Finale

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 1° tempo combinato con l'esito finale della partita, ai fini delle scommesse verrà considerato solo il risultato al termine dei tempi regolamentari.

Margine di Vittoria

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari.

La scommessa prevede 6 fasce per la vittoria della squadra di casa e 6 e per la vittoria della squadra ospitata:

- A(1-5); A(6-10); A(11-15); A(16-20); A(21-25); A(>25);
- B(1-5); B(6-10); B(11-15); B(16-20); B(21-25); B(>25).

Margine di Vittoria (7 Esiti)

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari. Sono previsti 7 possibili esiti:

- A (1-7)
- A (8-14)
- A (>14)
- Pareggio
- B (1-7)
- B (8-14)
- B (>14)

Tempi Supplementari SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari.

Primo TouchDown

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà il 1° touchdown in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Ultimo TouchDown

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo touchdown in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Under/Over TouchDown

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati da entrambe le squadre in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over TouchDown Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati dalla squadra 1 in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over TouchDown Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati dalla squadra 2 in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over TouchDown Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati da un giocatore in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Primo Field Goal

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà il 1° Field Goal (calcio da 3 punti) in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Ultimo Field Goal

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo Field Goal in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Under/Over Field Goal

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di Field Goal realizzati da entrambe le squadre in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over Field Goal Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di Field Goal realizzati dalla squadra 1 in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over Field Goal Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di Field Goal realizzati dalla squadra 2 in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Under/Over Primo Down

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di primi down in un incontro è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Prima Squadra a Segnare

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà in qualsiasi modo il 1° punto in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Ultima Squadra a Segnare

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che segnerà in qualsiasi modo l'ultimo punto in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Squadra che Segna per Prima e Vince

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra che segna per prima riuscirà o meno a vincere anche l'incontro, inclusi eventuali Tempi Supplementari.

Squadra Casa Segna per Prima e Vince

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra 1 segnerà il primo punto e vincerà anche l'incontro, inclusi eventuali Tempi Supplementari.

Squadra Ospite Segna per Prima e Vince

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra 2 segnerà il primo punto e vincerà anche l'incontro, inclusi eventuali Tempi Supplementari.

Squadra Casa Vince entrambi i Tempi

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra che gioca in casa riuscirà o meno a segnare più punti della squadra avversaria in entrambi i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari.

Squadra Ospite Vince entrambi i Tempi

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra ospite riuscirà o meno a segnare più punti della squadra avversaria in entrambi i tempi regolamentari, esclusi tempi supplementari.

Metodo Prima Realizzazione (6 Esiti)

La scommessa consiste nel pronosticare il metodo con cui la squadra 1 o la squadra 2 realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari inclusi.

Metodo Prima Realizzazione (3 Esiti)

La scommessa consiste nel pronosticare il metodo con cui si realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari inclusi.

1X2 Yard Complete con Corse

La scommessa consiste nel pronosticare chi tra due giocatori completerà più yard con corse in un incontro, inclusi tempi supplementari.

Under/Over Yard Complete con Corse

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale di yard completate con corse da entrambe le squadre in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito.

Under/Over Yard Complete con Passaggi

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale di yard completate con passaggi da entrambe le squadre in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito.

Under/Over TurnOver

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale di turnover in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito. Con Turnover si intende la perdita del possesso dovuta a un fumble recuperato dagli avversari o a un intercetto.

Under/Over Ricezioni Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di passaggi ricevuti da un giocatore in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito.

Under/Over Yard Complete con Corse Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se le yard completate con corse da un giocatore in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito.

Under/Over Yard Complete con Passaggi Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale di yard completate con passaggi da un giocatore in un incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno superiori o inferiori ad un margine prestabilito.

Touchdown Marcatore SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un giocatore realizzerà almeno un touchdown nel corso di un determinato avvenimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

SI = realizza almeno un touchdown

NO = non realizza nessun touchdown

In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore il cui eventuale touchdown è oggetto di scommessa, tali

scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un giocatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

Touchdown Primo Marcatore

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che mette al segno il primo touchdown dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, all'interno di una lista predefinita. Nella lista è presente anche la voce ALTRO che riferimento al caso in cui il primo touchdown sia messo a segno da un giocatore non presente nella lista e NESSUN TOUCHDOWN nel caso in cui non venga messo a segno. Se un giocatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

Touchdown Ultimo Marcatore

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che mette al segno l'ultimo touchdown dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, all'interno di una lista predefinita. Nella lista è presente anche la voce ALTRO che riferimento al caso in cui l'ultimo touchdown sia messo a segno da un giocatore non presente nella lista e NESSUN TOUCHDOWN nel caso in cui non venga messo a segno. Se un giocatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T Risultato Live

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

1. indica la vittoria della squadra di casa;
2. indica la vittoria della squadra ospitata.

Under/Over Live 37,5 – 40,5 – 43,5 – 46,5 – 49,5 – 52,5 – 55,5 – 58,5

La scommessa consiste nel pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (37.5; 40.5; 43.5;46.5;49.5-52.5,ecc).

Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 37; 40; 43,ecc; con over il pronostico prevede che i punti realizzati dalle due squadre al termine di eventuali tempi supplementari siano uguali o superiori a 38; 41; 44,ecc

ANTEPOST

Vincente

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

Vincente MVP

La scommessa consiste nel pronosticare, tra quelli presenti nella lista, chi sarà il miglior giocatore dell'incontro (MVP). Tra i vari esiti presente vi è la voce ALTRO, che si riferisce alla possibilità che il miglior giocatore dell'incontro non sia presente all'interno della lista. Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato del sito ufficiale della competizione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

U/O VITTORIE SQUADRA REGULAR SEASON

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle vittorie di una specifica squadra durante la REGULAR SEASON di un determinato campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. La scommessa non terrà conto dei PLAY OFF.

FRECCETTE

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui è previsto il pareggio.

TESTA A TESTA MATCH RISULTATO

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui non è previsto il pareggio.

ESITO FINALE 1X2 LIVE

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui è previsto il pareggio.

TESTA A TESTA MATCH LIVE

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui non è previsto il pareggio.

FREESTYLE

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara/manifestazione. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara/manifestazione. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine di una manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

GINNASTICA

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta 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 sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se uno sciatore si piegherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

GOLF

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il golfista vincitore della manifestazione.

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.

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 GIOCATORE NAZIONALITA' X

Si deve pronosticare quale tra i giocatori offerti, di una determinata nazionalità, otterrà il miglior piazzamento alla fine del torneo. Se un giocatore presente nella lista non partecipa al torneo, le scommesse accettate saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

1X2 GIOCATORI

Si deve pronosticare quale tra i due golfisti offerti, otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale, o se al termine della competizione entrambi avranno realizzato lo stesso numero di tiri (segno X), per la refertazione non verranno considerati eventuali playoff. Ai fini della validità delle scommesse entrambi i giocatori devono aver preso parte al torneo in caso contrario le scommesse verranno mandate a rimborso.

1X2 NELL'INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato di una incontro tra due golfisti.

VINCENTE GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare quale golfista tra quelli offerti otterrà il miglior piazzamento alla fine del torneo. Se un golfista presente nella lista non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate su di lui saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

1X2 GIOCATORI NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori offerti otterrà il miglior piazzamento al termine di una specifica giornata di una manifestazione o se al termine della stessa entrambi avranno realizzato lo stesso numero di tiri. Ai fini delle scommesse entrambi i giocatori devono prendere parte al torneo nella giornata indicata in tutti gli altri casi le scommesse verranno mandate a rimborso. Per la refertazione verrà considerata solo la classifica relativa alla giornata indicata.

SUPERA IL TAGLIO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato golfista o squadra supererà o meno il taglio accedendo alle fasi successive di una manifestazione. Se un golfista non partecipa al torneo le scommesse abbinate su di lui verranno mandate a rimborso, in tutti gli altri casi resteranno valide.

HOLE IN ONE NEL TORNEO SI/NO

Si deve pronosticare se al termine di una manifestazione almeno un golfista avrà realizzato una buca con un solo colpo.

LEADER DOPO IL 1° ROUND

Si deve pronosticare il golfista che otterrà il miglior piazzamento al termine della prima giornata (1° round) di una determinata manifestazione. Se un golfista non partecipa o si ritira durante la prima giornata le scommesse abbinate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

T/T ESIBIZIONE

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori vincerà l'incontro. Si procederà al rimborso nel caso in cui, per un qualsiasi motivo, l'incontro oggetto di scommessa non venga disputato.

GIOCATORE VINCE ALMENO UN TORNEO MAJOR SI/NO

Si deve pronosticare se uno specifico giocatore vincerà o meno un Major in un determinato anno. Nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro i Majors da parte del giocatore, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

NUMERO VITTORIE GIOCATORE TORNEI MAJOR

Si deve pronosticare il numero esatto di tornei Major vinti da un determinato giocatore nell'anno indicato. Nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro i Majors da parte del giocatore, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato golfista si piazzerà o meno nelle prime X posizioni della classifica finale di un torneo. Se il golfista oggetto di scommessa non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso, in tutti gli altri casi rimarranno valide.

HOCKEY SU GHIACCIO

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente dell'incontro al termine anche degli eventuali tempi supplementari e shoot out.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente dell'incontro al termine anche degli eventuali tempi supplementari e shoot out tenendo conto del relativo handicap assegnato.

1X2 Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (60 minuti effettivi suddivisi in 3 tempi).

1 indica la vittoria della squadra di casa

X indica il pareggio.

2 indica la vittoria della squadra ospitata.

1X2 con Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

1 (con H) indica la vittoria della squadra di casa

X (con H) il pareggio

2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

- Esempio

Hockey Bolzano – Hockey Milano 7 – 4 (Handicap di 2,5 punti a Bolzano)

Esito vincente 1 ($7 - 2,5 = 4,5 \rightarrow$ ris. finale $4,5 - 4$ quindi 1)

- Esempio

Hockey Bolzano – Hockey Milano 7 – 5 (Handicap di 2,5 punti a Bolzano)

Esito vincente 2 ($7 - 2,5 = 4,5 \rightarrow$ ris. finale $4,5 - 5$ quindi 2)

Doppia Chance IN

La scommessa consiste nel pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

Doppia Chance OUT

La scommessa consiste nel pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

Doppia Chance IN/OUT

La scommessa consiste nel pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

Under/Over Match

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati in un incontro, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati eventuali tempi supplementari e Shoot Out (in caso di Shoot Out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Under/Over Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra di casa in un incontro, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Under/Over Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra ospite in un incontro, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Goal/NoGoal

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno (Goal) o se almeno una delle due squadre non segnerà alcun goal (NoGoal) durante i tempi regolamentari di un incontro.

1X2 Risultato + Under/Over Match

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente l'esito di un incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati solo i tempi regolamentari.

T/T Handicap 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare, il vincitore del 1° periodo applicando lo spread handicap in termini di goal indicato nella scommessa, al risultato finale del periodo. La squadra sfavorita riceve un handicap positivo, mentre la squadra favorita riceve un handicap negativo.

1X2 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine del 1° periodo di gioco. Con 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 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 1° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.

Doppia Chance OUT 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 1° periodo vedrà un pareggio una vittoria per la squadra in trasferta.

Doppia Chance IN/OUT 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 1° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella in trasferta.

Under/Over 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel primo periodo di un incontro sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Under/Over Casa 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel primo periodo dalla squadra di casa sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Under/Over Ospite 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel primo periodo dalla squadra di casa sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Goal/NoGoal 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno (Goal) o se almeno una delle due squadre non segnerà alcun goal (NoGoal) durante il 1° periodo di gioco di un incontro.

Pari/Dispari 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel 1° periodo di un incontro sarà un numero Pari o Dispari.

Segna 1° Goal nel 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà il primo goal o se non ci saranno goal nel 1° periodo di un incontro.

Segna Ultimo Goal nel 1° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo goal o se non ci saranno goal nel 1° periodo di un incontro.

T/T Handicap 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare, il vincitore del 2° periodo applicando lo spread handicap in termini di goal indicato nella scommessa, al risultato finale. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° periodo dell'incontro.

1X2 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 2° periodo di gioco. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° periodo dell'incontro.

Doppia Chance IN 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 2° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° periodo dell'incontro.

Doppia Chance OUT 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 2° periodo vedrà un pareggio una vittoria per la squadra in trasferta. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° periodo dell'incontro.

Doppia Chance IN/OUT 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 2° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella in trasferta. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

Under/Over 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel primo 2 periodo di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

Goal/NoGoal 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno (Goal) o se almeno una delle due squadre non segnerà alcun goal (NoGoal) durante il 2° periodo di gioco di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

Pari/Dispari 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel 2° periodo di un incontro sarà un numero Pari o Dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

Segna 1° Goal nel 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà il primo goal o se non ci saranno goal nel 2° periodo di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

Segna Ultimo Goal nel 2° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo goal o se non ci saranno goal nel 2° periodo di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2 periodo dell'incontro.

T/T Handicap 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare, il vincitore del 3 periodo applicando lo spread handicap in termini di goal indicato nella scommessa, al risultato finale. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

1X2 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 3° periodo di gioco. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Doppia Chance IN 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 3° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Doppia Chance OUT 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 3° periodo vedrà un pareggio una vittoria per la squadra in trasferta. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Doppia Chance IN/OUT 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato del 3° periodo vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella in trasferta. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Under/Over 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel primo 3 periodo di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Goal/NoGoal 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno (Goal) o se almeno una delle due squadre non segnerà alcun goal (NoGoal) durante il 3° periodo di gioco di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Pari/Dispari 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel 3° periodo di un incontro sarà un numero Pari o Dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Segna 1° Goal nel 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà il primo goal o se non ci saranno goal nel 3° periodo di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Segna Ultimo Goal nel 3° Periodo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo goal o se non ci saranno goal nel 3° periodo di un incontro. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3 periodo dell'incontro e sono esclusi tempi supplementari e shoot out.

Margini Vittoria

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà e con quale margine. Ai fini delle scommesse verranno considerati solo i tempi regolamentari.

Periodo con più Goal

La scommessa consiste nel pronosticare in quale periodo verranno segnati più goal sommando quelli effettuati da entrambe le squadre. Verranno offerti 4 possibili esiti 1 periodo, 2° periodo, 3° periodo (esclusi tempi supplementari e shoot out) e Pareggio che si verifica nel momento in cui tutti i periodi hanno lo stesso punteggio o se 2 periodi hanno lo stesso punteggio superiore all'altro periodo.

Segna 1° Goal

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra segnerà il primo goal nei tempi regolamentari di un incontro.

1 si pronostica che la squadra di casa segna il primo goal

X si pronostica che nessuna squadra segna nei tempi regolamentari (0-0 nei tempi regolamentari)

2 si pronostica che la squadra ospite segna il primo goal

Risultato Esatto

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato esatto dell'incontro. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

Somma Goal

La scommessa consiste nel pronosticare il numero dei goal segnati in una partita, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, scegliendo tra una delle seguenti fasce:

- 0-2
- 3-4
- 5-6
- 7-8
- maggiore di 8

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

Pari/Dispari Squadra Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dell'incontro dalla squadra di casa, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

Pari/Dispari Squadra Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dell'incontro dalla squadra ospite, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

T/T Live

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di un incontro. Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out.

1X2 Risultato Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari. Con 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

1X2 Handicap Live

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

Doppia Chance IN Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio.

Doppia Chance OUT Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.

Doppia Chance IN/OUT Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il risultato finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, vedrà una vittoria per la squadra di casa o per la squadra ospite.

Under/Over Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati in un incontro, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato alla fine dei tempi regolamentari. Sono esclusi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out.

Pari/Dispari Live

La scommessa consiste nell'individuare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari di un determinato incontro è un numero pari o dispari.

Somma Goal Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati da entrambe le squadre nell'incontro compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Somma Goal Casa Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati dalla squadra di casa nell'incontro compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Somma Goal Ospite Live

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di goal segnati dalla squadra ospite nell'incontro compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio).

Esito Finale 1X2 1° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il primo periodo di un incontro

Esito Finale 1X2 2° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il secondo periodo di un incontro.

Esito Finale 1X2 3° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il terzo periodo di un incontro, ai fini delle scommesse sono esclusi eventuali tempi supplementari.

Under/Over 1° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel 1° periodo, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Under/Over 2° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati nel 2° periodo, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Under/Over Casa Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra di casa durante un incontro, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio)

Under/Over Ospite Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra ospite durante un incontro, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato. Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out (in caso di shoot out verrà attribuito un goal alla squadra vincente da aggiungere al suo punteggio)

Risultato Esatto 1° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio finale del primo periodo.

Risultato Esatto 2° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio finale del secondo periodo.

Risultato Esatto 3° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio finale del terzo periodo. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Periodo con Maggior Goal Live

La scommessa consiste nel pronosticare in quale periodo verrà segnato il maggior numero di goal. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari. Sono previsti 4 esiti possibili: 1 Periodo, 2 Periodo, 3 Periodo o Pareggio. Se tutti e 3 i periodi hanno lo stesso numero di goal la selezione vincente è "Pareggio", se 2 periodi hanno lo stesso numero più alto di goal segnati nell'incontro, la selezione vincente è "Pareggio".

1X2 Handicap 1° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 1 periodo dopo aver applicato l'handicap (espresso in goal) al totale dei goal realizzati nel periodo. Con 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa una volta applicato l'handicap, con il 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite una volta applicato l'handicap e con X si pronostica che applicando l'handicap l'incontro finirà in parità.

1X2 Handicap 2° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 2 periodo dopo aver applicato l'handicap (espresso in goal) al totale dei goal realizzati nel periodo. Con 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa una volta applicato l'handicap, con il 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite una volta applicato l'handicap e con X si pronostica che applicando l'handicap l'incontro finirà in parità.

1X2 Handicap 3° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 3 periodo dopo aver applicato l'handicap (espresso in goal) al totale dei goal realizzati nel periodo. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari. Con 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa una volta applicato l'handicap, con il 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite una volta applicato l'handicap e con X si pronostica che applicando l'handicap l'incontro finirà in parità.

Pari/Dispari 1° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei gol segnati nel 1 periodo sarà un numero pari o dispari. Il risultato di 0-0 dà il risultato pari.

Pari/Dispari 2° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei gol segnati nel 2 periodo sarà un numero pari o dispari. Il risultato di 0-0 dà il risultato pari.

Pari/Dispari 3° Periodo Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei gol segnati nel 3 periodo sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari. Il risultato di 0-0 dà il risultato pari.

Vincente ai Shoot-Out Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà gli shootout. Sono previsti due esiti possibili per questo mercato: 1 o 2. Questo mercato viene offerto solo se il punteggio è in parità dopo i supplementari.

ANTEPOST

Vincente

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

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine di una manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito.

T/T

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della manifestazione.

Vincente Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica di una manifestazione.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si piezzerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una manifestazione.

Vincente SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata manifestazione.

Passaggio Turno

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

HOCKEY SU PRATO

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio:

Arrivo a pari merito di 2 squadre quotate 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 la 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

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o una squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Under/Over

Si deve pronosticare se in un determinato incontro la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine della partita sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

JUDO

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta 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 sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Testa a Testa Match

Si deve pronosticare l'esito finale di un incontro.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

LOTTA GRECO ROMANA

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Testa a Testa Match

Si deve pronosticare l'esito finale di un incontro.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta 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 sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o una squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

LOTTA LIBERA

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Testa a Testa Match

Si deve pronosticare l'esito finale di un incontro.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta 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 sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o una squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata manifestazione di spettacolo. Nel caso in cui il concorrente selezionato 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. Qualora non vengano offerti tutti i nominativi dei partecipanti verrà inclusa anche la voce Altro. Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Giudice Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il giudice di riferimento della categoria a cui appartiene il vincitore di una determinata manifestazione di spettacolo. Qualora non vengano offerti tutti i nominativi dei partecipanti verrà inclusa anche la voce Altro. Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Primo eliminato della serata

La scommessa consiste nel pronosticare il primo concorrente eliminato durante una puntata. Qualora non vengano offerti tutti i nominativi dei partecipanti verrà inclusa anche la voce Altro. Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Testa a testa

Bisogna pronosticare quale, tra i concorrenti proposti, otterrà una posizione migliore al termine della manifestazione di spettacolo. 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. Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Testa a testa eliminazione

Bisogna pronosticare quale tra i due concorrenti proposti non verrà eliminato dalla competizione e potrà rientrare in gara dopo uno spareggio come ad esempio nel caso di un televoto volto a sancire chi dovrà essere eliminato. La refertazione della scommessa è subordinata alla partecipazione di entrambi i concorrenti fino al momento del risultato dello spareggio, in caso contrario le scommesse verranno mandate a rimborso. Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GRUPPO

La scommessa consiste nel pronosticare quale concorrente, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Se un concorrente, 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.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare il concorrente che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione escludendo dalla lista un determinato esito. Se un concorrente, presente nella lista

pubblicata, 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un concorrente si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il concorrente proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione. Se il concorrente non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

ELIMINATO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il concorrente indicato verrà eliminato o meno da una determinata manifestazione. La refertazione della scommessa è subordinata alla partecipazione del concorrente fino al momento dell'esito, in caso contrario le scommesse verranno mandate a rimborso.

TRA I PRIMI 6 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il concorrente indicato si piazierà o meno nelle prime 6 posizioni della classifica di una determinata manifestazione. Si procederà con i rimborso delle scommesse solo nel caso in cui il concorrente non partecipi alla gara.

TRA I PRIMI 10 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il concorrente indicato si piazierà o meno nelle prime 10 posizioni della classifica di una determinata manifestazione.

U/O PREMI VINTI

La scommessa consiste nel pronosticare se i premi vinti da un concorrente, o Film nel caso degli Oscar, al termine di una determinata manifestazione saranno superiore o inferiori ad un indice prefissato.

VINCENTE DOPPIA CHANCE SI/NO

Si deve pronosticare se uno tra i due concorrenti o squadre proposte vincerà o meno la manifestazione.

QUALIFICATO ALLA FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato concorrente arriverà o meno in finale in una gara o manifestazione. Si procederà con il rimborso delle scommesse solo nel caso in cui il concorrente non partecipi alla gara o manifestazione.

ALBUM DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Album dell'anno" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno

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

CANZONE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Canzone dell'anno" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

REGISTRAZIONE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Registrazione dell'anno" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR ARTISTA ESORDIENTE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior artista esordiente" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CATEGORIA DEL VINCITORE

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SESSO DEL VINCITORE

Si deve pronosticare quale sarà il sesso del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa. Esiti possibili: MASCHIO; FEMMINA. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MIGLIORE INTERPRETAZIONE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà la categoria "Premio migliore interpretazione" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MIGLIORE COMPOSIZIONE MUSICALE

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio alla migliore composizione musicale" della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MIGLIOR TESTO

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio per il miglior testo" della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VINCENTE COVER

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio vincitore Cover" della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VINCITORE PREMIO DELLA CRITICA

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica" della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MIGLIORE FILM STRANIERO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior film in lingua straniera" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR FILM DELLA UE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior film UE" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno conside-

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

MIGLIOR CORTOMETRAGGIO DI ANIMAZIONE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior cortometraggio d'animazione" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR CORTOMETRAGGIO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior cortometraggio" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR CORTOMETRAGGIO DOCUMENTARIO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior cortometraggio documentario" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR DOCUMENTARIO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior documentario" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR TRUCCO E ACCONCIATURA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior trucco e acconciatura" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORI COSTUMI

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliori costumi" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui

la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MONTAGGIO SONORO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior montaggio sonoro" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR SONORO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior sonoro" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORI EFFETTI SPECIALI

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliori effetti speciali" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE CANZONE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore canzone" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE COLONNA SONORA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore colonna sonora" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MONTAGGIO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior montaggio" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE SCENOGRAFIA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore scenografia" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE FOTOGRAFIA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore fotografia" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE FILM DI ANIMAZIONE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior film d'animazione" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR SCENEGGIATURA NON ORIGINALE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore sceneggiatura non originale" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE SCENEGGIATURA ORIGINALE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore sceneggiatura originale" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE ATTRICE NON PROTAGONISTA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore attrice non protagonista" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE ATTORE NON PROTAGONISTA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore attore non protagonista" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE ATTRICE PROTAGONISTA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Migliore attrice protagonista" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIORE ATTORE PROTAGONISTA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "miglior attore protagonista" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR REGIA

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "miglior regista" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR FILM

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio per la specifica categoria "Miglior film" della manifestazione di riferimento. In caso di parità si fa riferimento a quanto stabilito dal DM 111, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate

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

TESTA A TESTA SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

Nei casi di parità si applicherà il rimborso della scommessa.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA HANDICAP SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

Nei casi di parità si applicherà il rimborso della scommessa.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato.

Nel caso in cui lo share registrato fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under".

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

PRESENTA X

Occorre pronosticare se il soggetto indicato presenterà (Si) o meno (No) l'edizione specificata della manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa, si fa riferimento ai candidati ufficiali proposti dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PROSSIMO PRESENTATORE

Occorre pronosticare chi sarà il prossimo presentatore dell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa, in caso di più vincitori, si fa riferimento alla normativa vigente. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommes-

se il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento, il canale/sito ufficiale dell'artista e/o le principali agenzie di stampa.

GIUDICE X

Occorre pronosticare se il soggetto indicato vestirà i panni di giudice (Si) o meno (No) dell'edizione specificata della manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa, si fa riferimento ai candidati ufficiali proposti dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

Nei casi di parità si applicherà il rimborso della scommessa.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione faranno fede i dati diramati dal sito web www.tuttalativu.it.

TESTA A TESTA HANDICAP SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

Nei casi di parità si applicherà il rimborso della scommessa.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione faranno fede i dati diramati dal sito web www.tuttalativu.it.

UNDER/OVER SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento indicata nella descrizione dell'avvenimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato.

Nel caso in cui lo share registrato fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under".

Lo share televisivo è un valore medio espresso in termini percentuali. Il dato è quello rilevato sul canale principale e non di eventuali altre repliche nello stesso giorno o in altri giorni.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione faranno fede i dati diramati dal sito web www.tuttalativu.it.

Nel caso in cui il programma oggetto di scommessa sia diviso in più parti per cui vengono forniti dati percentuali di share relativi a ciascuna parte del programma, il valore da considerare ai fini della refertazione sarà la media di tutti i valori, a meno che non venga specificato nella descrizione la specifica parte del programma da considerare come oggetto di scommessa.

Esempio 1:

Programma oggetto di scommessa: "Domenica In (giornoX)" con U/O Share 17.9

Esempio 2:

Programma oggetto di scommessa: “Domenica In Prima Parte (giornoX)” con U/O Share 17.9

Dati forniti dal sito tuttatalativu.it:

“Domenica In” 18.16

“Domenica In” 17.72

Esempio 1: Il valore da considerare ai fini della refertazione sarà la media dei due dati quindi 17.94 (esito vincente OVER)

Esempio 2: Il valore da considerare ai fini della refertazione sarà 18.16 corrispondente al dato relativo alla prima parte del programma (esito vincente OVER)

Nel caso in cui il programma sia diviso in più specifici segmenti come nel caso del programma “L’Eredità”, suddiviso in “L’Eredità la sfida dei 7” e “L’Eredità”, questi verranno considerati programmi diversi e il valore da considerare ai fini della refertazione non sarà la media ma sarà il dato corrispondente allo specifico segmento del programma.

Esempio 3:

Programma oggetto di scommessa: “L’Eredità (Giorno X)” con U/O Share 18.3

Dati forniti dal sito tuttatalativu.it:

“L’Eredità la sfida dei 7” 16.13

“L’Eredità” 18.31

Esempio 3: Il valore da considerare ai fini della refertazione sarà 18.31 (esito vincente OVER)

MANIFESTAZIONE IPPICA

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il concorrente vincente di una determinata gara ippica: la chiusura dell’accettazione del gioco avverrà prima dell’apertura delle scommesse sui totalizzatori ippici, nel caso di mancata partecipazione di un concorrente, le scommesse eventualmente accettate sul quel concorrente, sono ritenute perdenti.

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.

Vincente GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

T/T Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte alla gara, o se nessuno dei due piloti si classifica al termine della stessa.

Vincente SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un pilota vincerà la gara oppure no.

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.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Scuderia del Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa alla gara, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti.

Nazionalità del Vincitore

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del 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

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, otterrà il miglior tempo cronometrato durante le Qualifiche Ufficiali.

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

T/T Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti.

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

Scuderia del Vincente Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti.

Nazionalità del Vincitore Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale. Se un pilota non partecipa, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente Gruppo Libere 1

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della 1° SESSIONE DI LIBERE. Se un pilota, 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.

Vincente Gruppo Libere 2

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota , tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della seconda sessione di libere. Se un pilota, 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.

Vincente Gruppo Libere 3

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota , tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della terza sessione di libere. Se un pilota, 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.

Tripletta SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio ed il giro più veloce.

Classificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato pilota si classificherà o meno al termine di una gara. Se un pilota non partecipa alla gara le scommesse verranno mandate a rimborso.

Piazzato sul Podio SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Podio in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto ordine nella composizione del podio(1°,2°,3° classificato in ordine) al termine della gara o della manifestazione.

Podio non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del podio al termine di una gara , indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei piloti selezionati.

Accoppiata 1°e 2° in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del primo e secondo posto sul podio al termine della gara o della manifestazione considerando l'esatto ordine.

Accoppiata 1° e 2° non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del primo e secondo posto sul podio al termine della gara o della manifestazione senza considerare l'esatto ordine.

Team a Punti Singolo GP

La scommessa consiste nel 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 (ovvero si classificheranno tra il 1° posto e l'10°)

Migliore del Gruppo Singolo GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Leader al Termine del 1° Giro

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in 1° posizione al termine del primo giro di gara.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

Giro più Veloce del GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Casa Costruttrice Motore Del Vincente Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della moto di appartenenza del pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti del costruttore partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel costruttore verranno considerate perdenti.

Casa Costruttrice Motore Del 1° Pilota Che Si Ritira singola Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della motocicletta del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino più motociclette con motori di case costruttrice diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Le scommesse saranno considerate perdenti, e non è previsto il rimborso, se nessuna motocicletta con motore della casa costruttrice selezionata prende parte alla gara (partire al semaforo verde).

MOTOCICLISMO MOTOMONDIALE 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.

Vincente live

La scommessa consiste nel 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 nel pronosticare 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).

Migliore del Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio.

L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

MOTOCICLISMO SUPERBIKE

Vincente Superpole

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, realizzerà il miglior tempo nella prova denominata Superpole.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Superpole, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente Gara 1

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 1.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 1, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente Gara 2

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta, 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.

ANTEPOST

Vincente Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il mondiale.

N.B. Se un pilota non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dalla Federazione ufficiale.

Vincente Mondiale Scuderie

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le scuderie proposte vincerà la manifestazione in base alla classifica ufficiale diramata dalla federazione. Se una scuderia presente nella lista non partecipa, le scommesse accettate saranno considerate perdenti.

T/T Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale diramata dalla Federazione ufficiale. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte al mondiale.

Casa Costruttrice Motore Del Vincente Manifestazione

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della moto di appartenenza del pilota che vincerà la manifestazione in base alla classifica ufficiale diramata dalla federazione. Se nessuno dei piloti del costruttore partecipa alla manifestazione, le scommesse accettate su quel costruttore verranno considerate perdenti.

NETBALL

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincitore di una manifestazione.

T/T

Si deve pronosticare il vincitore di un incontro al termine di una partita, compresi eventuali tempi supplementari

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari.

NUOTO

Vincente

Sul Nuoto è consentita la sola scommessa Vincente, che consiste nel pronosticare, tra i nuotatori inseriti in una lista pubblicata, quello che vincerà la gara.

NB: se un nuotatore, presente nella lista pubblicata, 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 dei 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.

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

Piazzato sul podio

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

RECORD MONDIALE SI/NO

Si deve pronosticare se in una determinata gara verrà stabilito o meno un nuovo record del mondo, migliorando il record precedente. Ai fini delle scommesse si prende in considerazione anche un eventuale record stabilito nelle fasi eliminatorie.

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 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.

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.

RECORD MONDIALE SI/NO ATLETA-SQUADRA

Si deve pronosticare se in una specifica gara, un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà o meno a stabilire un nuovo record del mondo, migliorando il record precedente. Ai fini delle scommesse si prende in considerazione anche un eventuale record stabilito nelle fasi eliminatorie.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente delle Batterie

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che concluderà con il miglior tempo la sessione eliminatoria delle batterie di una specifica gara.

NB: se un nuotatore o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla sessione eliminatoria 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 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.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina.

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;

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Medagliere senza X

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina escludendo dalla lista una determinata squadra

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;

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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.

Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

VINCENTE GARA X E GARA Y

Si deve pronosticare su un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà a vincere due specifiche gare distinte. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra ad entrambe le gare oggetto di scommessa in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

QUALIFICATO SI/NO

Si deve 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.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate vincerà più medaglie d'oro.

1X2 Medaglie Totali

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate avrà ottenuto più medaglie, per determinare il vincitore si considera la somma totale delle medaglie vinte (oro, argento e bronzo).

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

NUOTO SINCRONIZZATO

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se uno sciatore si piezzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

OLIMPIADI

Vincente medagliere olimpadi

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;

Testa a testa medagliere olimpadi

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, cronologicamente, la prima 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 è considerata a rimborso.

UNDER/OVER MEDAGLIE ORO

Si deve pronosticare se la somma totale delle medaglie d'oro vinte da una determinata nazione sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

UNDER/OVER MEDAGLIE TOTALI

Si deve pronosticare se la somma totale delle medaglie (oro, argento, bronzo) vinte da una determinata nazione sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

1X2 MEDAGLIE ORO

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

PIAZZATO SUL PODIO MEDAGLIERE

Si deve pronosticare se una determinata nazione si piazzerà nelle prime 3 posizioni della classifica del Medagliere.

Per la classifica e per determinare le prime 3 posizioni del medagliere 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

VINCENTE MEDAGLIERE SI/NO

Si deve pronosticare se una determinata nazione vincerà (Esito SI) o meno (Esito No) la classifica del medagliere.

Per la classifica del medagliere 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;

CITTÀ OSPITANTE OLIMPIADI

Si deve pronosticare quale tra le città proposte ospiterà le olimpiadi in un determinato anno.

OLIMPIADI INVERNALI

VINCENTE MEDAGLIERE

Si deve pronosticare quale nazione 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

VINCENTE MEDAGLIERE SENZA X

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere escludendo dalla lista una determinata squadra. 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

VINCENTE MEDAGLIERE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se la nazione proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) la classifica del medagliere. 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

T/T MEDAGLIERE

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due nazioni proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del medagliere delle Olimpiadi. Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte e si considerano 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, cronologicamente, la prima 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 è considerata a rimborso.

U/O MEDAGLIE D'ORO NAZIONE

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da una determinata nazione al termine delle Olimpiadi, sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O MEDAGLIE NAZIONE

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argento e bronzo) vinte da una determinata nazione al termine delle Olimpiadi sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

1X2 MEDAGLIE D'ORO

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro al termine delle Olimpiadi.

PODIO SI/NO MEDAGLIERE

Si deve pronosticare se una determinata nazione si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica del medagliere al termine 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

NAZIONE CON PIU' MEDAGLIE

Si deve pronosticare quale tra le nazioni proposte avrà vinto più medaglie in totale (somma delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo) al termine delle Olimpiadi.

1X2 MEDAGLIE TOTALI

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due nazioni proposte, vincerà più medaglie totali (somma delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo) al termine delle Olimpiadi.

CITTÀ OSPITANTE OLIMPIADI

Si deve pronosticare quale tra le città proposte ospiterà le olimpiadi in un determinato anno.

PALLAMANO

T/T Handicap:

Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

1X2 Match

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari:

1 indica la vittoria della prima squadra di casa;

X il pareggio;

2 la vittoria della seconda squadra ospitata

1X2 Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

1 (con H) indica la vittoria della prima squadra proposta;

X (con H) il pareggio,

2 (con H) la vittoria della seconda squadra proposta.

- Esempio

Pressano – Ancona 27 – 22 (Handicap di 4 gol al Pressano)

Esito vincente 1 (27-4=23 ris. finale 23 - 22 quindi 1)

- Esempio

Pressano – Ancona 27 – 23 (Handicap di 4 gol al Pressano)



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

Esito vincente X (27-4=23 ris. finale 23 - 23 quindi X)

- Esempio

Pressano – Ancona 27 – 25 (Handicap di 4 gol al Pressano)

Esito vincente 2 (27-4=23 ris. finale 23 - 25 quindi 2)

Under/Over

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine dei tempi regolamentari sarà inferiore(Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

Under/Over Squadra Casa

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra in casa sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati solo i tempi regolamentari.

Under/Over Squadra Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra ospite sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati solo i tempi regolamentari.

T/T Handicap 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo tempo, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

Under/Over 1° Tempo

Si deve pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine del 1 tempo sia inferiore(Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

1X2 Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un incontro al termine dei tempi regolamentari.

T/T Handicap Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine dei tempi regolamentari di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei goal segnati dalla squadra selezionata.

1X2 Handicap LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato a 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.

Under/Over Live

Si deve pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine dei tempi regolamentari sia inferiore(Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

1X2 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del primo tempo di un incontro.

T/T Handicap 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo tempo, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

1X2 Handicap 1° Tempo Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del primo tempo di un incontro, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato a 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

Under/Over 1° Tempo Live

Si deve pronosticare se in un determinato avvenimento la somma totale dei goal segnati dalle 2 squadre al termine del 1 tempo sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

Pari/Dispari Live

Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

Pari/Dispari 1° Tempo Live

Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine del 1 tempo di un incontro sia un numero pari o dispari.

Margine Vittoria (7 Esiti) Live

Si deve pronosticare il margine di vittoria con cui una squadra batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari di un incontro. Gli esiti possibili sono 7.

ANTEPOST

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincitrice di un determinato torneo o girone.

Vincente Olimpiadi

La scommessa consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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

PALLANUOTO

Esito finale 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari:

1 indica la vittoria della squadra di casa

X indica il pareggio

2 la vittoria squadra ospitata.

Esito finale 1X2 con handicap

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Esempio A:

Posillipo – Fiorentina 10 – 5 (Handicap di 3 gol al Posillipo)

Esito vincente 1: (10 -3=7 → ris. finale 7-5 quindi 1)

Esempio B:

Posillipo – Fiorentina 10 – 7 (Handicap di 3 gol al Posillipo)

Esito vincente X (10-3=7 → ris. finale 7 - 7 quindi X)

Esempio C:

Posillipo – Fiorentina 10 –9 (Handicap di 3 gol al Posillipo)

Esito vincente 2 (10-3=7 → ris. finale 7 - 9 quindi 2)

Testa a Testa con Handicap

Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

Under/Over 13.5 – 16.5 – 19.5

Consiste nel pronosticare se i goal complessivamente segnati al termine dei tempi regolamentari siano inferiori o superiori a (13.5 – 16.5 – 19.5 goal).

Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di 13 – 16 19 goal; con over il pronostico prevede che i goal siano uguali o più di 14 – 17 – 20

N.B. Per questa tipologia di scommessa il risultato valido ai fini delle scommesse è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

UNDER/OVER GOAL

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati complessivamente dalle due squadre in un incontro, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

Per questa tipologia di scommessa il risultato valido ai fini delle scommesse è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

U/O GOAL 1° QUARTO

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati complessivamente dalle due squadre nel 1° Quarto, sia inferiore (Under) o superiore (Over) ad un limite prefissato.

UNDER/OVER GOAL SQUADRA 1

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati solo i tempi regolamentari.

UNDER/OVER GOAL SQUADRA 2

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati solo i tempi regolamentari.

Esito Finale 1X2 Live

La scommessa consiste nell'individuare il risultato dell'incontro tra due squadre determinatosi alla fine dei tempi regolamentari:

1 indica la vittoria della squadra di casa

X indica il pareggio

2 la vittoria squadra ospitata.

La chiusura dell'accettazione del gioco avverrà, orientativamente, a 30 secondi dal termine dell'ultimo tempo regolamentare.

Under/Over Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol realizzati durante i tempi regolamentari di uno specifico incontro sia inferiore o superiore ai seguenti limiti:

U/O 13,5

U/O 16,5

U/O 19,5

ANTEPOST

Vincente

Consiste nel pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

PATTINAGGIO FIGURATO

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

PATTINAGGIO VELOCITÀ

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. N.B. si effettua la certificazione della scommessa.

messa 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

PENTATHLON

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro"

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

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.

PUGILATO

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.

1X2 INCONTRO

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Nel caso di rinvio o sospensione temporanea dell'incontro si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

INCONTRO ALL'ULTIMO ROUND?

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). Nel caso di rinvio o sospensione temporanea dell'incontro si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

NUMERO ROUND-UNDER/OVER

Si deve pronosticare se il totale dei round disputati nell'incontro sia inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse, in caso di mezzi round, si farà riferimento al minuto e 30 secondi del rispettivo round per determinare l'esito delle scommesse Under o Over. 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 si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

ESITO INCONTRO 5 SCELTE

Si deve pronosticare il lottatore 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 si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

VITTORIA 12 ROUND GRUPPI

Si deve pronosticare il lottatore che vincerà l'incontro e in quale fascia di round. I round sono raggruppati in fasce da 3 e la vittoria in uno specifico gruppo di round è da intendersi come ottenuta per KO, KO tecnico o squalifica. Sono previsti 11 possibili esiti che sono offerti per i combattimenti a 12 round. Nel caso in cui vi sia una decisione tecnica durante lo svolgimento dei round, le scommesse piazzate su 'ai punti-decisione tecnica' saranno considerate vincenti. Nel caso in cui un lottatore si ritiri nel suo angolo tra due round, ad esempio tra il 6° round e il 7°, ai fini delle scommesse verrà considerato vincente l'altro lottatore prendendo come riferimento l'ultimo round completato per intero, nel caso dell'esempio sopra citato quindi risulterà essere il 6° round. 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 si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

VITTORIA SU 12 ROUND

Si deve pronosticare il lottatore che vincerà l'incontro e in quale round. La vittoria in uno specifico round è da intendersi come ottenuta per KO, KO tecnico o squalifica. Sono previsti 27 possibili esiti. Nel caso in cui vi sia una decisione tecnica durante lo svolgimento dei round, le scommesse piazzate su 'ai punti-decisione tecnica' saranno considerate vincenti. Nel caso in cui un lottatore si ritiri nel suo angolo tra due round, ad esempio tra il 6° round e il 7°, ai fini delle scommesse verrà considerato vincente l'altro lottatore prendendo come riferimento l'ultimo round completato per intero, nel caso dell'esempio sopra citato quindi risulterà essere il 6° round. 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 si fa fede al regolamento ufficiale dell'ADM.

POKER

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore finale di una determinata manifestazione. Se un concorrente, presente nella lista pubblicata, non partecipa al torneo o si ritira durante lo stesso, le scommesse accettate sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa.

RUGBY

Per le scommesse sul rugby il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari, ovvero 80 minuti di gioco, più eventuale recupero.

Esito Finale 1X2

La scommessa consiste nel 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

La scommessa consiste nel 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 A:

Italia - Galles 26 – 18 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente 1: (26-7=19 → risultato finale 19-18 quindi 1)

Esempio B:

Italia - Galles 26 – 19 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente X (26-7=19 → risultato finale 19-19 quindi X)

Esempio C:

Italia - Galles 26 – 20 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente 2: (26-7=19 → risultato finale 19-20 quindi 2)

Margine Di Vittoria 17 Eventi

La scommessa consiste nel 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:

1. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti;
2. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti;
3. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti;
4. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti;
5. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti;
6. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti;
7. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti;
8. vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio maggiore di 36 punti;
9. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti;
10. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti;
11. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti;
12. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti;
13. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti;
14. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti;
15. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti;
16. vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio maggiore di 36 punti;
17. Pareggio

Under/Over (spread)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà:

UNDER (inferiore o uguale allo spread)

OVER (superiore allo spread)

1X2 70esimo Minuto Live

La scommessa consiste nel 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

La scommessa consiste nel 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 A:

Italia - Galles 26 – 18 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente 1: (26-7=19 → risultato finale 19-18 quindi 1)

Esempio B:

Italia - Galles 26 – 19 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente X (26-7=19 → risultato finale 19-19 quindi X)

Esempio C:

Italia - Galles 26 – 20 (Handicap di 7 punti all'Italia)

Esito vincente 2: (26-7=19 → risultato finale 19-20 quindi 2)

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

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà:

UNDER (inferiore all'indice)

OVER (superiore all'indice)

Esempio:

Se l'indice di riferimento è 40,5: 1. e la somma dei punti realizzati è 40 l'esito vincente è UNDER; 2. e la somma dei punti realizzati è 41 l'esito vincente è OVER.

TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread, indicato nella scommessa, al risultato finale.

TESTA A TESTA HANDICAP 1 TEMPO

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il 1° Tempo di gioco aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato conseguito al termine del 1° Tempo.

PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti totali realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà un numero pari o dispari.

1X2 1 TEMPO

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il 1 tempo di un incontro.

PARI/DISPARI 1 TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di punti realizzati durante il 1 tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari.

UNDER/OVER PUNTI

Si deve pronosticare, durante un incontro, se il numero totale di punti è superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread indicato.

UNDER/OVER PUNTI 1 TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati durante il 1 tempo di un incontro è superiore (Over) o inferiore (Under) rispetto allo spread indicato.

UNDER/OVER METE

Si deve pronosticare se il numero totale di mete segnate in un incontro sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

UNDER/OVER PUNTI SQUADRA 1

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

UNDER/OVER PUNTI SQUADRA 2

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

UNDER/OVER METE SQUADRA 1

Si deve pronosticare se il numero totale di mete segnate in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

UNDER/OVER METE SQUADRA 2

Si deve pronosticare se il numero totale di mete segnate in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

GIOCATORE SEGNA META SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un giocatore realizzerà almeno una meta nel corso di un determinato incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un determinato giocatore le scommesse piazzate su quest'ultimo vengono rimborsate, nel caso di partecipazione all'incontro, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse vengono certificate.

PRIMO MARCATORE META

Bisogna pronosticare il giocatore che mette a segno la prima meta dell'incontro. Nella lista è presente anche la voce ALTRO che fa riferimento al caso in cui la prima meta sia messo a segno da un giocatore non presente nella lista e NESSUNA META nel caso in cui non venga realizzata nessuna meta. Se un giocatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

ULTIMO MARCATORE META

Bisogna pronosticare il giocatore che mette a segno l'ultima meta dell'incontro. Nella lista è presente anche la voce ALTRO che fa riferimento al caso in cui l'ultima meta sia messo a segno da un giocatore non presente nella lista e NESSUNA META nel caso in cui non venga realizzata nessuna meta. Se un giocatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

ANTEPOST

VINCENTE

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

TOTALE VITTORIE OGNI SINGOLA SQUADRA

La scommessa consiste nel pronosticare il totale delle vittorie (da 0 a 5) di ogni singola squadra nel torneo.

GIOCATORE CHE SEGNA PIU' METE

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di mete nel torneo.

GIOCATORE CHE SEGNA PIU' PUNTI

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nel torneo.

VINCENTE TRIPLE CROWN SI/NO

Si deve pronosticare se una delle quattro nazioni appartenente alle isole britanniche, riuscirà o meno a vincere gli incontri con le altre tre avversarie britanniche.

VINCENTE CUCCHIAIO DI LEGNO SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra selezionata si piazzerà o meno in ultima posizione alla fine del torneo.

PODIO SI/NO

Si deve pronosticare se una squadra si posizionerà nelle prime tre posizioni di uno specifico torneo.

VINCENTE TRIPLE CROWN

Si deve pronosticare quale delle quattro nazioni appartenente alle isole britanniche, vincerà tutti gli incontri con le altre tre avversarie britanniche.

VINCENTE GRAND SLAM

Si deve pronosticare se la squadra selezionata riuscirà a vincere tutti gli incontri del torneo.

VINCENTE CUCCHIAIO DI LEGNO

Si deve pronosticare se la squadra selezionata si piazzerà in ultima posizione alla fine del torneo.

PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA

Si deve pronosticare il piazzamento finale di una specifica squadra nel torneo.

T/T HANDICAP METE

Si deve pronosticare quale squadra segnerà più mete applicando lo spread indicato (in termini di mete) al numero totale di mete segnate nei tempi regolamentari da entrambe le squadre.

1X2 METE

Si deve pronosticare nei tempi regolamentari di un incontro quale squadra segnerà più mete o se segneranno lo stesso numero di mete.

ESITO 1 TEMPO/FINALE

Si deve pronosticare l'esatta combinazione dell'esito del primo tempo e dell'esito finale di un incontro. Ai fini delle scommesse vengono considerati solo i tempi regolamentari.

1X2 + U/O

Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari

TEMPO CON PIU' PUNTI

Si deve pronosticare il tempo di gioco di una partita in cui verranno segnati più punti sommando quelli effettuati da entrambe le squadre. L'esito pareggio si verifica nel momento in cui in entrambi i tempi vengono segnati gli stessi punti.

MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro al termine dei tempi regolamentari. La scommessa prevede 3 esiti per la vittoria della squadra di casa, 3 esiti per la vittoria della squadra ospite ed un esito per il pareggio.

Numero Vittorie Squadra

La scommessa consiste nel pronosticare per la squadra indicata il numero di vittorie esatte in una determinata manifestazione. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui la squadra oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazione.

Giocatore Che Segnerà Più Mete Della Squadra

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di mete della propria squadra in una determinata manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Squadra Che Segna Più Punti

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra realizzerà più punti in una determinata manifestazione. Se la squadra presente nella selezione oggetto di scommessa non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse abbinata restano valide e non è previsto il rimborso.

Squadra Che Segna Più Mete

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra realizzerà più mete in una determinata manifestazione. Se la squadra presente nella selezione oggetto di scommessa non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse abbinata restano valide e non è previsto il rimborso.

Accoppiata Primi Due Non In Ordine

Si deve pronosticare quali saranno le squadre che si piezzeranno nelle prime due posizioni della classifica al termine di una specifica manifestazione, indipendentemente dall'esatto ordine di piazzamento. Se una o entrambe le squadre presenti nella selezione oggetto di scommessa non partecipano o si ritirano per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse abbinata resteranno valide e non è previsto il rimborso.

Accoppiata Primi Due In Ordine

Si deve pronosticare, in esatto ordine, quali saranno le squadre che si piezzeranno al primo e al secondo posto della classifica al termine di una specifica manifestazione. Se una o entrambe le squadre presenti nella selezione oggetto di scommessa non partecipano o si ritirano per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse abbinata resteranno valide e non è previsto il rimborso.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che otterrà il miglior piazzamento escludendo dalla lista un determinato esito. Se una squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Piazzato tra i primi X Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra indicata si piezzerà o meno in una specifica posizione della classifica finale di una determinata manifestazione. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui la squadra oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazione.

Piazzato tra gli ultimi X Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra indicata si piezzerà o meno nelle ultime 2 posizioni della classifica di una determinata manifestazione. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui la squadra oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazione.

U/O Cartellini Rossi Torneo

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei cartellini rossi mostrati in una determinata manifestazione sarà superiore o inferiore ad un determinato margine.

U/O Cartellini Gialli Torneo

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei cartellini gialli mostrati in una determinata manifestazione sarà superiore o inferiore ad un determinato margine.

U/O Totale Mete Torneo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle mete realizzate dalle squadre in una determinata manifestazione sarà superiore o inferiore ad un determinato margine.

U/O Punti Nel Torneo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati dalle squadre in una determinata manifestazione sarà superiore o inferiore ad un determinato margine.

Premio Miglior Giocatore Del Campionato

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà il giocatore che otterrà il premio di miglior giocatore del campionato. Se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la manifestazione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

RUGBY LEAGUE

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale.

UNDER/OVER PUNTI INCONTRO

Si deve pronosticare se il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante i tempi regolamentari di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

UNDER/OVER PUNTI 1 TEMPO

Si deve pronosticare se il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante il 1° tempo di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti totali realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari di un incontro sarà un numero pari o dispari.

ESITO 1 TEMPO 1X2

Si deve pronosticare l'esito del 1° tempo di un incontro.

TESTA A TESTA HANDICAP 1° TEMPO

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il 1° tempo di gioco aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato conseguito al termine del 1° tempo.

PARI/DISPARI 1° TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti totali realizzati da entrambe le squadre al termine del 1° tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari.

ESITO FINALE 1X2 LIVE

Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

TESTA A TESTA HANDICAP LIVE

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale.

UNDER/OVER PUNTI INCONTRO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei punti segnati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

PARI/DISPARI LIVE

Si deve pronosticare se la somma dei punti totali realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari di un incontro sarà un numero pari o dispari.

ESITO 1 TEMPO 1X2 LIVE

Si deve pronosticare l'esito del 1° tempo di un incontro.

TESTA A TESTA HANDICAP 1° TEMPO LIVE

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il 1° tempo di gioco aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato conseguito al termine del 1° tempo.

PARI/DISPARI 1° TEMPO LIVE

Si deve pronosticare se la somma dei punti totali realizzati da entrambe le squadre al termine del 1° tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari.

UNDER/OVER PUNTI 1° TEMPO LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante il 1° tempo di un incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore.

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP LIVE

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale

1X2 HANDICAP 1° TEMPO LIVE

Si deve pronosticare l'esito del 1° tempo di un incontro, aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato conseguito al termine del 1° tempo.

VINCENTE

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

TESTA A TESTA

Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine di una determinata manifestazione

VINCENTE SENZA SQUADRA X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o manifestazione sportiva escludendo dalla lista una determinata squadra.

SALTO CON GLI SCI

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore/la sciatrice vincitore di ogni singola gara o di una manifestazione.

N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, 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

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

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

PODIO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se uno sciatore si classificherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara/manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

SCACCHI

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincitore di un torneo. Se un giocatore presente nella lista non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse abbinate su di lui restano valide e non è previsto il rimborso.

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito di un incontro. Ai fini della refertazione si fa riferimento al risultato diramato dal sito ufficiale della manifestazione.

SCHERMA

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti o le squadre inserite nella lista pubblicata, quella 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.

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

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

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 Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

VINCENTE GARA X E GARA Y

Si deve pronosticare su un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà a vincere due specifiche gare distinte. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra ad entrambe le gare oggetto di scommessa in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate vincerà più medaglie d'oro.

1X2 Medaglie Totali

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate avrà ottenuto più medaglie, per determinare il vincitore si considera la somma totale delle medaglie vinte (oro, argento e bronzo).

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

QUARTI DI FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se l'atleta o squadra indicata arriverà o meno ai quarti di finale di una determinata gara. Se l'atleta o squadra selezionata non partecipa alla gara si procederà al rimborso delle scommesse.

SEMIFINALE SI/NO

Si deve pronosticare se l'atleta o squadra indicata arriverà o meno alle semifinali di una determinata gara. Se l'atleta o squadra selezionata non partecipa alla gara si procederà al rimborso delle scommesse.

FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se l'atleta o squadra indicata arriverà o meno alle finali di una determinata gara. Se l'atleta o squadra selezionata non partecipa alla gara si procederà al rimborso delle scommesse.

SCI ALPINO

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore/la sciatrice vincitore di ogni singola gara.

N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, 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.

Migliore Del Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore/la sciatrice, tra quelli indicati nella lista proposta, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Testa a Testa

La scommessa consiste nel pronosticare lo sciatore che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

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

Pettorale pari/dispari

La scommessa consiste nell' indovinare se il numero di pettorale di partenza del vincitore di una determinata gara sia pari o dispari.

Italiani sul podio

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di concorrenti di nazionalità italiana che, in una determinata gara, arrivano nelle prime tre posizioni.

Classificati tra i primi 3 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un concorrente risulterà classificato, in una determinata gara, nelle prime tre posizioni.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Posizione del vincitore/vincitrice dopo la 1° manche

La scommessa consiste nell' indovinare il piazzamento nella prima manche del concorrente che risulterà vincitore della gara di slalom speciale o di slalom gigante.

Podio - Piazzato SI / NO

La scommessa consiste nel pronosticare se uno sciatore si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Margine Vittoria

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza tra il tempo registrato dall'atleta classificatosi al 1° posto e quello registrato dall'atleta classificatosi al 2° posto in una determinata gara. Se due o più partecipanti sono in una situazione di parità per il primo posto, il margine vittoria sarà determinato in base all'intervallo di tempo che intercorre tra gli atleti che hanno concluso la gara con il medesimo tempo e l'atleta o gli atleti che hanno realizzato il miglior piazzamento finale successivo. Per esempio, se due partecipanti sono in situazione di parità per il primo posto, il margine vittoria sarà determinato in base all'intervallo di tempo fra i medesimi partecipanti e il partecipante piazzatosi al terzo posto. Nel caso in cui la gara venga rinviata o non dovesse essere disputata per un qualsiasi motivo si fa riferimento al regolamento ufficiale dell'ADM

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare quale sciatore/sciatrice vincerà la Coppa del Mondo.

N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, 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.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara/manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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 squa-

dra, 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

VINCENTE GRUPPO 1 MANCHE

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 1° manche di una determinata gara. 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.

TESTA A TESTA 1 MANCHE

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 1° manche di una determinata gara.

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 Medagliere

La scommessa consiste nel pronosticare quale delle Nazioni presenti nella lista risulterà vincitrice della classifica del medagliere della manifestazione. 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.

T/T Medagliere

La scommessa consiste nel pronosticare la nazione che tra le due proposte risulterà vincitrice in base alla classifica del medagliere della manifestazione. Per determinare l'esito vincente 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, cronologicamente, la prima 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 è considerata a rimborso.

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) in base alla classifica della manifestazione. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui uno o entrambi gli atleti/squadre non partecipano alla manifestazione, se uno o entrambi si ritirano o non concludono la manifestazione per un qualsiasi motivo le scommesse rimangono valide.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni o atleti indicati vincerà più medaglie d'oro. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui uno o entrambi gli atleti/squadre non partecipano alla manifestazione, se uno o entrambi si ritirano o non concludono la manifestazione per un qualsiasi motivo le scommesse rimangono valide.

PODIO NON IN ORDINE

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del podio al termine di una gara o manifestazione, indipendentemente dall'ordine d'arrivo degli atleti selezionati. Se un atleta, presente nella lista pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

U/O MEDAGLIE (TOTALI)

Si deve pronosticare se la somma totale delle medaglie (ORO, ARGENTO E BRONZO) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Ai fini delle scommesse l'atleta o squadra selezionata deve prendere parte almeno ad una gara in caso contrario le scommesse verranno mandate a rimborso.

U/O ORI

Si deve pronosticare se la somma totale delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Ai fini delle scommesse l'atleta o squadra selezionata deve prendere parte almeno ad una gara in caso contrario le scommesse verranno mandate a rimborso.

NAZIONALITA' DEL VINCITORE

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità dell'atleta che vincerà la gara. Se un atleta non partecipa alla gara, le scommesse accettate verranno considerate valide e non è previsto il rimborso.

U/O VITTORIE ATLETA

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER), o superiore (OVER) al limite indicato. Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiate solamente le vittorie aggiudicate nelle gare individuali. Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione di riferimento verranno rimborsate. Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione in corso, partecipando ad almeno una gara, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O PODI ATLETA

Si deve pronosticare se il numero di piazzamenti sul podio dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER), o superiore (OVER) al limite indicato. Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiati solamente i podi aggiudicati nelle gare individuali. Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione di riferimento verranno rimborsate. Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione in corso, partecipando ad almeno una gara, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCI DI FONDO

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara/manifestazione. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazierà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara/manifestazione. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento al termine della gara/manifestazione, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

SHORT TRACK

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piacerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

SKELETON

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

SNOOKER

VINCENTE

Si deve pronosticare il giocatore vincente di uno specifico torneo.

TESTA A TESTA RISULTATO

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà l'incontro.

TESTA A TESTA RISULTATO LIVE

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà l'incontro.

SNOWBOARD

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piacerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

SLITTINO

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra vincente di una gara. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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. 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.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni della classifica di una gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

VINCENTE SENZA X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che tra quelle proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine di una gara, escludendo dalla lista un determinato esito. 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.

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. 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.

VINCENTE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara. Se un atleta o squadra non partecipa le scommesse verranno mandate a rimborso.

SOFTBALL

Vincente Olimpiadi

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

NB: se 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 squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

Esempio:

Arrivo a pari merito di 2 squadre quotate a 2,20 e 3,00.

Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

SOLLEVAMENTO PESI

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se atleta si piezzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

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.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

SQUASH

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincitore di un determinato torneo. Se un giocatore presente nella lista non prende parte al torneo, o si ritira per un qualsiasi motivo durante lo stesso, le scommesse accettate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

T/T

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 cominciare il match

SURF

VINCENTE

Si deve pronosticare il vincente di una competizione. Se un'atleta presente nella lista non partecipa o si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse abbinate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra i due atleti proposti otterrà il miglior piazzamento in una competizione. Se uno o entrambi gli atleti proposti non partecipano alla competizione le scommesse verranno mandate a rimborso.

TAEKWONDO

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Testa a Testa Match

Si deve pronosticare l'esito finale di un incontro.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

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.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

TENNIS

Testa a Testa Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà l'incontro:

1. indica la vittoria del tennista "1"
2. indica la vittoria del tennista "2"

Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa va a rimborso qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo.

Set Betting

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate sul set betting saranno rimborsate.

Risultato Esatto 0-2 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 3 set, con SI se l'incontro finisce 0-2, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 1-2 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 3 set, con SI se l'incontro finisce 1-2, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 2-0 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 3 set, con SI se l'incontro finisce 2-0, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 2-1 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 3 set, con SI se l'incontro finisce 2-1, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 0-3 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 0-3, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 1-3 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 1-3, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 2-3 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 2-3, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 3-0 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 3-0, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 3-1 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 3-1, con NO se finisce con risultato diverso.

Risultato Esatto 3-2 SI-NO

La scommessa consiste nel pronosticare, per gli incontri al meglio dei 5 set, con SI se l'incontro finisce 3-2, con NO se finisce con risultato diverso.

Vincitore 1° Set

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il 1° SET.

Under/Over Game Match

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei games è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Per i match al meglio dei 3 set, i margini sono: 14,5 – 16,5 – 18,5 – 19,5 - 20,5 – 21,5 - 22,5 – 24,5 - 26,5 – 28,5.

Per i tornei al meglio dei 5, i margini sono: 30,5 – 32,5 – 34,5 – 35,5 - 36,5 – 37,5 - 38,5 – 40,5 – 42,5 – 44,5.

Per le scommesse sopra citate, si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Ai sensi della regolamentazione, si procederà, ad esempio, al rimborso della scommessa Under/Over 32,5 in caso di incontro al meglio dei 5 set definitivamente interrotto dopo aver disputato meno di 32,5 games pur avendo lo stesso incontro la possibilità di sviluppare ulteriori games (es: 6-4; 4-6; 6-4; 2-0 int.).

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

Under/Over Giochi 1° Set

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine del primo set di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Under/Over Giochi Giocatore 1

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi vinti dal giocatore 1 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Under/Over Giochi Giocatore 2

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi vinti dal giocatore 2 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Under/Over Giochi Live

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

Under/Over Giochi Set Live

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine del set di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Under/Over Giochi Giocatore 2

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi vinti dal giocatore 2 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

Testa a testa Set 2

Si deve pronosticare il vincitore del secondo set.

Testa a Testa Set Live

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il SET in corso.

Se un tennista si ritira durante un set, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa va a rimborso qualora un tennista si ritiri prima dell'inizio di qualsiasi set.

Testa a Testa Match Live

La scommessa consiste nel pronosticare chi vincerà l'incontro: 1 per la vittoria dell'atleta/squadra ospitante, 2 per la vittoria dell'atleta/squadra ospitata.

Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

Terzo Set Si/No Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'eventuale disputa, nell'incontro in corso, del terzo set.

Quarto Set Si/No Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'eventuale disputa, nell'incontro in corso, del quarto set.

Quinto Set Si/No Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'eventuale disputa, nell'incontro in corso, del quinto set.

Quinto Set Si/No Live

La scommessa consiste nel pronosticare l'eventuale disputa, nell'incontro in corso, del quinto set.

VINCENTE SET 1 / VINCENTE MATCH

Si deve pronosticare l'esatta combinazione di chi vincerà il primo set e chi vincerà il match. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate andranno a rimborso.

TESTA A TESTA HANDICAP GAMES SET 1

Si deve pronosticare il vincitore del 1° set di un incontro applicando lo spread handicap indicato in termini di games, al risultato finale del set. Nel caso in cui il 1° set non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate andranno a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

NUMERO SET 2/3

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori nei tornei al meglio dei 3 set. I possibili esiti sono: "2" (l'incontro terminerà in 2 set) e "3" (l'incontro terminerà in 3 set). Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

NUMERO SET 3/5

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori nei tornei al meglio di 5 set. I possibili esiti sono: "3" (l'incontro terminerà in 3 set), "4" (l'incontro terminerà in 4 set) e "5" (l'incontro terminerà al 5° set). Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Nel caso di ritiro durante la partita o di incontro definitivamente interrotto per un qualsiasi motivo, l'esito "5" verrà considerato vincente e gli esiti "3" e "4" perdenti solo nel caso in cui venga segnato almeno un punto nel 5° set, in tutti gli altri casi le scommesse verranno mandate a rimborso.

TIE-BREAK SET 1 SI/NO

Si deve pronosticare se durante l'incontro selezionato il primo set si deciderà o meno al tie break. Vengono offerti due possibili esiti: Si; No. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

disputato o venga definitivamente interrotto, ad eccezione che il set non abbia raggiunto il punteggio di 6-6, in questo caso l'esito vincente sarà "SI".

RISULTATO ESATTO SET 1

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, del primo set dell'incontro selezionato. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

TESTA A TESTA HANDICAP GAMES

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale in termine di games.

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

ALMENO UN SET 6-0 o 0-6

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno 1 set di un incontro termina o meno col punteggio di 0-6 o 6-0. Si procederà al rimborso delle scommesse in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse .

RISULTATO ESATTO SET x LIVE

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

SET BETTING A 3 LIVE

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

SET BETTING A 5 LIVE

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

PARI/DISPARI GAMES LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

PARI/DISPARI GAMES SET x LIVE

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato set dell'incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

TIE-BREAK SI/NO LIVE

Si deve pronosticare se si verificherà o meno, almeno un tie-break durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

TIE-BREAK SET x SI/NO LIVE

Si deve pronosticare se si verificherà o meno, un tie-break in un determinato set dell'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

TESTA A TESTA HANDICAP GAMES LIVE

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale in termine di games.

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

PARI/DISPARI GAMES

Si deve pronosticare se il numero totali di games disputati durante un incontro sarà un numero pari o dispari. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente, le scommesse accettate andranno a rimborso.

TESTA A TESTA GAME x SET y LIVE

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà un determinato game nell'incontro. Nel caso in cui il game indicato non dovesse essere disputato o fosse interrotto, le scommesse andranno a rimborso.

SET 1 PUNTEGGIO DOPO 4 GIOCHI

Si deve pronosticare il punteggio del 1° set al termine del 4° game. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

1X2 DOPPIO FALLO

Si deve pronosticare quale tra i due tennisti proposti commetterà il maggior numero di doppi falli durante un incontro. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente, le scommesse accettate andranno a rimborso.

1X2 ACE

Si deve pronosticare quale tra i due tennisti proposti effettuerà il maggior numero di ace in uno specifico incontro. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente, le scommesse accettate andranno a rimborso.

U/O ACE MATCH

Si deve pronosticare se il numero totale di ace messi a segno in una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O ACE GIOCATORE 1

Si deve pronosticare se il numero totale di ace messi a segno dal giocatore 1 in una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O ACE GIOCATORE 2

Si deve pronosticare se il numero totale di ace messi a segno dal giocatore 2 in una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O DOPPI FALLI

Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli commessi in una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avven-

nuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O DOPPI FALLI GIOCATORE 1

Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli commessi in una partita dal giocatore 1 sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O DOPPI FALLI GIOCATORE 2

Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli commessi in una partita dal giocatore 2 sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un determinato valore. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

T/T HANDICAP ACE

Si deve pronosticare quale tra i due tennisti avrà messo a segno più ace in un incontro una volta applicato lo spread handicap. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto.

T/T HANDICAP DOPPI FALLI

Si deve pronosticare quale tra i due tennisti avrà commesso il maggior numero di doppi falli in un incontro una volta applicato lo spread handicap. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto.

TESTA/TESTA SET

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il set specificato nell'informazione aggiuntiva. Se un tennista si ritira durante il set in oggetto, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa va a rimborso qualora un tennista si ritiri prima dell'inizio del set in oggetto. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

GARA A [N] GIOCHI PER SET X

Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà per primo [n] giochi in un determinato Set. Vi sono 2 esiti disponibili: [Giocatore1] o [Giocatore2]. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate e non concluse andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

T/T GIOCO X DEL SET Y

Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà un determinato Gioco in un determinato Set. Vi sono 2 esiti disponibili: [Giocatore1] o [Giocatore2]. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo le scommesse accettate su T/T Gioco X del Set Y saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

TESTA/TESTA HANDICAP GIOCHI SET X

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il set specificato nell'informazione aggiuntiva applicando lo spread handicap indicato in termini di giochi, al risultato finale del set specificato. Se un tennista si ritira durante il set in oggetto, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa va a rimborso qualora un tennista si ritiri prima dell'inizio del set in oggetto. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Set Handicap

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread set, indicato nella scommessa, al risultato finale in termine di set.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su Set Handicap saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

1X2 Handicap Giochi

Si deve pronosticare l'esito di una partita, avendo a disposizione gli esiti 1X2 e calcolando, al termine della gara, l' handicap di games indicato nella scommessa.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su 1X2 Handicap Giochi saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Vincente almeno un set

Si deve pronosticare se il giocatore prescelto, al termine dell'incontro, vince almeno un set della partita.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su Vincente almeno un set saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile .

Mantiene il primo turno di servizio

Si deve pronosticare se il giocatore prescelto mantiene il primo turno di servizio. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il primo turno di servizio, le scommesse accettate su Mantiene il primo turno di servizio saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Combo Vincente match e entrambi i giocatori vincono almeno un set

Si deve pronosticare se il giocatore prescelto vincerà l'incontro e entrambi i giocatori vincono almeno un set della partita. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su Combo Vincente match e entrambi i giocatori vincono almeno un set saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Risultato esatto con sequenza vittoria set (3 set)

Si deve pronosticare il risultato esatto espresso in set in un incontro al meglio di 3 set, scegliendo l'esatta sequenza dei vincitori dei set. Il cliente deve predire correttamente quale giocatore vincerà ciascuno dei set giocati nell'incontro. Sono previsti 6 possibili esiti: 2-0 (VV), 2-1 (VPV), 2-1 (PVV), 0-2 (VV), 1-2 (VPV), e 1-2 (PVV). Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

Risultato esatto con sequenza vittoria set (5 set)

Si deve pronosticare il risultato esatto espresso in set in un incontro al meglio di 5 set, scegliendo l'esatta sequenza dei vincitori dei set. Il cliente deve predire correttamente quale giocatore vincerà ciascuno dei set giocati nell'incontro. Sono previsti 20 possibili esiti a meno che l'esito non risulta certificabile.

Combo perde 1° set / vince match

Si deve pronosticare il perdente del 1° set e il risultato finale dell'incontro. Il cliente può scommettere su un giocatore perdente del 1° set e vincente/perdente nell'incontro. Sono previsti 4 possibili esiti. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

Gara a [n] per ogni set

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà per primo [n] giochi in un determinato set. Vi sono 2 esiti disponibili: [Giocatore1] o [Giocatore2]. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate e non concluse andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

Punteggio dopo 2 Games

Si deve pronosticare con quale punteggio si troverà la partita dopo due games. Vi sono 3 esiti disponibili: 2-0 ; 1-1 ; 0-2. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante i primi due games, le scommesse accettate su Punteggio dopo 2 Games andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

Punteggio dopo 6 Games

Si deve pronosticare con quale punteggio si troverà la partita dopo due games. Vi sono 7 esiti disponibili: 6-0 ; 5-1 ; 4-2; 3-3; 2-4; 1-5; 0-6. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante i primi 6 games, le scommesse accettate su Punteggio dopo 6 Games andranno a rimborso a meno che l'esito non risulta certificabile.

Under/Over giochi vinti nel Set X

Si deve pronosticare il numero totale di giochi vinti nell'incontro ai vantaggi. Sono previsti 2 possibili esiti: Over e Under. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il set X giocato, le scommesse accettate su Under/Over giochi vinti nel set X saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Risultato esatto gioco X set Y

Si deve pronosticare il risultato esatto all'interno di un determinato game indicato. Gli esiti sono: Vince Giocatore 1 a 0, Vince Giocatore 1 a 15, Vince Giocatore 1 a 30, Vince Giocatore 1 ai vantaggi; Vince Giocatore 2 a 0; Vince Giocatore 2 a 15 ; Vince Giocatore 2 a 30; Vince Giocatore 2 ai vantaggi. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il gioco X del set Y, le scommesse accettate su Risultato esatto gioco X set Y saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Handicap punti nel gioco X

Si deve pronosticare il numero totale di punti vinti nel gioco da ogni singolo giocatore, dopo che l'handicap è stato applicato al totale di punti vinti dal giocatore selezionato nel gioco indicato. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il set X giocato, le scommesse accettate su Handicap punti nel gioco X saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Gioco X set Y vinto ai vantaggi

Si deve pronosticare se il gioco X del Set Y indicati nella scommessa, verrà vinto ai vantaggi o no. Gli esiti saranno 2 : Sì, No. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il set Y giocato, le scommesse accettate su Gioco X set Y vinto ai vantaggi saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Under/Over punti nel gioco X Set Y

Si deve pronosticare il numero totale di punti vinti nel gioco X del set. Sono previsti 2 possibili esiti: Over e Under. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il gioco X, le scommesse accettate su Under/Over punti nel gioco X saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Pari/dispari punti nel gioco X Set Y

Si deve pronosticare il numero totale di punti nel gioco X del set Y se sarà pari o dispari. Sono previsti 2 possibili esiti: Pari e Dispari. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il gioco X del Set Y, le scommesse accettate su Pari/dispari punti nel gioco X set Y saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Numero punti gioco X set Y

Si deve pronosticare il numero totale di punti esatti nel gioco. Sono previsti 4 possibili esiti: 4, 5, 6, 7 o più.. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante il gioco X del Set Y, le scommesse accettate su Numero punti gioco X set Y saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

T/T punto X del gioco Y del set Z

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà un determinato punto in un gioco in un determinato set. Vi sono 2 esiti disponibili: [Giocatore1] o [Giocatore2].

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo le scommesse accettate su T/T punto X del gioco Y del set Z saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Vincente 2 games consecutivi

Si deve pronosticare il risultato dei 2 successivi giochi dell'incontro specificati. Sono previsti 3 possibili esiti: '[Giocatore 1]', '[Giocatore 2]' o 'Nessuno'.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante lo svolgimento dei 2 games consecutivi giocati, le scommesse accettate su Vincente 2 games consecutivi saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

Numero punti in due giochi consecutivi

Si deve pronosticare il numero di punti in 2 successivi giochi dell'incontro specificati. Sono previsti 3 possibili esiti: 'Under', 'Over' o 'Esattamente'.

Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante lo svolgimento dei 2 games consecutivi giocati, le scommesse accettate su Numero punti in due giochi consecutivi saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

COMBO VINCENTE + UNDER/OVER

Si deve pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il numero totale di games giocati da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora per il mercato Under/Over games non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

ANTEPOST

Vincente

Consiste nel pronosticare il tennista (o la tennista) che vincerà un determinato torneo. Se un tennista presente nella lista non prende parte al torneo, o si ritira per un qualsiasi motivo durante lo stesso, le scommesse accettate su quel determinato tennista sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa

Vincente doppia chance sì/no

Si deve pronosticare con l'esito "Sì" se uno tra i due tennisti proposti vincerà la competizione o con l'esito "NO" se nessuno dei due tennisti riuscirà a vincere. Ai fini delle scommesse entrambi i tennisti devono partecipare al torneo in caso contrario si procederà al rimborso delle scommesse, se uno o entrambi i tennisti si ritirano durante il torneo le scommesse sono considerate valide e non è previsto il rimborso.

QUARTO DI PROVENIENZA DEL VINCITORE

La scommessa consiste nel pronosticare da quale quarto del tabellone proviene il vincitore del torneo.

VINCENTE DEL QUARTO

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà il proprio quarto di appartenenza nel tabellone di un torneo e accederà alle semifinali.

U/O TORNEI VINTI NELL'ANNO X

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di tornei ATP o WTA vinti da un giocatore in un determinato anno solare saranno superiori o inferiori ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso solo nel caso in cui il giocatore non prenda parte a nessun torneo nell'anno solare indicato.

U/O POSIZIONE NEL RANKING ALLA DATA X

La scommessa consiste nel pronosticare se la posizione nel ranking ATP o WTA occupata da un giocatore ad una determinata data sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito.

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

Se un atleta, 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, la quota dei 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.

NUMERO VITTORIE TORNEI GRAND SLAM

Si deve pronosticare il numero esatto di Slam vinti nell'anno indicato (anno solare). Per Slam si intendono i seguenti quattro tornei: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon, US Open. Solo nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro gli Slam da parte di un giocatore, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate. In tutti gli altri casi le scommesse saranno valide.

POSSIBILE ACCOPPIATA FINALE

Si deve pronosticare quale accoppiata di tennisti, tra quelli proposti, disputerà la finale di un torneo. Se uno o entrambi i giocatori selezionati non partecipano al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

QUARTI DI FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se il tennista arriverà o meno ai quarti di finale. Se il tennista selezionato non partecipa al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

SEMIFINALE SI/NO

Si deve pronosticare se il tennista arriverà o meno in semifinale. Se il tennista selezionato non partecipa al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore arriverà o meno in finale. Se il tennista selezionato non partecipa al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

VINCENTE SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato vincerà (Esito Si) o non vincerà (Esito No) un determinato torneo. Se il tennista selezionato non partecipa al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

VINCENTE SENZA

Si deve pronosticare il vincitore di un torneo escludendo dalla lista del vincente un determinato tennista. Se un tennista presente nella lista non prende parte al torneo, o si ritira per un qualsiasi motivo durante lo stesso, le scommesse accettate su quel determinato tennista sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

FASE ELIMINAZIONE

Si deve pronosticare in quale fase del torneo un determinato tennista verrà eliminato. Se il giocatore selezionato non partecipa al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

1X2 GIOCATORI NEL TORNEO

Si deve pronosticare quale fra i due tennisti indicati avrà ottenuto il miglior piazzamento in un determinato torneo. Se entrambi i tennisti vengono eliminati nello stesso turno, sarà considerato vincente il segno X. Se uno o entrambi i giocatori selezionati non partecipano al torneo si procederà al rimborso delle scommesse.

PARTE DEL TABELLONE DEL VINCENTE

Si deve pronosticare da quale metà del tabellone proviene il vincitore del torneo.

VINCENTE RANKING ALLA DATA X

Si deve pronosticare quale dei tennisti offerti nella lista sarà al 1° posto della classifica ATP o WTA ad una prestabilita data. Se un tennista presente nella lista si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA RANKING ALLA DATA X

Si deve pronosticare quale fra i due tennisti indicati otterrà il miglior piazzamento in base alla classifica ATP o WTA ad una prestabilita data.

MIGLIOR GIOCATORE NAZIONALITÀ X ALLA DATA X

Si deve pronosticare quale dei tennisti offerti di una determinata nazionalità, otterrà il miglior piazzamento in base alla classifica ATP o WTA ad una prestabilita data. Se un tennista presente nella lista si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

U/O Ace Set X

Si deve pronosticare se il numero totale di Ace realizzato in un determinato set da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Ace Giocatore 1 Set X

Si deve pronosticare se il numero totale di Ace realizzato in un determinato set dal giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Ace Giocatore 2 Set X

Si deve pronosticare se il numero totale di Ace realizzato in un determinato set dal giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Percentuale Prima Di Servizio Giocatore 1

Si deve pronosticare se il valore percentuale della prima di servizio del Giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Percentuale Prima Di Servizio Giocatore 2

Si deve pronosticare se il valore percentuale della prima di servizio del Giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Percentuale Punti Con Prima Di Servizio Giocatore 1

Si deve pronosticare se la percentuale di punti realizzati con la prima di servizio dal Giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Percentuale Punti Con Prima Di Servizio Giocatore 2

Si deve pronosticare se la percentuale di punti realizzati con la prima di servizio dal Giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Percentuale Punti Con Seconda Di Servizio Giocatore 1

Si deve pronosticare se la percentuale di punti realizzati con la seconda di servizio dal Giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Percentuale Punti Con Seconda Di Servizio Giocatore 2

Si deve pronosticare se la percentuale di punti realizzati con la seconda di servizio dal Giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Break

Si deve pronosticare se il numero totale di Break in un incontro sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Break Giocatore 1

Si deve pronosticare se il numero totale di Break realizzati dal Giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Break Giocatore 2

Si deve pronosticare se il numero totale di Break realizzati dal Giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Errori Non Forzati

Si deve pronosticare se il numero totale di errori non forzati commessi da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O Velocita' Media Prima Di Servizio Giocatore 1 (Mph o Km/h)

Si deve pronosticare se la velocità media della prima di servizio del giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito (in termini di mph o km/h). Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Velocita' Media Prima Di Servizio Giocatore 2 (Mph o Km/h)

Si deve pronosticare se la velocità media della prima di servizio del giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito (in termini di mph o km/h). Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Velocita' Massima Servizio Giocatore 1 (Mph o Km/h)

Si deve pronosticare se il servizio più veloce effettuato dal giocatore 1 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito (in termini di mph o km/h). Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O Velocita' Massima Servizio Giocatore 2 (Mph o Km/h)

Si deve pronosticare se il servizio più veloce effettuato dal giocatore 2 sarà superiore o inferiore ad un indice prestabilito (in termini di mph o km/h). Ai fini delle scommesse l'incontro deve terminare, nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto si procederà con il rimborso.

U/O PUNTI TOTALI SUPER TIE BREAK NEL SET X

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine del supertiebreak del set, il numero totale dei punti è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di

avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O PUNTI TIE BREAK

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine del tiebreak del set X, il numero totale dei punti è superiore o inferiore ad un margine prestabilito. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

SET X TIE BREAK RISULTATO ESATTO

La scommessa consiste nel pronosticare il punteggio esatto del tiebreak nel set X. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

RISULTATO ESATTO SUPER TIEBREAK

La scommessa consiste nel pronosticare il punteggio esatto del supertiebreak. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

SET X VINCENTE TIE BREAK

La scommessa consiste nel pronosticare chi vincerà il Tie Break. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

T/T MATCH + U/O SET TOTALI

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà la partita insieme al numero di set totali giocati. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

T/T PUNTO DEL TIE BREAK SET

La scommessa consiste nel pronosticare chi farà il punto X nel Set Y durante il Tie-break. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

TIE BREAK NELL'INCONTRO SI/NO

Si deve pronosticare se si verificherà o meno, almeno un tie-break durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

T/T SET + U/O GAME NEL SET X

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set X dell'incontro e se il numero totale dei giochi nel set X sarà inferiore o superiore a un determinato valore. Se un tennista si ritira durante un set le scommesse vanno a rimborso.

messe vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su "Testa a Testa Set X" e "Under/Over Giochi Set X" saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

GIOCATORE X VINCE ALMENO Y SET

Si deve pronosticare se il giocatore X, al termine dell'incontro, vince almeno il numero di set della partita specificato dall'informazione aggiuntiva. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate su Vincente almeno Y set saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile.

TENNIS TAVOLO

TESTA A TESTA RISULTATO

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 cominciare il match

TESTA A TESTA SET 1

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il 1°set. Se un giocatore si ritira durante il 1°set, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima di cominciare il 1°set.

TESTA A TESTA RISULTATO 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 cominciare il match

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.

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.

TIRO A SEGNO

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

TIRO AL VOLO

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, 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, la quota dei 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.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Piazzato sul Podio

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

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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.

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

TIRO CON L'ARCO

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti o le squadre inserite nella lista pubblicata, quella 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.

TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

PIAZZATO SUL PODIO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato atleta si classificherà fra le prime tre posizioni di una specifica gara.

TRIATHLON

Vincente Olimpiadi

Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: se un atleta, presente nella lista pubblicata, 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 dei 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.

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

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.

TUFFI

VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore di una determinata gara o manifestazione. Se un atleta o 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.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

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.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, 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. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Atleti Nazione x sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

VINCENTE GARA X E GARA Y

Si deve pronosticare su un determinato atleta o una determinata squadra riuscirà a vincere due specifiche gare distinte. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra ad entrambe le gare oggetto di scommessa in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

QUALIFICATO SI/NO

Si deve pronosticare se un determinato atleta o squadra si qualificherà ad una determinata gara superando la fase eliminatória. La certificazione delle scommesse è subordinata alla partecipazione dell'atleta o squadra alla fase eliminatória di una specifica gara in caso contrario si procederà al rimborso delle giocate.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate vincerà più medaglie d'oro.

1X2 Medaglie Totali

Si deve pronosticare quale tra due atleti o squadre indicate avrà ottenuto più medaglie, per determinare il vincitore si considera la somma totale delle medaglie vinte (oro, argento e bronzo).

U/O Ori

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

U/O Medaglie

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie totali (oro, argenti e bronzi) vinte da un determinato atleta o squadra sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

VELA

Testa a Testa

La scommessa consiste nel pronosticare quale imbarcazione vincerà la regata a due (match race).

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

Vincente Punteggio Gara

La scommessa consiste nel 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; 5-1; 5-2; 5-3; 5-4; 4-5; 3-5; 2-5; 1-5; 0-5;.

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

La scommessa consiste nel 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

La scommessa consiste nel pronosticare con quale margine di secondi una delle due imbarcazioni batterà l'altra scegliendo fra le fasce di tempo proposte.

Testa a Testa Live

La scommessa consiste nel 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

La scommessa consiste nel 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.

ANTEPOST

Vincente

Consiste nel pronosticare l'imbarcazione che vincerà una determinata manifestazione sportiva.

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

Piazzato sul Podio

La scommessa consiste nel pronosticare se uno sciatore si piezzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica del Medagliere per la specifica disciplina (Per determinare il vincitore si tiene conto dell'importanza delle medaglie vinte). Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Italiani sul podio Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno un atleta italiano si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra le due nazioni indicate vincerà più medaglie d'oro.

VOLLEY

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

1: Vittoria della squadra in casa

2: Vittoria della squadra in trasferta

Esempio:

Treviso – Modena 3-1 Esito vincente : 1

Treviso – Modena 2-3 Esito vincente : 2

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap in termini di set indicato nella scommessa, al risultato finale. Lo spread handicap è variabile in funzione dell'incontro, alla squadra sfavorita viene assegnato un handicap positivo mentre alla squadra favorita un handicap negativo.

T/T Handicap Punti

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap in termini di punti indicato nella scommessa, al risultato finale.

T/T Set 1

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore del primo set.

T/T Set 2

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore del secondo set.

T/T Set 3

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore del terzo set

Set 4 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato incontro verrà disputato o meno il 4° set.

Set 5 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato incontro verrà disputato o meno il 5° set.

T/T Handicap Set 1

La scommessa consiste nel pronosticare il vincitore del 1° Set di un incontro applicando lo spread handicap in termini di punti indicato nella scommessa, al risultato finale.

Under/Over Punti

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over Punti Squadra 1

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over Punti Squadra 2

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over Punti Set X

La scommessa consiste nel pronosticare se il punteggio finale di un determinato set di gioco sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

In caso di sospensione dell'incontro, ai fini della certificazione della scommessa si fa riferimento al risultato realizzato sul campo in quel set di gioco.

Under/Over Punti Set 1 Squadra 1

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° set di un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over Punti Set 1 Squadra 2

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° set di un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati in un incontro da entrambe le squadre sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Punti Casa

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati dal team 1 in un incontro sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Punti Ospite

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati dal team 2 in un incontro sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Set 1

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti totalizzati nel 1° set è un numero pari o dispari.

Set Betting a 5

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro di volley. Le possibili scelte sono 6:

3-0 ; 0-3

3-1 ; 1-3

3-2 ; 2-3

Numero Set (3/5)

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di set totali disputati in un incontro.

Set Betting a 7

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale, in termini di set, di un incontro. Questo mercato viene offerto per le partite che si svolgono con il formato al meglio dei 7 set.

Numero Set (4/7)

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di set totali disputati in un incontro. Questo mercato viene offerto per le partite che si svolgono con il formato al meglio dei 7 set.

Vincente Set 1 e Vincente Match

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatta combinazione di chi vincerà il primo set e chi vincerà il match. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate andranno a rimborso.

Vincente Match e Under/Over Punti

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse sono esclusi eventuali golden set.

Totale Set ai Vantaggi

La scommessa consiste nel pronosticare quanti set di un incontro verranno decisi ai vantaggi.

Under/Over Punti Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati da uno specifico giocatore durante un incontro sia superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato spread. Ai fini delle scommesse non sono considerati i punti effettuati durante un eventuale Golden Set nei tornei che lo prevedono. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

T/T Match Live

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro di pallavolo: 1 per la vittoria della squadra ospitante, 2 per la vittoria della squadra ospitata.

T/T Handicap Live

La scommessa consiste nel pronosticare, durante un incontro, il vincitore applicando lo spread handicap in termini di set indicato nella scommessa, al risultato finale. Lo spread handicap è variabile in funzione dell'incontro, alla squadra sfavorita viene assegnato un handicap positivo mentre alla squadra favorita un handicap negativo

T/T Set Live

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà un set di un incontro di pallavolo: 1 se il set viene vinto dalla squadra ospitante, 2 se il set viene vinto dalla squadra ospitata.

T/T Handicap Set X Live

La scommessa consiste nel pronosticare, durante un incontro, il vincitore di un determinato set applicando lo spread handicap in termini di punti indicato nella scommessa, al risultato finale del set. Lo spread handicap è variabile, alla squadra sfavorita viene assegnato un handicap positivo mentre alla squadra favorita un handicap negativo

Under/Over Punti Live

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma finale dei punti al termine dell'incontro (quindi sommando tutti i punti accumulati nei set giocati) sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over Punti Set Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il punteggio finale di un determinato set di gioco sia inferiore o superiore ad un determinato valore.

La scommessa è aperta per il golden set e per i primi quattro set con i seguenti parametri(37,5 - 40,5 - 43,5 - 44,5 - 45,5 - 46,5 - 49,5).

Per il quinto set i parametri sono i seguenti: 25,5 - 27,5 - 29,5.

L'accettazione del gioco per la presente scommessa verrà aperta dopo set. I concessionari provvederanno ad inibire il gioco sugli esiti già raggiunti.

In caso di sospensione dell'incontro, ai fini della certificazione della scommessa si fa riferimento al risultato realizzato sul campo in quel set di gioco.

Set Betting a 5 Live

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale, in termini di set, dell'incontro. Vi sono 6 possibili esiti.

Pari/Dispari Set X Live

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati in un determinato set è un numero pari o dispari.

ANTEPOST

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva (Campionati Europei, Campionato Italiano).

Vincente SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra vincerà o meno un torneo.

T/T

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte otterrà un miglior piazzamento nella classifica di una specifica manifestazione. Per determinare la squadra meglio classificata si fa riferimento al regolamento ufficiale della manifestazione. N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Possibile Accoppiata Finale

La scommessa consiste nel pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale di un torneo.

Passaggio Turno

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

Risultato Esatto Serie (2/3)

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 3 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.

Play-Off SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra otterrà o meno l'accesso ai playoff di una manifestazione.

Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in finale in un torneo

Semifinale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in semifinale in un torneo.

Quarti di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno ai quarti di finale in un torneo.

Ottavi di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno agli ottavi di finale in un torneo.

Vincente Olimpiadi

La scommessa consiste nel pronosticare, tra le squadre inserite nella lista pubblicata, quella che vincerà la medaglia d'oro.

CONFEDERAZIONE DEL VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare la confederazione di appartenenza della squadra vincitrice del torneo.

- CEV: Europa
- AVC: Asia e Oceania
- CAVB: Africa
- NORCECA: Nord America, Centro America e Caraibi
- CSV: Sud America.

BONUS SULLA MAGGIORAZIONE DELLE VINCITE IN VIGORE ORA

GoldBet.It aggiunge un bonus alle scommesse multiple vincenti.

L'importo del Bonus è parte integrante della vincita, e compare nel riepilogo della scommessa.



Il bonus consiste in una maggiorazione in percentuale sull'importo della vincita netta.

Il bonus è pagabile sulle multiple contenenti 5 o più avvenimenti validi.

Il bonus consiste in una maggiorazione in percentuale sull'importo della vincita verificabile sulla ricevuta di partecipazione, si indicano di seguito le percentuali di bonus applicabili sulla vincita potenziale, in base agli eventi validi presenti nel biglietto multiplo vincente.

Il valore del bonus a fasce rappresenta il valore massimo applicabile sulla vincita potenziale netta.

La vincita comprensiva di bonus non potrà superare il limite di vincita di €10.000 per colonna.

Avvenimenti non validi:

- Gli avvenimenti con quote inferiori a 1.20 non contribuiscono all'ottenimento del bonus;
- Gli avvenimenti che si disputano 6 giorni dopo il piazzamento della giocata non contribuiscono all'ottenimento del bonus;
- Gli avvenimenti rimborsabili (quota 1) non contribuiscono all'ottenimento del bonus, ed il bonus verrà ricalcolato al momento del pagamento della vincita.

Per le scommesse in multipla si applica la seguente tabella:

Numero eventi	%
5	4%
6	7%
7	11%
8	16%
9	22%
10	27%
11	33%
12	39%
13	45%
14	50%
15	59%
16	66%
17	75%
18	85%
19	95%
20	105%
21	110%



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

22	120%
23	120%
24	120%
25	120%
26	120%
27	120%
28	120%
29	125%
30	130%

Per le combinazioni e sistemi si applica la seguente tabella:

Numero eventi	%
5	4%
6	7%
7	10%
8	10%
9	15%
10	15%
11	15%
12	15%
13	15%
Oltre i 14 eventi	20%

GoldBet.it si riserva il diritto di modificare o sospendere il bonus sulla maggiorazione delle vincite ed i suoi termini e condizioni, in qualsiasi momento.

SCOMMESSE VIRTUALI

GoldBet offre scommesse su eventi virtuali per le corse di Cani e/o Cavalli e per il gioco del Calcio:



- GoldBet Racing
- GoldBet League

Le tipologie di scommesse accettate per gli eventi virtuali sono le seguenti:

- Singola
- Plurima
- Multipla
- Scommessa Sistemistica o a Sistema

BONUS “NUOVI” EVENTI VIRTUALI - SISTEMA DI MAGGIORAZIONE DELLA VINCITA

Alle scommesse virtuali viene applicato il sistema di maggiorazione della vincita (c.d. bonus)

La maggiorazione della vincita è calcolata e applicata all'importo dell'intero biglietto al momento della vendita.

Di seguito una tabella riassuntiva della maggiorazione della vincita applicata rispetto agli eventi pronosticati (c.d. “bonus a fasce”):

Numero eventi	Percentuale
1	0%
2	10%
3	18%
4	26%
5	38%
6	50%
7	60%
8	70%
9	90%
10	100%

Il valore del bonus a fasce rappresenta il valore massimo applicabile sulla vincita potenziale netta.

I valori mostrati nella tabella precedente sono indicativi. Fa fede quanto indicato nella ricevuta di partecipazione. L'importo del Bonus è parte integrante della vincita, e compare nel riepilogo della scommes-

sa. La vincita comprensiva di bonus non potrà superare il limite di vincita di €10.000 per colonna. Goldbet si riserva il diritto di modificare o sospendere il bonus sulla maggiorazione delle vincite ed i suoi termini e condizioni, in qualsiasi momento.

SCOMMESSE VIRTUALI GOLDBET RACING

GoldBet Racing è un gioco virtuale di corse di Cani e/o Cavalli, quale rappresentazione simulata di vere e proprie corse sportive.

GoldBet Racing – Levrieri si compone di una serie di competizioni rappresentanti corse di levrieri, visualizzati attraverso animazioni di tipo 3D.

GoldBet Racing – Galoppo si compone di una serie di competizioni rappresentanti corse di cavalli, visualizzate in formato di tipo video pre-registrati.

Sia per i Levrieri che per il Galoppo, sei corridori vengono scelti in una lista dei molteplici disponibili.

Le tipologie di scommesse offerte per gli eventi sopra descritti sono presenti all'interno della tabella seguente, all'interno della quale si fornisce anche il dettaglio della possibile abbreviazione associata alla scommessa offerta.

Tipologia di scommesse	Abbreviazioni
Vincente	VIN
Accoppiata in Ordine	ACC ORD
Accoppiata non in ordine	ACC non ORD
Piazzato 1°2°	P1-2
Piazzato 1°2°3°	P1-3
Tris in Ordine	TRIS ORD
Dispari/Pari	D/P
Somma piazzamenti	SOM PIAZ



AGENZIA
DOGANE
MONOPOLI

Le scommesse sotto riportate, si applicano tanto alle Corse dei Levrieri, che al Galoppo. Ogni qual volta si faccia riferimento al partecipante la corsa, sarà da intendersi come tale o il cavallo o il levriero concorrente.

Vincente

Questa è una scommessa Singola, dove il giocatore sceglie un partecipante. La scommessa sarà vincente e pagata se il partecipante selezionato finirà primo la corsa. Gli esiti possibili per ogni corsa sono 6 ed il vincitore è un numero compreso tra 1-6.

Accoppiata in ordine

Questa è una scommessa Plurima dove il giocatore sceglie due partecipanti. La scommessa è pagata se i due partecipanti arrivano primo e secondo nell'esatto ordine. Le combinazioni di esiti possibili sono 30.

Accoppiata non in ordine

Questa è una scommessa Plurima dove il giocatore sceglie due partecipanti. La scommessa è pagata se i due partecipanti arrivano primo e secondo in qualsiasi ordine. Le combinazioni di esiti possibili sono 15.

Piazzato 1° o 2°

Questa è una scommessa Singola, dove il giocatore sceglie un partecipante. La scommessa sarà vincente e pagata se il partecipante selezionato finirà primo o secondo nella corsa. Gli esiti possibili sono 6 e il piazzato è un numero compreso tra 1-6.

Piazzato 1° o 2° o 3°

Questa è una scommessa Singola, dove il giocatore sceglie un partecipante. La scommessa sarà vincente e pagata se il partecipante selezionato finirà primo, secondo o terzo la corsa. Gli esiti possibili sono 6 e il piazzato è un numero compreso tra 1-6.

Trio in ordine

Questa è una scommessa Plurima dove il giocatore sceglie tre partecipanti. La scommessa è vincente se pronosticando l'esatto ordine d'arrivo dei primi 3 cavalli: primo, secondo e terzo. Le combinazioni di esiti possibili sono 120.

Dispari/Pari

Questa è una scommessa Singola dove il giocatore sceglie che il partecipante abbia una pettorina dispari o pari. La scommessa è pagata se il partecipante vincente ha un numero dispari o pari. Gli esiti possibili sono 6, suddivisi in 3 pari e 3 dispari.

Somma piazzamenti

Questa è una scommessa Singola dove il giocatore sceglie tre partecipanti. La scommessa è pagata se la somma aritmetica del numero del pettorale dei primi tre classificati è quella indicata dal giocatore.

Somma piazzamenti: 13. Ad esempio 1°: N.2, 2°: N.5, 3°: N.6

Gli esiti possibili sono 10 e sono compresi tra i numeri 6-15.

SCOMMESSE VIRTUALI GOLDBET LEAGUE

GoldBet League è un gioco di Calcio, quale rappresentazione simulata di veri e propri eventi sportivi, si compone di una serie di incontri di calcio (partite) visualizzati attraverso animazioni di tipo 3D.

L'incontro viene diviso in 7 frazioni di gioco, durante le quali possono essere segnati fino ad un numero complessivo di 7 goal, suddivisi randomicamente tra il primo ed il secondo tempo. La squadra con il maggior numero di gol segnati a fine incontro è considerata la vincitrice. Anche il pareggio è un possibile risultato.

Le tipologie di scommesse offerte per gli eventi sopra descritti sono presenti all'interno della tabella seguente, all'interno della quale si fornisce anche il dettaglio della possibile abbreviazione associata alla scommessa offerta.

Tipologia di scommesse	Abbreviazioni
1X2	1X2
Risultato Esatto	RIS ES
Casa Over/Under 0.5	Casa O/U 0.5



Casa Over/Under 1.5	Casa O/U 1.5
Casa Multigoal	Casa MG
Ospite Over/Under 0.5	Osp O/U 0.5
Ospite Over/Under 1.5	Osp O/U 1.5
Ospite Multigoal	Osp MG
1X2 + Over/Under 1.5	1X2 + OV/UN 1.5
1X2 + Over/Under 2.5	1X2 + OV/UN 2.5
Over/Under 1.5	OV/UN 1.5
Over/Under 2.5	OV/UN 2.5
Over/Under 3.5	OV/UN 3.5
Over/Under 4.5	OV/UN 4.5
Goal/No Goal	GG/NG
Doppia Chance IN	DC IN
Doppia Chance OUT	DC OUT
Doppia Chance IN/OUT	DC IN/OUT

1X2

Lo scommettitore pronostica se il risultato alla fine della partita sarà una delle tre opzioni: vittoria per la squadra che gioca in casa, vittoria della squadra che gioca fuori casa, pareggio.

Risultato esatto

Lo scommettitore pronostica il risultato esatto al termine della partita.

Gli esiti sotto riportati vanno interpretati come: "Risultato Squadra in Casa / Risultato Squadra Fuori Casa".

1-0	2-1	0-0	0-1	1-4
2-0	3-1	1-1	0-2	1-5
3-0	4-1	2-2	0-3	1-6
4-0	5-1	3-3	0-4	2-3
5-0	6-1		0-5	2-4
6-0	3-2		0-6	2-5
7-0	4-2		0-7	3-4
	5-2		1-2	
	4-3		1-3	

Casa Over/Under 0.5

Lo scommettitore deve pronosticare se il numero di goal della squadra di casa sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 0.5

Casa Over/Under 1.5

Lo scommettitore deve pronosticare se il numero di goal della squadra di casa sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 1.5

Casa Multigoal

Lo scommettitore pronostica che la squadra di casa segni i goal descritti di seguito così suddivisi nelle 3 fasce: 0, 1-2, 3+

Ospite Over/Under 0.5

Lo scommettitore deve pronosticare se il numero di goal della squadra ospite sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 0.5

Ospite Over/Under 1.5

Lo scommettitore deve pronosticare se il numero di goal della squadra ospite sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 1.5

Ospite Multigoal

Lo scommettitore pronostica che la squadra ospite segni i goal descritti di seguito così suddivisi nelle 3 fasce: 0, 1-2, 3+

1X2 + Over/Under 1.5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 1.5. Di seguito gli esiti pronosticabili:

1 + Over 1.5 *La squadra di casa vince e due o più goal vengono segnati in totale*

X + Over 1.5 *La partita finisce in pareggio e due o più goal vengono segnati in totale*

2 + Over 1.5 *La squadra ospite vince e due o più goal vengono segnati in totale*

1 + Under 1.5 *La squadra di casa vince e un goal viene segnato in totale*

X + Under 1.5 *La partita finisce in pareggio e zero goal vengono segnati in totale*

2 + Under 1.5 *La squadra ospite vince e un goal viene segnato in totale*

1X2 + Over/Under 2.5

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 2.5. Di seguito gli esiti pronosticabili:

1 + Over 2.5 *La squadra di casa vince e tre o più goal vengono segnati in totale*

X Over 2.5 *La partita finisce in pareggio e quattro o sei goal vengono segnati in totale*

2 + Over 2.5 *La squadra ospite vince e tre o più goal vengono segnati in totale*

1 + Under 2.5 *La squadra di casa vince e uno o due goal vengono segnati in totale*

X + Under 2.5 *La partita finisce in pareggio e zero o due goal vengono segnati in totale*

2 + Under 2.5 *La squadra ospite vince e uno o due goal vengono segnati in totale*

Over/Under 1.5

Lo scommettitore deve pronosticare se la somma dei goal delle due squadre sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 1.5

Over/Under 2.5

Lo scommettitore deve pronosticare se la somma dei goal delle due squadre sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 2.5

Over/Under 3.5

Lo scommettitore deve pronosticare se la somma dei goal delle due squadre sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 3.5

Over/Under 4.5

Lo scommettitore deve pronosticare se la somma dei goal delle due squadre sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread di 3.5

Goal/No Goal

Lo scommettitore deve pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un goal al termine. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal.

Doppia Chance IN

Lo scommettitore pronostica se la Squadra di Casa vince o pareggia o la Squadra Fuori Casa vince.

Doppia Chance OUT

Lo scommettitore pronostica se la Squadra Fuori Casa vince o pareggia o la Squadra di Casa vince.

Doppia Chance IN/OUT

Lo scommettitore pronostica se la Squadra di Casa o la Squadra Fuori Casa vince o l'evento si conclude con un pareggio.

