

## REGOLE GENERALI

### RISULTATI SCOMMESSE

La refertazione dei risultati del palinsesto viene effettuata direttamente dal concessionario tenendo conto di:

- Le informazioni ufficiali delle federazioni sportive competenti o analoghe istituzioni
- Le fonti di informazioni indipendenti di provata affidabilità nel caso di eventi non sportivi
- Le registrazioni dei filmati relativi agli avvenimenti

#### ATTENZIONE:

– Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità fermo restando quanto disposto dall'art. 9 comma 1 dello stesso decreto che non ammette quote inferiori ad 1 (uno).

– L'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse.(art. 6 comma 2 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse).

– La scommessa su un avvenimento sportivo è considerata non valida (art. 7 comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse):

a) quando l'avvenimento non si è svolto entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma ufficiale;

b) Nel caso di scommesse su risultati parziali e su altri fatti connessi ad un avvenimento sportivo, la scommessa è comunque valida quando il risultato oggetto della stessa è già maturato sul campo di gara, anche se, in momenti successivi, l'avvenimento è sospeso o annullato.

Qualora un match interrotto recuperi entro i tre giorni ripartendo dal primo minuto di gioco, sarà creato un nuovo avvenimento e gli esiti che si realizzeranno sulla nuova partita non saranno validi per l'avvenimento interrotto o sospeso.

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

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

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione/gara o della premiazione (atleti sul podio) non saranno conteggiate.

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

### POSS. CAMBIO FORMAT

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

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

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

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

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

## **PALINSESTO COMPLEMENTARE**

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

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

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

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

## **RIMBORSI**

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

### **Rimborso totale**

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

### **Rimborso parziale**

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

### **Rimborso orario**

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

### **Parità**

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

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

## **SCOMMESSE CORRELATE**

Nel caso in cui vengano accettate per errore scommesse multiple nelle quali il risultato di una selezione può avere impatto, od essere considerato dipendente (rafforzativo), sul risultato di un'altra (ad esempio una squadra che vince una competizione e che vince un gruppo di esiti limitati sempre della competizione stessa), tali selezioni verranno considerate nulle, e la scommessa verrà pagata considerando le selezioni valide rimanenti (se presenti, premiando la quota più alta).

## **REGOLE SPORT**

### **CALCIO**

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

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

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

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

### **CALCIO**

#### **ESITO FINALE 1X2**

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

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

Esempio:

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

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

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

#### **ESITO 1 TEMPO/FINALE**

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

Esempio:

*Milan - Juventus*

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

*Chievo - Bologna*

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

#### **SOMMA GOAL FINALE**

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

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

La scommessa consiste nel pronosticare, in modo combinato, l'esito primo tempo (45 minuti più eventuale recupero) e l'esito finale dell'avvenimento (90 minuti più eventuali minuti di recupero). I 9 possibili esiti sono: 1-1, 1- X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2.

### **PASSAGGIO TURNO**

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **RISULTATO ESATTO 26 ESITI**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero). L'esito ALTRO comprende tutti i possibili risultati non quotati individualmente.

### **ESITO FINALE 1X2 HANDICAP**

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

### **ESITO 1 TEMPO 1X2**

vedi 1x2 tempo "n"

### **DOPPIA CHANCE (IN, OUT, IN/OUT)**

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

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

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

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

### **GOAL/NO GOAL**

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

### **GOL/NOGOL TEMPO "x"**

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

## **PARI/DISPARI**

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

## **ESITO 1X2 SECONDO TEMPO**

VEDI 1X2 TEMPO "n"

## **1X2 TEMPO "n"**

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

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

## **CARTELLINO ROSSO SI/NO**

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

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

## **SQUADRA 1X2 CASA/OSPITE**

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

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

## **MINUTO DEL PRIMO GOAL**

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

Possibili Esiti (fascia minuti):

0 - 15

16 - 30

31 - fine primo tempo

46 - 60

61 - 75

76 - fine partita

Nessun goal

## **SEGNA GOL SQUADRA CASA**

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

## **SEGNA GOL SQUADRA OSPITE**

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

## **MODALITA DELLA VITTORIA**

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

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

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

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

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

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

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

## **VINCENTE A 0 SQUADRA CASA**

vedi VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N

## **VINCENTE A 0 SQUADRA OSPITE**

vedi VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N

## **VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N**

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

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

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

quella OSPITE:

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

## **RISULTATO ESATTO 1 TEMPO**

vedi RIS ESATTO TEMPO "n"

## **RIS ESATTO TEMPO "n"**

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

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

Esempio:

*Inter - Juventus*

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

*1° tempo: ESITO VINCENTE 0-1*

*2° tempo: ESITO VINCENTE 1-1*

## **GOAL/NOGOAL PRIMO TEMPO**

vedi GOL/NOGOL TEMPO "x"

#### **ESITO FINALE 1X2 + GOAL/NOGOAL**

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Risultato Finale e sul Gol/No Gol, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. (90 minuti più eventuale recupero), Esiti possibili: 1+GOL; 1+NOGOL; X+GOL; X+NOGOL; 2+ GOL; 2+NOGOL.

#### **GOAL/NOGOAL 2 TEMPO**

vedi goal no goal tempo "x"

#### **SEGNA GOAL CASA 1 TEMPO**

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

#### **SEGNA GOAL OSPITE 1 TEMPO**

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

#### **SEGNA GOAL CASA 2 TEMPO**

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

#### **SEGNA GOAL OSPITE 2 TEMPO**

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

#### **TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOAL 1X2**

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

#### **COMBINAZIONE GOAL/NOGOAL**

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

#### **RISULTATO ESATTO NEL 2 TEMPO**

vedi risultato esatto tempo "n"

#### **PARI/DISPARI CASA**

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

#### **PARI/DISPARI OSPITE**

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

#### **SOMMA GOAL TEMPO X**

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

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

### **PRIMO TEMPO 1X2 HANDICAP**

vedi 1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x"

### **1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x"**

Si deve pronosticare l'esito 1X2 del solo tempo "x" dell'incontro compresi eventuali minuti di recupero, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

L'handicap negativo è posto a fianco della squadra a cui è attribuita la penalizzazione mentre se il valore è positivo attribuisce un vantaggio.

### **SOMMA GOAL CASA**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+.

Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

### **SOMMA GOAL OSPITE**

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra ospite nel corso dell'incontro tra gli esiti 0/1/2/2+.

Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell ADM.

### **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 al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono: Goal + Under 2.5; NoGoal + Over 2.5; NoGoal + Under 2.5; Goal + Over 2.5.

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

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

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

### **1 TEMPO (1X2 + GOAL/NOGOAL)**

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

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

### **TEAM1 VINCE ALMENO UN TEMPO**

### **TEAM2 VINCE ALMENO UN TEMPO**

vedi vincente almeno un tempo si/no

### **VINCENTE ALMENO UN TEMPO SI/NO**

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

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

### **TEAM1 VINCE ENTRAMBI I TEMPI**

### **TEAM2 VINCE ENTRAMBI I TEMPI**

vedi vincente entrambi i tempi si/no



### **VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO**

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

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

### **TEAM1 SEGNA ENTRAMBI I TEMPI**

TEAM2 SEGNA ENTRAMBI I TEMPI

vedi SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

### **SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO**

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

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

### **TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO**

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

### **CALCI DI RIGORE SI/NO**

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

### **1X2 NEI PRIMI 10 MINUTI**

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

Esempio (JUVENTUS v ROMA):

Il cliente pronostica l'1 nei primi 10 minuti.

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

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

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

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

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

### **U/O CARTELLINI INCONTRO**

Bisogna pronosticare se la somma totale dei cartellini estratti dall'arbitro durante i tempi regolamentari di una partita ( 90 ' + eventuale Recupero ) e' maggiore o inferiore rispetto al limite fissato.

I cartellini gialli valgono 1 cartellino, quelli rossi 2 cartellini, un giallo più un secondo giallo che porta all'espulsione contano come 3 cartellini.

### **U/O ANGOLI NELL' INCONTRO**

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

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

### **U/O GOAL TEAM 1 INCONTRO**

### **U/O GOAL TEAM 2 INCONTRO**

vedi **U/O CASA/OSPITE**

### **U/O CASA/OSPITE**

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

### **TOT. CALCI ANGOLO PARI/DISPARI**

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

### **SQUADRA ULTIMO ANGOLO**

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

### **SECONDO TEMPO 1X2 HANDICAP**

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

### **RISULTATO ESATTO MULTIPLO**

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

Esempio:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **PARID/DISP.CALCI ANGOLO 1TEMPO**

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

### **2 TEMPO (1X2 + GOAL/NOGOAL)**

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

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

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

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

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

### **ESITO FINALE 1X2 +SEGNA GOAL 1**

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

La scommessa prevede 7 possibili esiti:

Squadra casa + 1  
Squadra casa + X  
Squadra casa + 2  
Squadra ospite + 1  
Squadra ospite + X  
Squadra ospite + 2  
Nessun goal

### **UNDER/OVER CARTELLINI PRIMO TEMPO**

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

Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo:

Ciascun cartellino giallo vale come 1;

Ciascun cartellino rosso vale 2;

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

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

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

### **ESITO 1X2 TEMPO X TEMPI SUPPLEMENTARI**

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

### **CHANCHE MIX**

#### **Doppia/Tripla Possibilita'**

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione "n"

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Scommesse possibili:

1 Or Under Si/No (1 O UNDER ""n"" S/N)

2 Or Under Si/No (2 O UNDER ""n"" S/N)

X Or Under Si/No (X O UNDER ""n"" S/N)

1 Or Over Si/No (1 O OVER ""n"" S/N)

X Or Over Si/No (X O OVER ""n"" S/N)

2 Or Over Si/No (2 O OVER ""n"" S/N)

1 Or Gol Si/No (1 O GOL S/N)

X Or Gol Si/No (X O GOL S/N)

2 Or Gol Si/No (2 O GOL S/N)

1 Or NoGol Si/No (1 O NOGOL S/N)

X Or NoGol Si/No (X O NOGOL S/N)

2 Or NoGol Si/No (2 O NOGOL S/N)

Doppia Chance 1X o Over Si/No (DC 1X O OVER "n" S/N)

Doppia Chance X2 o Over Si/No (DC X2 O OVER "n" S/N)

Doppia Chance 12 o Over Si/No (DC 12 O OVER "n" S/N)

Doppia Chance 1X o Under Si/No (DC 1X O UNDER "n" S/N)

Doppia Chance X2 o Under Si/No (DC X2 O UNDER "n" S/N)

Gol Or Over Si/No (GOL O OVER ""n"" S/N)  
NoGol Or Over Si/No (NOGOL O OVER ""n"" S/N)  
Gol Or Under Si/No (GOL O UNDER ""n"" S/N)  
NoGol Or Under Si/No (NOGOL O UNDER ""n"" S/N)  
1 Pr. Tempo Or 1 Finale Si/No (1 T1 O 1 FINALE S/N)  
X Pr. Tempo Or X Finale Si/No (X T1 O X FINALE S/N)  
2 Pr. Tempo Or 2 Finale Si/No (2 T1 O 2 FINALE S/N)  
1 Finale o Gol Tempo Si/No (1 O GOL TEMPO "n" S/N)  
X Finale o Gol Tempo Si/No (X O GOL TEMPO "n" S/N)  
2 Finale o Gol Tempo Si/No (2 O GOL TEMPO "n" S/N)  
1 Finale o NoGol Tempo Si/No (1 O NOGOL TEMPO "n" S/N)  
X Finale o NoGol Tempo Si/No (X O NOGOL TEMPO "n" S/N)  
2 Finale o NoGol Tempo Si/No (2 O NOGOL TEMPO "n" S/N)  
1 Or Gol Or Over Si/No (1 O GOL O OVER ""n"" S/N)  
X Or Gol Or Over Si/No (X O GOL O OVER ""n"" S/N)  
2 Or Gol Or Over Si/No (2 O GOL O OVER ""n"" S/N)  
1 Or Gol Or Under Si/No (1 O GOL O UNDER ""n"" S/N)  
X Or Gol Or Under Si/No (X O GOL O UNDER ""n"" S/N)  
2 Or Gol Or Under Si/No (2 O GOL O UNDER ""n"" S/N)  
1 Or NoGol Or Under Si/No (1 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)  
X Or NoGol Or Under Si/No (X O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)  
2 Or NoGol Or Under Si/No (2 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)  
1 Or NoGol Or Over Si/No (1 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)  
X Or NoGol Or Over Si/No (X O NOGOL O OVER ""n"" S/N)  
2 Or NoGol Or Over Si/No (2 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

#### **MARGINE VITTORIA 7 ESITI**

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

#### **PRIMO CALCIO D'ANGOLO 1 TEMPO**

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

#### **TOTALE CALCI ANGOLO CASA**

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

#### **TOTALE CALCI D'ANGOLO OSPITE**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 2+**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 1-**

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

## **UNDER/OVER "n"**

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

## **SEGNA GOAL**

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

## **CALCI ANGOLO 1X2 T.R.**

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

## **Under/Over X Tempo**

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

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

## **U/O ANGOLI CASA U/O ANGOLI OSPITE**

vedi Under/Over Corner Squadra (U/O "n" CORNER SQUADRA "x")

### **Under/Over Corner Squadra (U/O "n" CORNER SQUADRA "x")**

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

Esempio:

*Milan 2 angoli battuti - Juventus 5 angoli battuti*

*SQUADRA 1 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 1 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER;*

*SQUADRA 1 LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER*

*SQUADRA 2 LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; SQUADRA 2 LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER;*

*SQUADRA 2 LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE UNDER*

## **CALCI ANGOLO X**

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

## **ESITO 1X2 EXTRA TIME**

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

## **TOTALE CARTELLINI CASA 1 TEMPO**

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

#### **TOTALE CARTELLINI OSPITE 1 TEMPO**

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

#### **PRIMO CARTELLINO 1x2 1T**

Si deve pronosticare tramite il tradizionale metodo dell'1x2 quale squadra riceverà il primo cartellino durante il primo tempo(45 minuti più eventuale recupero)

#### **CARTELLINI 1X2**

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

#### **1X2 CARTELLINI 1 TEMPO**

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

#### **ESPULSIONE CASA SI/NO**

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

#### **ESPULSIONE OSPITE SI/NO**

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

#### **ESPULSIONE SQUADRA CASA 1T**

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

#### **ESPULSIONE SQUADRA OSPITE 1T**

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

### **SEGNA GOAL X EXTRA TIME**

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

### **SEGNA GOAL X 1 T**

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

### **U/O EXTRA TIME**

#### **(UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)**

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

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

### **METODO DEL GOAL X**

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

### **RIGORE REALIZZATO SI/NO FASE CALCI DI RIGORE**

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

### **1X2 CORNER TEMPO x**

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

### **GARA A X ANGOLI**

#### **Gara a Corner (GARA A "x" angoli)**

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

### **TOTALE ANGOLI**

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

Le fasce proposte sono:

0-8

9-11

12+

### **RIS. ESATTO PARZIALE/FINALE (46 ESITI)**

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

### **SQUADRA ULTIMO ANGOLO TEMPO x**

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

### **ESITO FINALE 1X2 + U/O GOAL**

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

### **TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 1**

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

### **TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 2**

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

### **RESTO DEL MATCH**

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

### **RESTO DEL PRIMO TEMPO**

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

### **SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI**

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

Esempio:

*Italia - Francia*

*1° Rigore Italia: segnato*

*1° Rigore Francia: segnato*

*2° Rigore Italia: segnato*

*2° Rigore Francia: fuori*

*3° Rigore Italia: segnato*

*3° Rigore Francia: segnato*

*4° Rigore Italia: segnato*

*4° Rigore Francia: segnato*

*5° Rigore Italia: segnato*

*ESITO VINCENTE TEAM 1*

### **T/T Handicap Angoli 1 Tempo:**



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

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

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

#### **GARA A X CORNER TEMPO Y**

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

#### **RESTO DEI TEMPI SUPPLEMENTARI**

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

#### **PARI/DISPARI TEMPO X**

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

#### **U/O TEAM1 TEMPO X**

#### **U/O TEAM2 TEMPO X**

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

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

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

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

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

#### **T/T HANDICAP ANGOLI NEL MATCH TR**

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

#### **Doppia chance tempo x :**

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

#### **Risultato Esatto Multi Esiti 1:**

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

#### **Risultato Esatto Multi Esiti 2:**

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

### **Risultato Esatto Multi Esiti 3:**

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

### **Risultato Esatto Multi Esiti 4:**

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

### **Risultato Esatto Multi Esiti 5:**

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

### **1X2 1 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No**

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

Esempio:

*Milan - Juventus*

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

*1 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO*

*1 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*1 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO*

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

*X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI*

*2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO*

*2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO*

### **Doppia Chance 1 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No**

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

Esempio:

*Milan - Juventus*

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

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

*1X 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*1X 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI*

*X2 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE SI*

*X2 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*X2 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE SI*

*12 1° Tempo + 1X Finale ESITO VINCENTE NO*

*12 1° Tempo + X2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*12 1° Tempo + 12 Finale ESITO VINCENTE NO*

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

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

Esempio:

*Milan - Juventus*

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

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

*1X 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO*

*1X 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*X2 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE SI*

*X2 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO*

*X2 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO*

*12 1° Tempo + 1 Finale ESITO VINCENTE NO*

*12 1° Tempo + X Finale ESITO VINCENTE NO*

*12 1° Tempo + 2 Finale ESITO VINCENTE NO*

---

### **ESITO FINALE 1X2 + MULTIGOAL x,y**

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

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

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

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

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

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

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

Goal/no goal + multigol x,y

Si deve pronosticare se la partita terminerà goal o no goal e contemporaneamente se la somma dei gol della partita è compresa all'interno dell'intervallo x,y estremi compresi.

### **U/O CASA/OSPITE**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1+ 1+**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1+ 2+**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 1+**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2+ 2+**

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

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

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 1-**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 1- 2-**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2- 1-**

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

#### **COMBO GOAL 1T/GOAL 2T 2- 2-**

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

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

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

Esempio:

Milan - Juventus

*risultato 1° tempo 1-0 / finale 1-1*

*LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER*

*LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE 1/X + OVER*

*LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE 1/X + UNDER*

#### **COMBO U/O CASA/OSPITE**

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

Possibili esiti:

OVER X,5 CASA + UNDER X,5 OSPITE

UNDER X,5 CASA + OVER X,5 OSPITE

OVER X,5 CASA + OVER X,5 OSPITE

UNDER X,5 CASA + UNDER X,5

#### **HT Chanche Mix**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **DC IN + U/O**

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

#### **DC IN/OUT + U/O**

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

#### **DC OUT + U/O**

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

#### **MULTIGOL**

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

#### **MULTIGOL TEAM1**

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

#### **MULTIGOL TEAM2**

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

## **MULTIGOL 1°TEMPO**

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

## **MULTIGOL 2°TEMPO**

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

## **DC IN + GOAL/NOGOAL**

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

## **DC OUT + GOAL/NOGOAL**

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

## **DC IN/OUT + GOAL/NOGOAL**

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

## **1°TEMPO( DC IN+GG/NG )**

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

## **1°TEMPO( OUT+GG/NG )**

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

## **1°TEMPO (DC IN/OUT+GG/NG)**

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

## **2°TEMPO (DC IN+GG/NG )**

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

## **2°TEMPO( DC OUT+GG/NG )**

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

## **2°TEMPO ( DC IN/OUT+GG/NG )**

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



## **Triobet**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

X + Under 2.5 + GG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 + Under 3.5 + GG

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

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

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

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

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

### **SEGNA GOAL X TEMPO Y**

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

#### **Tempo 1°Gol**

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

#### **Under/Over Punti Cartellini Squadra X**

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra oggetto di scommessa,, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico.

#### **Rigore Si/No + Espulsione Si/No**

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

RIGORE SI + ESPULSIONE SI

RIGORE SI + ESPULSIONE NO

RIGORE NO + ESPULSIONE SI

RIGORE NO + ESPULSIONE NO

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

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

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

### **Rigore Si/No**

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

### **Rigore Squadra Casa Si/No**

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

### **Rigore Squadra Ospite Si/No**

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

### **RIBALTONE SI/NO**

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

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

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

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

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

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

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

Juventus – Real Madrid 1 – 1 Juventus – Real Madrid 2 – 2, ecc.

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

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

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

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

### **Under/Over Angoli Squadra X**

Si deve pronosticare se il totale di calci d'angolo battuti dalla sola squadra oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari esclusi, sarà inferiore UNDER o superiore OVER al limite prefissato.

### **TEAM X VINCE CON Y O Z GOAL DI SCARTO (controllare)**

Bisogna pronosticare Esito SI: che il team X vinca con Y di scarto o che vinca con Z goal di scarto. Esito NO : che il team X vinca con goal di scarto diversi da X e Y e che la partita termini con tutti i risultati tranne la vittoria del team X per Y o Z goal di scarto. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

### **TEAMX VINCE CON 1 GOL DI SCARTO O PAREGGIO (controllare)**

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

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

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

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

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

#### Team1 o Team2 Vince Entrambi I Tempi Reg Si/No

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

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

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

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

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

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

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

#### DC 1X OR OVER SI/NO

#### DC 1X OR UNDER SI/NO

#### DC 12 OR OVER SI/NO

#### DC 12 OR UNDER SI/NO

#### DC X2 OR OVER SI/NO

#### DC X2 OR UNDER SI/NO

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

#### DC 1X OR OVER SI/NO

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

#### DC 1X OR UNDER SI/NO

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

#### DC 12 OR OVER SI/NO

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

#### DC 12 OR UNDER SI/NO

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

#### DC X2 OR OVER SI/NO

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

#### DC X2 OR UNDER SI/NO

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

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

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

Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la trasversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

#### 1X2 TIRI TOTALI Inclusi Tempi Supplementari(1X2 TIRI TOTALI INCL. TS)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più tiri nei tempi regolamentari più eventuale recupero dell'incontro oggetto di scommessa. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

#### U/O TIRI TOTALI INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalle 2 squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

#### U/O TIRI IN PORTA INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalle 2 squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la traversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

#### PARI/DISPARI TIRI IN PORTA INC.TS

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati da entrambe le squadre nell'incontro oggetto di scommessa, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Sono compresi eventuali tempi supplementari. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la traversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match..

#### PARI/DISPARI TIRI TOTALI INCL.TS

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati da entrambe le squadre, eventuali supplementari compresi, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

#### U/O TIRI IN PORTA TEAM 1 INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra 1 ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la traversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

#### U/O TIRI TOTALI TEAM1 INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalla squadra 1 ovvero la prima squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

## U/O TIRI IN PORTA TEAM 2 INC.TS

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati dalla squadra 2 ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la trasversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

## U/O TIRI TOTALI TEAM2 INCL.TS

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati dalla squadra 2 ovvero la seconda squadra menzionata nella descrizione della scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

### **Giocatore Under/Over Tiri in Porta (U/O "n" TIRI IN PORTA)**

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, (eventuali tempi supplementari inclusi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

I rigori, le punizioni e i colpi di testa, purché indirizzati "dentro" lo specchio della porta avversaria, saranno considerati per la maturazione dell'esito vincente. Le punizioni calciate come cross o passaggio non saranno invece conteggiate. I tiri che colpiscono un palo o la traversa non vengono considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, a partire dal fischio d'inizio, le scommesse andranno a quota 1,00.

Solo ed esclusivamente per il Campionato Italiano di Serie A il palo o la trasversa saranno regolarmente considerati tiri in porta ed ai fini della refertazione farà fede il sito della Lega Calcio nell'apposita sezione delle statistiche del Match.

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

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, (eventuali tempi supplementari inclusi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta.

I rigori, le punizioni e i colpi di testa, che siano questi "dentro" o "fuori" lo specchio della porta avversaria, saranno considerati validi, fatta eccezione per le punizioni calciate come passaggio o cross. Ai fini della refertazione fanno fede i dati di OPTA secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche ([https://optaplayerstats.statsperform.com/it\\_IT/soccer](https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer)). In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, a partire dal fischio d'inizio, le scommesse andranno a quota 1,00.

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

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

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

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

Esempio:

Milan – Juventus

Suso (Milan) 35 passaggi

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

Pjanić (Juventus) 40 passaggi

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

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



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

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

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

#### U/O PARATE

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

#### U/O PARATE PORTIERE

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

### **Marcatori**

#### **PROSSIMO MARCATORE**

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

#### **PROSSIMO MARCATORE TEAM X**

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

### **Primo Marcatore**

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

### **Marcatore Si/No**

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

### **Primo marcatore SI/NO**

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

I possibili esiti sono due: SI, NO.

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

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

### **Ultimo marcatore SI/NO**

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

I possibili esiti sono due: SI, NO.

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

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

### **Primo o ultimo marcatore SI/NO**

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

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

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

### **Marcatore primi 15 minuti SI/NO**

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

### **Doppietta Si/No**

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

### **Tripletta Si/No**

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

### **Marcatore Si/No 1°Tempo**

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

### **Marcatore Si/No 2°Tempo**

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

### **Marcatore Fantasy 1X2**

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

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

I Giocatori se non giocano nella stessa partita, possono anche appartenere a due campionati differenti. La scommessa, se indiretta, viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2, se invece i due giocatori si affrontano direttamente la scommessa si chiuderà all'inizio della gara.

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

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

### **Marcatore Si/No + 1X2**

Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo

temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **Primo Marcatore Si/No + 1X2**

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

### **Marcatore Si/No + Risultato Esatto**

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

### **Primo Marcatore Si/No + Risultato Esatto**

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

### **Marcatore + Doppia Chance**

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

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

#### **Primo Marcatore + Doppia Chance**

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

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

#### **Primo Marcatore Casa SI/NO**

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

#### **Primo Marcatore Ospite SI/NO**

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

#### **Ultimo Marcatore Casa SI/NO**

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

#### **Ultimo Marcatore Ospite SI/NO**

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

#### **Marcatore SI + Multiesito**

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

Esiti possibili:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Primo Marcatore + Multiesito**

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

Esiti possibili:

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

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

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

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

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

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

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

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

## **PRIMO MARCATORE SI/NO + U/O**

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

## **MARCATORE SI/NO + U/O**

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

## **PRIMO MARCATORE + GOAL/NOGOAL**

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

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

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

## **ASSIST**

### **Assist Si/No**

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

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

## **PRIMO ASSIST**

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

Esempio:

Inter – Roma Sensi (Inter): 1 assist Pellegrini (Roma): 0 assist Primo Assit ESITO VINCENTE SENSI  
Giocatore Ammonito Si/No

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

Se il giocatore non scende in campo (Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo), anche se per un periodo temporalmente limitato. le scommesse vanno a quota 1,00.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

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

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

Esempio:

Milan - Roma

Kessie (Milan) 1 cartellino giallo: ESITO VINCENTE SI

Pellegrini (Roma) 2 gialli: ESITO VINCENTE SI

Dzeko (Roma) 1 rosso: ESITO VINCENTE NO

## **SCOMMESSE ANTEPOST**

### **Vincente**

Pronostica la squadra che si classifica al primo posto di una competizione.

### **Squadra Prima Classificata alla data X**

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata o nella data indicata del campionato di riferimento. Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse. In caso di più squadre al



primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **Squadra Prima Classificata alla Giornata X**

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata o nella data indicata del campionato di riferimento. Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse. In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **Vincente senza squadra X**

Pronostica la squadra che otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale del campionato di riferimento, ad esclusione di una specifica squadra indicata. E' presente l'esito altro. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **Ultima Classificata**

Occorre pronosticare quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica del campionato oggetto di scommessa. Nel caso in cui, al termine del campionato, due o più squadre avranno ottenuto lo stesso punteggio, si adotteranno i criteri di classifica del campionato in oggetto.

### **Capocannoniere**

Pronostica quale calciatore realizzerà il maggior numero di reti nell'arco della competizione oggetto della scommessa. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

### **Promossa Si/No**

Pronostica se una squadra al termine della stagione sarà promossa nella Serie maggiore oppure no.

### **Retrocessa Si/No**

Pronostica se una squadra al termine della stagione verrà retrocessa nella Serie inferiore oppure no.

### **Accoppiata**

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, anche non in ordine, ai primi due posti della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

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

### **Accoppiata in Ordine Esatto**

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

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

### **Vincente con Handicap**

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Miglior Attacco:**

Si deve pronosticare la squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal durante l'intera manifestazione. In caso di parità si applicherà il regolamento ADM

### **Podio in Ordine**

Pronostica le squadre che otterranno le prime tre posizioni in ordine nella classifica finale del campionato di riferimento. E' presente l'esito altro . Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **Squadra qualificata in Champions League Si/No**

Pronostica se le squadre proposte nella lista si classificheranno, al termine del campionato in corso, in una posizione tale da dar diritto a disputare la prossima Uefa Champions League o i relativi turni preliminari.

### **Sorteggio Champions League**

Pronostica quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa. L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

### **Sorteggio Europa League**

Pronostica quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa. L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

### **Squadra Punti nel Girone**

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti in classifica che una squadra otterrà al termine della fase a gironi. Gli esiti possibili sono: 0,1,2,3,4,5,6,7,9.

### **Convocato Si/No**

Pronostica se un calciatore verrà convocato oppure no.

### **Cambio Squadra**

Pronostica se un calciatore cambierà squadra durante la finestra di mercato oppure no.

## **Cambio Allenatore Squadra**

Occorre pronosticare chi sarà il prossimo allenatore della squadra oggetto di scommessa, a partire dalla data indicata.

## **ESONERATO SI/NO**

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa sarà esonerato dal ruolo ricoperto (esito SI) o meno (esito NO), entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per esonero si intende l'effettiva interruzione dall'attività del tecnico. Esito Si: Esonero dall'incarico entro la data specificata che comporta l'interruzione dell'attività del tecnico, inclusa la casistica dell'esonero e successivo reintegro in squadra entro la data specificata. Esito No: Nessun esonero entro la data specificata, con conseguente prosecuzione dall'attività del tecnico fino alla data specificata. Non saranno considerate valide, poiché non comportano un'interruzione nel lavoro del tecnico: - eventuali comunicazioni di esonero per la stagione successiva o comunque per una data successiva a quella specificata nella descrizione dell'avvenimento. Per la determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

## **Testa a Testa**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre proposte vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

## **Triplete**

Pronostica se la squadra indicata riuscirà a vincere Campionato, Coppa Nazionale e Champions League nello stesso anno sportivo. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

## **Totale Goal Squadra:**

Si deve pronosticare se il numero totale di goal della squadra realizzati durante l'intera manifestazione sia superiore o inferiore ad un determinato parametro soglia, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

## **Vincente Gruppi:**

Si deve pronosticare la vincente del gruppo in questione, in caso di arrivo di più squadre a pari punti si farà riferimento al regolamento del torneo.

## **Accoppiata Gruppi:**

Si deve pronosticare quali saranno le 2 squadre che arriveranno prima e seconda non in ordine in un determinato gruppo

## **Gruppo con meno Goal:**

Si deve pronosticare in quale gruppo della manifestazione si realizzeranno meno goal.

**Gruppo con più Goal:**

Si deve pronosticare in quale gruppo della manifestazione si realizzeranno più goal.

**Posizione finale squadra:**

Si deve pronosticare l'esatto momento della manifestazione in cui verrà eliminata la squadra indicata

**Miglior Attacco:**

Si deve pronosticare la squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal durante l'intera manifestazione, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

**Miglior Difesa:**

Si deve pronosticare la squadra che avrà subito il minor numero di goal durante l'intera manifestazione, saranno tenuti in conto solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari più eventuale recupero, supplementari inclusi, rigori esclusi.

**Vincente Mondiale:**

Si deve pronosticare la squadra che vincerà il torneo

**Gruppo del Vincente:**

Si deve pronosticare a quale gruppo appartiene la squadra che vincerà il torneo

**Confederazione Vincente:**

Si deve pronosticare a che confederazione appartiene la squadra vincente del torneo

**Testa a Testa:**

Si deve pronosticare quale tra le due squadre proposte otterrà una posizione migliore al termine della manifestazione. In caso di eliminazione alla stessa fase la scommessa andrà a rimborso

**Qualificata agli ottavi Si/No:**

Si deve pronosticare se la squadra indicata si classificherà per gli ottavi di finale o no.

**Piazzato sul podio Si/No:**

Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà nelle prime tre posizioni del torneo o no.

**Finalista Si/No:**

Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà o meno in finale nella manifestazione

**Finale Mondiale:**

Si deve pronosticare quali saranno le due squadre a disputare la finale della manifestazione

**Miglior Squadra del Continente:**

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle in elenco si classificherà meglio nella manifestazione.

In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre o una o più squadre saranno eliminate nella stessa fase del torneo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale (Ranking FIFA).

**Capocannoniere:**

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà più goal nella manifestazione, nel caso di più giocatori con lo stesso numero di goal sarà adottato il regolamento di ADM.

**Miglior Giocatore del Torneo:**

Si deve pronosticare chi verrà considerato miglior giocatore del torneo dalla federazione organizzatrice dello stesso

**Man of the Match (VINCENTE)**

Si deve pronosticare il giocatore che verrà proclamato "man of the match" della competizione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente a giocatore che non è sceso in campo sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

**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 Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e annulla il goal assegnato. Esito No: goal annullato tramite silent check. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

**Metodo del Gol**

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

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

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

## **RIBALTONE SI/NO**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **BASKET**

Per le scommesse sul basket, se non diversamente specificato nel regolamento del singolo mercato, il risultato da ritenersi valido ai fini dei pronostici è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

Di seguito sono riportate le tipologie di scommessa che offriamo:

### **PRINCIPALI**

#### **1X2 Basket**

Nel caso in cui la scommessa sia effettuata in modalità prematch, vale il seguente regolamento: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

- segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti
- segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti
- segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi SUPPLEMENTARI.

Nel caso in cui la scommessa sia effettuata in modalità LIVE Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

- segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti
- segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti
- segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi REGOLAMENTARI, se la giocata è LIVE.

### **1X2 Basket NO MARGINE:**

Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro:

- segno 1 vittoria della squadra in casa;
- segno 2 vittoria della squadra in trasferta,
- X le due squadre segneranno lo stesso numero di punti.

Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi REGOLAMENTARI.

### **Testa a Testa Risultato:**

Bisogna pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

### **Testa a Testa con Handicap:**

Si scommette sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. Esempio L.A. Lakers-Miami 98-90 (Handicap di 5.5 punti ai Lakers) Esito vincente 1: (98-5.5=92.5 – risultato finale 92.5-90 quindi 1)

### **Under/Over Punti (INCLUSO TEMPI SUPPLEMENTARI):**

Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore offerto. **Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.**

### **Under/Over Casa:**

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra di casa sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.

### **Under/Over Ospite:**

Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra ospite sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati eventuali tempi supplementari.

### **Testa/Testa + Under/Over:**

Bisogna pronosticare il risultato finale della partita e se il risultato finale sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini della refertazione verranno considerati anche i tempi supplementari.

### **Margine di Vittoria (6 Esiti):**

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-5, A 6-10, A 10+, B 1-5, B 6-10, B 10+. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

### **Margine di Vittoria (7 Esiti):**

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra i seguenti sette esiti: 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30 e >30. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

**Margine di Vittoria (12 Esiti):**

Bisogna pronosticare sul margine con il quale una delle due squadre batte l'altra, scegliendo fra 6 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra: A1-5, A6-10, A11-15, A16-20, A21-25, A>26, B1-5, B6-10, B11-15, B16-20, B21-25 e B>26, dove per A si intende la squadra in casa e per B la squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

**Pari/Dispari:**

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Sono inclusi eventuali tempi supplementari.

**Pari/Dispari 1°Tempo:**

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del primo tempo di un determinato incontro è un numero pari o dispari.

**Pari/Dispari 2°Tempo:**

Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del secondo tempo di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

**Pari/dispari – X/quarto:**

Bisogna pronosticare se la somma dei punteggi delle due squadre per un determinato quarto di gioco sia un numero pari o dispari. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

**Quarto con più Punti:**

Bisogna pronosticare quale quarto avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

**Esito 1X2 – quarto X:**

Bisogna pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra, con il segno 2 la vittoria della seconda, con il segno X il loro pareggio. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

**Under/Over – X/quarto:** Bisogna pronosticare se il punteggio finale di un determinato quarto di gioco sia inferiore o superiore). Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco.

**Testa/Testa – X/quarto:**

Bisogna pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

**T/T Handicap X/Quarto:**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

**Tempi supplementari Si/No:**

Bisogna pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà Sì. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del 4° quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

**Esito 1°Tempo 1X2:**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

**Esito 2°Tempo 1X2:**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del secondo tempo dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince il secondo tempo), 2 (la squadra ospite vince il secondo tempo), X (al



termine del secondo tempo le due squadre hanno segnato lo stesso numero di punti). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

**Testa a Testa Handicap 1°Tempo:**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il primo tempo dell' incontro, l'esito sarà determinato applicando l'handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

**Testa a Testa Handicap 2°Tempo:**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà il secondo tempo dell' incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

**Under/Over 1°Tempo:**

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del primo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto.

**Under/Over 2°Tempo:**

La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del secondo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

**1Tempo/Finale:**

Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match. Per questa tipologia di scommessa vale il risultato al termine dei tempi regolamentari; sono esclusi eventuali tempi supplementari.

**Supplementari SI/NO:**

Bisogna pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà SI. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del 4° quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

**Quarto con più punti:**

Bisogna pronosticare quale quarto avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

**T/T a X/Punti nel X/Quarto:**

Bisogna pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti (5-10-15-20) nel quarto offerto. Sono previsti 3 possibili esiti: Squadra1, Squadra2 e Nessuno. Se nessuna delle due squadre realizza X punti nel quarto in questione, la selezione vincente sarà Nessuno.

**Gara a Punti Quarto (GARA A "n" PUNTI QUARTO "x")**

Si deve pronosticare quale delle due squadre, nel solo Quarto "x" di gioco, realizzerà per prima il totale "n" di punti indicato.

Esempio:

Milwaukee Bucks – Toronto Raptors

– Risultato Punto per Punto **3° Quarto:**

40 – 40

43 – 40

45 – 42

47 – 44

47 – 44

**50** – 44

Gara a 50 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

52 – 44

54 – 44

54 – 47

54 – 50

**56** – 50

Gara a 55 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

56 – 53

59 – 56

**62** – 59

Gara a 60 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

62 – 61

62 – 63

64 – 65

66 – 68

68 – 69

Gara a 70 punti: ESITO VINCENTE **VOID (NULLO)** AL TERMINE DEL 3° QUARTO NESSUNA DELLE DUE SQUADRE HA RAGGIUNTO I PUNTI INDICATI

– Risultato Punto per Punto **4° Quarto:**

68 – 69

73 – 70

75 – 70

75 – 71

75 – 72

**75** – 74

Gara a 75 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

77 – 74

77 – 76

78 – 76

78 – 79

**80** – 79

Gara a 80 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

81 – 79

81 – 82

81 – **85**

Gara a 85 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

81 – 86

81 – 87

81 – 89

82 – 89

83 – 89

85 – 89

85 – **92**

Gara a 90 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

---

## MARCATORI

### Marcatore 1X2

Bisogna pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, ottiene un maggior numero di punti. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

### Under/Over Punti Giocatore

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **Under/Over Assist Giocatore**

Occorre pronosticare se la somma degli assist effettuati dal giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **Under/Over Rimbalzi Giocatore**

Occorre pronosticare se la somma dei rimbalzi del giocatore indicato al termine della partita di riferimento, supplementari inclusi, è superiore (over) o inferiore a (under) a una soglia predefinita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **Under/Over Punti+Rimbalzi+Assist**

Bisogna pronosticare se la somma dei PUNTI + RIMBALZI + ASSIST realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle.

In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### **Testa a Testa + Under/Over Giocatore**

Bisogna pronosticare la squadra che vincerà la partita e se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### **Giocatore Doppia Doppia SI/NO**

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppage, 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 "Sì". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

### **Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati Giocatore X**

Si deve pronosticare se il numero totale di canestri da 3 punti realizzati dal giocatore "x" nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Stephen Curry (Golden State Warriors): 7 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER

Meyers Leonard (Portland Trail Blazers): 5 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE UNDER

### **Under/Over Tiri da 3 Punti Segnati**

Si deve pronosticare se i canestri da 3 punti realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers: 28 tiri da 3 punti realizzati

LIMITE 25,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 35,5 ESITO VINCENTE UNDER

### **Miglior Marcatore Gruppo**

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori offerti segna il maggior numero di punti(eventuali supplementari inclusi) nel gruppo offerto e nel giorno indicato nella data evento (per l'NBA vale la corrispondente data americana). Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

### **Miglior Marcatore Partita**

Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segna il maggior numero di punti(eventuali tempi supplementari inclusi) nella partita indicata. La voce "Altro", se offerta, comprende i giocatori non

presenti nella lista. Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

## **ANTEPOST**

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

**TaT Stagionali:** Bisogna pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato o del Torneo specificato (Playoff e Payout esclusi).

**U/O Vittorie Stagionali (Regular Season):** Bisogna pronosticare se il numero di vittorie realizzate dalla squadra selezionata, durante la stagione regolare, risulterà superiore o inferiore allo spread stabilito (playoff/payout esclusi).

## **TENNIS**

**Nel TENNIS la squalifica è contemplata come ritiro, pertanto quando si legge evento “definitivamente interrotto” è compresa anche eventuale squalifica.**

## **PRINCIPALI**

### **Vincitore partita o 1-2 testa a testa:**

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se il match viene “definitivamente interrotto”, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo (match “non avvenuto”)

### **Set Betting:**

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro in set. Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate

### **Risultato Esatto SI/NO:**

Si deve pronosticare se il risultato, proposto in termini di set, si verificherà o meno al termine dell'incontro. Se il match non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Esempio: Risultato Esatto 3-0 SI/NO, se la partita termina 3-1 saranno vincenti le scommesse sul “NO”.

### **Under/Over Game Match:**

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento “non avvenuto” o “definitivamente interrotto” nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Ad esempio, si procederà al rimborso della scommessa Under/Over 32,5 nel caso in cui la partita al meglio dei 5 set venga definitivamente interrotta dopo aver disputato meno di 32,5 game, pur avendo lo stesso incontro la possibilità di sviluppare ulteriori game (es: 6-4; 4-6; 6-4; 2-0 int.). Il parametro delle selezioni si riferisce al numero di game e il tiebreak ha il valore di un game (compreso il tie break finale negli incontri di doppio).

Nel caso in cui il regolamento del torneo preveda che il set decisivo, in caso di parità, venga disputato con il sistema di punteggio del Super Tie-Break, come per la maggior parte degli incontri Doppi, ai fini della refertazione il set verrà conteggiato interamente come 1 Game.

### **Pari/dispari games:**

Si deve pronosticare se il numero totali di games disputati durante un incontro sarà un numero pari o dispari. Nel caso in cui l'incontro non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente, le scommesse accettate andranno a rimborso.

## **SET**

### **T/T Set:**

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set X dell'incontro. Se il set viene "definitivamente interrotto", le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo (set "non avvenuto")

### **Vincente Primo Set/Match:**

Bisogna pronosticare chi vincerà il primo set e chi vincerà il match. Qualora un tennista dovesse ritirarsi o venga squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia saranno rimborsate

### **Tie Break nell'incontro SI/NO:**

Si deve pronosticare se durante l'incontro selezionato almeno un set si deciderà o meno al tie break.

Vengono offerti due possibili esiti:

- SI
- NO

Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga 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".

### **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. Nel caso di ritiro durante la partita o di incontro definitivamente interrotto per un qualsiasi motivo, l'esito "3" verrà considerato vincente e l'esito "2" perdente solo nel caso in cui venga segnato almeno un punto nel 3° set, in tutti gli altri casi le scommesse verranno mandate a rimborso.

### **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.

### **Tie-break set 1 S/NO –**

Si deve pronosticare se durante l'incontro selezionato il primo set si deciderà o meno al tie break. Vengono offerti due possibili esiti:

- SI
- NO

Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga 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 X:**

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, del set dell'incontro selezionato. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

### **Testa a testa handicap Set:**

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più set nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti. In caso di ritiro di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### **Testa a testa handicap games:**

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale in termini di games. In caso di incontri non disputati o iniziati e non terminati la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole)

### **Testa a testa handicap Giochi 1°Set:**

Si deve pronosticare il vincitore del 1° set di un incontro applicando lo spread handicap indicato in termini di games, al risultato finale del set. Nel caso in cui il 1° set non dovesse essere disputato o fosse interrotto definitivamente per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate andranno a rimborso qualora non si sia già

raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. per il ritiro di un tennista, la scommessa sarà oggetto di rimborso.

**Almeno un set si concluderà 6-0 o 0-6:**

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6.

**Il giocatore 1 vincerà almeno un Set:**

Si deve pronosticare se il giocatore 1 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

**Il giocatore 2 vincerà almeno un Set:**

Si deve pronosticare se il giocatore 2 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

**U/O Game nel Set X:**

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

**RISULTATO ESATTO NEL SET (6SCELTE):**

Bisogna indovinare il risultato esatto del Set tra quelli indicati. Qualora uno dei due tennisti si ritiri durante il set la scommessa va a rimborso. ESITI POSSIBILI: 6-0 o 6-1 o 6-2 6-3 o 6-4 7-5 o 7-6 0-6 o 1-6 o 2-6 3-6 o 4-6 5-7 o 6-7 Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente.

**COMBO**

**T/T + U/O X.**

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T" e "Under/Over" al termine dell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Wawrinka – Federer 1-3

Set 1: 6-7; Set 2: 6-4; Set 3: 6-7; Set 4: 4-6

LIMITE 45,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 46,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

**ANTEPOST**

**Passaggio Turno:** Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo

**Vincente:** Consiste nel pronosticare il tennista (o la tennista) che vincerà un determinato torneo.

**Testa a testa del torneo:** Affinché le scommesse siano valide, entrambi i giocatori di un determinato testa a testa, devono giocare almeno 1 punto nel torneo. Se i giocatori escono nello stesso turno del torneo, verranno prese in considerazione i seguenti criteri per determinare il vincente: – differenza set vinti tra i due giocatori; – differenza games vinti tra i due giocatori. In caso di ulteriore parità si conteggeranno gli ACE eseguiti dai singoli giocatori nel corso dell'interno torneo. Qualora persistesse la parità si decreterà la vittoria in base al ranking mondiale ATP/WTA del tennista alla fine del torneo.

**Vincente Olimpiadi:** Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata dal Concessionario, quello che vincerà la medaglia d'oro. Se un atleta, presente nella lista pubblicata dal Concessionario, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di loro sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota 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 grande slam:** Si deve pronosticare il numero esatto di Tornei del Grande Slam vinti, nel corso dell'anno solare, da parte del tennista indicato.

**Vincente Ranking a fine stagione:** Si deve pronosticare quale dei tennisti offerti nella lista terminerà al 1° posto della classifica ATP o WTA ad una data prestabilita. Se un tennista presente nella lista si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

## TENNIS LIVE

### Vincente testa a testa LIVE:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

### Vincente Testa a Testa Set LIVE:

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set in corso (indicato nell'intestazione della scommessa) La partecipazione di entrambi i tennisti (o "esiti") ad ogni singolo set è determinante per la certificazione della scommessa; quindi se uno dei due tennisti si ritira durante un set, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi set la scommessa sarà rimborsata. **Vincente Primo Set/Vincente Match Live:** Si deve pronosticare chi vincerà il primo set, insieme a chi vincerà il match:

Giocatore 1 vince primo set e il match; Giocatore 1 vince primo set ma non vince il match.

Giocatore 2 vince primo set e il match; Giocatore 2 vince primo set ma non vince il match.

– La scommessa sarà rimborsata qualora l' incontro non dovesse essere portato a termine oppure fosse interrotto definitivamente per qualsiasi motivo, così come in caso di ritiro di uno dei giocatori.

### Giocatore 1 vince almeno un Set Live:

Si deve pronosticare se il giocatore 1 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Si procederà al rimborso totale nel caso in cui l'avvenimento non venga disputato

### Giocatore 2 vince almeno un Set Live:

Si deve pronosticare se il giocatore 2 vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Si procederà al rimborso totale nel caso in cui l'avvenimento non venga disputato

Esempio di rimborso parziale a match iniziato:

– Se in un match al meglio dei 3 il giocatore 2 si ritira durante il primo set (non concluso) si procederà con il pagamento SI per il Giocatore 1, rimborsando (void) Le scommesse sul giocatore 2. Nel caso il secondo set sia iniziato tutte le scommesse saranno refertabili.

– Se in un match al meglio dei 5 il giocatore 2 si ritira durante il primo set (non concluso) si procederà con il pagamento SI per il Giocatore 1, rimborsando (void) Le scommesse sul giocatore 2; in caso il secondo set sia iniziato, ma non concluso, con il giocatore 2 in svantaggio di un set, si procederà con il pagamento SI per il Giocatore 1, rimborsando (void) Le scommesse sul giocatore 2, in caso il secondo set si sia concluso, con il giocatore 2 in svantaggio di due set, si procederà con il pagamento SI per il Giocatore 1, rimborsando (void) Le scommesse sul giocatore 2. Nel caso il terzo set sia iniziato tutte le scommesse saranno refertabili.

### Terzo/Quarto/Quinto Set SI/NO LIVE:

Si deve pronosticare se verrà disputato (SI) o meno (NO), nell'incontro in corso, del terzo/quarto o quinto set. Nel caso in cui uno dei due tennisti si ritiri prima della conclusione del set oggetto della scommessa, la giocata va a rimborso.

### Risultato esatto set x live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

### Set betting a 3 live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.



**Set betting a 5 live:**

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

**Pari/dispari games live:**

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

**Pari/dispari game set x live:**

Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato set dell'incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

**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. In caso di incontri non disputati o iniziati e non terminati la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole)

**Testa a testa set X Game y live:**

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà un determinato game del set indicato in un incontro. Nel caso in cui il game indicato non dovesse essere disputato o fosse interrotto, le scommesse andranno a rimborso

**Under/Over Game Match Live:**

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei GAME è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse. Ad esempio, si procederà al rimborso della scommessa Under/Over 32,5 nel caso in cui la partita al meglio dei 5 set venga definitivamente interrotta dopo aver disputato meno di 32,5 game, pur avendo lo stesso incontro la possibilità di sviluppare ulteriori game (esempio: 6-4; 4-6; 6-4; 2-0 int.). Il parametro delle selezioni si riferisce al numero di game e il tiebreak ha il valore di un game (compreso il tie break finale negli incontri di doppio).

**U/O Game nel Set X Live:**

Si deve pronosticare se nel set di riferimento, il numero totale dei game disputati sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

**Almeno un set si concluderà' 6-0 o 0-6 live:**

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6.

**Numero di Set Incontro 2/3 Live:**

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale di set disputati in un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato. L'esito vincente è determinato dal totale di set disputati nell'incontro rispetto al totale offerto.

**Numero di Set Incontro 3/5 Live:**

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale di set disputati in un incontro. Sono previsti 3 possibili esiti per questo mercato. L'esito vincente è determinato dal totale di set disputati nell'incontro rispetto al totale offerto.

**Under/Over Game Player 1 Live:**

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato incontro, il numero totale dei GAME del giocatore 1 è superiore o inferiore al margine prestabilito.

**Under/Over Game Player 2 Live:**

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato incontro, il numero totale dei GAME del giocatore 2 è superiore o inferiore al margine prestabilito.

**Punteggio Esatto Game X Set Y:**

Si deve pronosticare il risultato esatto di un specifico games (X) di uno specifico set (y) di un incontro. Le possibili selezioni sono 8: GIOCATORE 1 VINCE A 0, GIOCATORE 1 VINCE A 15, GIOCATORE 1 VINCE A 30, GIOCATORE 1 VINCE A 40, GIOCATORE 2 VINCE A 0, GIOCATORE 2 VINCE A 15, GIOCATORE 2 VINCE A 30, GIOCATORE 2 VINCE A 40. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il game non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

**Totale Punti Game X Set Y:**

Si dovrà pronosticare il numero esatto di punti (4 , 5, 6, >6) di un determinato game (x) di uno specifico set (y) di un

incontro. Per questo tipo di scommessa si procederà al rimborso della stessa in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

#### **Gara a Games nel Set (GARA A "n" GAMES SET "x")**

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" Games nel Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Nishikori – Nadal

risultato Set 1

Game 1: 0-1

Game 2: 1-1

Game 3: 1-2

Gara a 2 Game: ESITO VINCENTE 2

Game 4: 1-3

Game 5: 1-4

Gara a 4 Game: ESITO VINCENTE 2

Game 6: 1-5

Game 7: 1-6

Gara a 6 Game: ESITO VINCENTE 2

## **HOCKEY**

### **PRINCIPALI**

**1X2:** Si deve pronosticare l'esito della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout). Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

**Testa a Testa:** Si deve pronosticare il vincitore al termine della partita. Comprende anche eventuali tempi supplementari e shootout.

#### **Doppia Chance:**

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

**Risultato esatto:** La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

---

## **UNDER/OVER**

**U/O Gol:** Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine della partita, compresi gli eventuali tempi supplementari e shootout (che valgono 1), sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

**U/O Gol Casa:** Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra in casa al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

**U/O Gol Ospite:** Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra ospite al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

**U/O Gol Periodo X:** Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine del periodo sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

**1X2 Periodo X:** Si deve pronosticare l'esito del periodo indicato nella scommessa. Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

**Pari/Dispari Periodo X:** Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati nel periodo indicato sarà un numero pari o un numero dispari.

**Margine Vittoria (7 Esiti):** Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria al termine dei tempi regolamentari. Esiti offerti: isultati possibili: Team1 vince esattamente con un gol di scarto, Team1 vince esattamente con due gol di scarto, Team1 vince con 3 o più gol di scarto, Team2 vince esattamente con un gol di scarto, Team2 vince esattamente con due gol di scarto, Team2 vince con 3 o più gol di scarto oppure Pareggio nel caso in cui ci fosse un risultato di parità al termine dei tempi regolamentari.

**1X2 + U/O:** Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O. Per entrambi gli esiti viene considerato il risultato al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

**Primo Gol:** Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol nei tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il primo gol, 2 squadra ospite segna il primo gol e Nessun Gol nel caso in cui la partita finisse 0-0.

**Pari/Dispari:** Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

**Testa a Testa Handicap:** Si deve pronosticare il vincente della partita al termine anche degli eventuali tempi supplementari e shoot out tenendo conto del relativo handicap assegnato.

**1X2 Handicap:** Si deve pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari dopo aver applicato l'handicap (espresso in gol) al totale dei gol realizzati dalla squadra selezionata. Esiti offerti: 1 vince la squadra in casa una volta applicato l'handicap, 2 vince la squadra ospite una volta applicato l'handicap e X l'partita finirà in parità una volta applicato l'handicap.

**Segna Gol:** Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo gol durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il prossimo gol, squadra ospite segna il prossimo gol e Nessun Gol ovvero nessuna squadra segna il gol indicato nella scommessa prima della fine dei tempi regolamentari.

**Periodo Maggior Gol:** Si deve pronosticare in quale periodo verrà segnato il maggior numero di gol. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali tempi supplementari e shootout. Esiti offerti: 1°Periodo, 2°Periodo, 3°Periodo e Pareggio. La selezione "Pareggio" è vincente se 2 o 3 periodi terminano con lo stesso numero più alto di gol segnati nell'partita, la selezione vincente è "Pareggio". I gol segnati nei tempi supplementari o negli shootout non vengono considerati.

**Gol/No Gol:** Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

**2 Gol/No Gol:** Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno due gol a testa durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno due gol. NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno due gol.

**Termine dell'Incontro:** Si deve pronosticare come terminerà la partita, ovvero quando una delle due squadre vincerà: se alla fine dei tempi regolamentari oppure alla fine dei tempi supplementari oppure dopo gli shootout.

---

## ANTEPOST

**Vincente:** Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione.

**Vincente girone:** Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel girone.

**Passaggio Turno:** Si deve pronosticare quale delle due squadre accederà al turno successivo.

**Risultato Esatto della Serie:** Si deve pronosticare il risultato esatto di una serie. Il numero di esiti possibili varia a seconda degli incontri previsti.

## VOLLEY

### PRINCIPALI

**Vincente Partita:** Si deve pronosticare il risultato finale della partita: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

**T/T Handicap Punti:** Si deve pronosticare il vincitore della partita in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso

e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore), l'handicap positivo e' sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

**Under/Over Punti:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati da entrambe le squadre al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

**Set Betting a 5:** Si deve pronosticare l'esatto punteggio, espresso in set, con cui terminerà la partita. Gli esiti offerti sono sei: 3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3 e 2-3.

**Numero Totale Set:** Si deve pronosticare il numero esatto dei set che saranno giocati nella partita. Gli esiti possibili sono tre: 3set, 4set e 5 set.

**Quarto set SI/NO:** Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 4° set.

**Quinto set SI/NO:** Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 5° set.

**Numero Set ai Vantaggi:** Si deve pronosticare il numero esatto dei set in cui si andrà ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). Ci sono 6 esiti possibili: 0, 1, 2, 3, 4 e 5.

**Set X ai Vantaggi Si/No:** Si deve pronosticare se nel set indicato nella scommessa si andrà o meno ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). Ci sono 2 esiti possibili: Si e No.

**T/T Handicap Set:** Si deve pronosticare chi vincerà il maggior numero di set in base allo spread offerto nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap positivo e' sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

**T/T Set X:** Si deve pronosticare quale squadra vincerà il set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

**Pari/dispari Punti Set X:** Si deve pronosticare se il totale dei punti totalizzati nel set indicato nella scommessa è un numero pari o dispari.

**T/T Handicap Set X:** Si deve pronosticare quale squadra avrà realizzato più punti al termine del set indicato nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap assegnato. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore), l'handicap positivo e' sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

**Set X Under/Over Punti:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel set indicato nella scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

**Under/Over Punti Casa:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in casa al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

**Under/Over Punti Ospite:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra ospite al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

**Under/Over Set:** Si deve pronosticare se il numero totale dei set disputati al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

**Pari/dispari Punti:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati nella partita è un numero pari o dispari.

**Pari/dispari Punti Casa:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra in casa nella partita è un numero pari o dispari.

**Pari/dispari Punti Ospite:** Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra ospite nella partita è un numero pari o dispari.

**Set X Gara a 5 punti:** Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 5 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

**Set X Gara a 10 punti:** Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 10 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

**Set X Gara a 15 punti:** Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 15 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

**Set X Gara a 20 punti:** Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 20 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

## ANTEPOST

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

## MARCATORI

**Marcatore 1X2:** Bisogna pronosticare chi tra due giocatori segnerà il maggior numero di punti. Gli esiti possibili sono: 1 se il primo giocatore segnerà più punti, 2 se il secondo giocatore segnerà più punti e X se ci sarà parità di punti tra i due giocatori. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.

**Under/Over Punti Giocatore:** Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato. Se il giocatore non scende in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.

## BASEBALL

### PRE-MATCH e LIVE

Nelle scommesse sul baseball il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali extra-inning. Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dal Concessionario.

**Testa a Testa Risultato:** Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning. Il segno "1" indica la vittoria della squadra di casa, il segno "2" indica la vittoria della squadra ospitata. In caso l'incontro dovesse prevedere anche la formula del pareggio o terminare in parità anche dopo gli extra-innings, la singola selezione verrà rimborsata.

**Testa a Testa con Handicap:** Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

**Esempio New York – Los Angeles 15–8 (Handicap di 5,5 punti ai New York) Esito vincente 1 (15- 5,5 =9,5 ris. finale 9,5 – 8, quindi 1)**

**Pari/Dispari :** Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro da entrambe le squadre e' pari oppure dispari, eventuali inning supplementari compresi.

**Under/Over (da 6,5 a 12,5):** Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (da 6,5 a 12,5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 6, 7, 8... 12; con over il pronostico prevede che la somma dei punti realizzati dalle due squadre siano uguali o superiori a 7, 8, 9...13. Il risultato valido è quello al termine degli eventuali tempi supplementari (extra-inning).

**Under/Over Team 1:** Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro dalla squadra 1, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

**Under/Over Team 2:** Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell' incontro dalla squadra 2, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

**1X2 Baseball Live:** Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dei tempi regolamentari, 9 inning di gioco, in base al seguente criterio: 1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

**Testa a Testa risultato Live:** Bisogna pronosticare quale squadra vincerà l'incontro, eventuali inning supplementari compresi.

**Under/Over Live:** Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

**Testa a Testa con Handicap Live:** Bisogna pronosticare quale squadra vince l'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine di eventuali tempi supplementari (extra inning).

**Under/Over Casa Live:** Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro dalla squadra di casa, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Under/Over Ospite Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro dalla squadra ospite, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Pari/Dispari Live: Bisogna pronosticare se il numero totale dei punti segnati nell'incontro da entrambe le squadre e' pari oppure dispari, eventuali inning supplementari compresi, è inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato.

Extra inning Si/No: Bisogna pronosticare se verterà giocato o meno l'extra inning durante la partita.

Esito 1tempo 1X2 Live: Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dei primi 5 inning di gioco, in base al seguente criterio:

1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

1X2 Inning Live: Bisogna pronosticare il risultato della partita al termine dell'inning giocato in base al seguente criterio: 1 – vittoria della prima squadra proposta; X – pareggio delle due squadre; 2 – vittoria della seconda squadra proposta.

Totale Incontro (U/O Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti realizzati in un incontro da entrambe le squadre, eventuali extra inning inclusi. L'esito vincente è determinato dal numero di punti che può essere maggiore o minore del numero offerto [n] al momento del piazzamento della scommessa. Sono previsti due esiti possibili: Over [n] o Under [n].

Si applica la regola degli 8 inning e ½, eccetto nel caso in cui il totale dei punti sia già andato oltre, e nel caso in cui venga chiamata la Mercy Rule, tutte le scommesse verranno assegnate in base al risultato in quel momento. Per gli incontri da 7 inning giocati come parte di un doubleheader si applica la regola dei 6 inning e ½.

Il cliente scommette su Totale Incontro 'Over 9.5'. Se l'incontro termina sul punteggio di 6-4, per un totale di 10 punti, la scommessa è vincente. Se l'incontro termina sul punteggio di 5-4, per un totale di 9 punti, la scommessa è perdente.

Totale Battute Valide (U/O Battute Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di battute valide in un incontro, effettuate da entrambe le squadre. L'esito vincente è determinato dal numero di battute valide, le quali potranno essere più o meno del numero offerto [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] o Under [n].

Si applica la regola degli 8 inning e ½, eccetto nel caso in cui il totale dei punti sia già andato oltre, e nel caso in cui venga chiamata la Mercy Rule, tutte le scommesse verranno assegnate in base al risultato in quel momento. Per gli incontri da 7 inning giocati come parte di un doubleheader si applica la regola dei 6 inning e ½.

Esempio dove il valore di [n] è 19.5: Il cliente scommette su Totale battute valide Over [19.5]. Se il match termina per un totale di battute valide di 20, la scommessa è vincente. Se l'incontro termina con meno di 20 battute valide, la scommessa è perdente.

Un Punto Nell'inning Attuale (Un Punto A Meta' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una determinata squadra segnerà un punto nella metà dell'inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. La metà dell'inning (alta o bassa) deve essere completata a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs) Il cliente scommette su [Boston Red Sox Inning 4] – Sì Se viene realizzato un punto nel 4° inning, la scommessa è vincente. Se invece non viene realizzato un punto nel 4° inning, la scommessa è perdente.

Una Battuta Valida Nell'inning Attuale (1 Battuta A Meta' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una determinata squadra realizzerà una battuta valida nella metà dell'inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. La metà dell'inning (alta o bassa) deve essere completata a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs) Il cliente scommette su [Boston Red Sox Inning 4] – Sì Se viene realizzato una battuta valida nel 4° inning, la scommessa è vincente. Se invece non viene realizzata alcuna battuta valida nel 4° inning, la scommessa è perdente.

Vincente Dell'inning Attuale (1x2 Nell' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra vincerà un determinato inning [n]. Sono previsti 3 possibili esiti: 'Squadra1', 'Squadra2', 'Pareggio'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato o sospeso.

Esempio: (Boston Red Sox @ Chicago Cubs – dove l'inning [n] attualmente in corso è il 1°). Se il cliente scommette su Boston Red Sox che vince il 1° inning e il risultato al termine del 1° inning è 3-2, la scommessa è vincente. Se invece l'inning si è concluso con Chicago Cubs in vantaggio o con un pareggio, la scommessa è perdente.

Viene Segnato Un Punto Nell'inning Attuale? (Un Punto Nell' Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se una delle due squadre segnerà un punto in un determinato inning [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato.

Esempio: L'inning [n] attualmente in corso è il 1° Se il cliente ha piazzato una scommessa su Inning 1 – Sì e viene realizzato un punto nel 1° inning, la scommessa è vincente. Se il cliente ha piazzato una scommessa su Inning 1 – Sì e non viene realizzato un punto nel 1° inning, la scommessa è perdente.

Punti Nell'inning Attuale (U/O Punti Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati da entrambe le squadre in un determinato inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nell'inning

specificato in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Sono previsti due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: Dove [n] è 1.5 nell'inning in questione (il 1°) Il cliente scommette su Punti nel 1° inning Over [1.5] e l'inning termina col punteggio di 1-1, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 2 punti. Se l'inning in corso termina col punteggio di 1-0, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 1 punti.

Maggior Numero Di Battute Valide Nell'inning Attuale (N.Magg.Battute Valide Inn Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra realizza il maggior numero di battute valide in un determinato inning [n]. L'esito vincente è determinato dalla squadra che realizza il maggior numero di battute valide. Sono previsti 3 esiti possibili: [Squadra1], [Squadra2] o 'Pareggio'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato o sospeso.

Esempio: (Boston Red Sox v Chicago Cubs – dove l'inning [n] attualmente in corso è il 1°) Il cliente scommette su Boston Red Sox realizza il maggior numero di battute valide nell'inning [n]. Se Boston Red Sox realizza più battute valide nel 1° inning, la scommessa è vincente. Se invece l'inning si è concluso con i Chicago Cubs che hanno realizzato il maggior numero di battute valide o con un pareggio, la scommessa è perdente.

Battute Valide Nell'inning Attuale (Tot.Battute Valide Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di battute valide in un determinato inning. Sono previsti 3 esiti possibili: 'Over [n]', 'Under [n]' o 'Esattamente [n]'. Le due metà dell'inning devono essere completate, a meno che la squadra che batte per seconda nell'inning sta vincendo quando il gioco è determinato.

Esempio: Dove [n] è 2 e l'inning è il 1° Se il cliente scommette su Battute valide nell'inning 1 – Esattamente 2 e il primo inning termina con un totale di 2 battute valide, la scommessa è vincente. Se il primo inning termina con un totale di battute valide diverso da 2, la scommessa è perdente.

Scommesse Sui 3 Inning (T/T Handicap Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro una volta terminato il 3° inning, una volta applicato l'handicap [n]. L'esito finale è determinato dal punteggio modificato dall'handicap applicato alla fine del 3° inning. Il cliente potrà scommettere su una delle due squadre (con l'handicap da applicare) che vince. Vi sono 2 esiti possibili per questo mercato: [Squadra1] [n] o [Squadra2] [n]. Il valore [n] sarà diverso per diversi incontri e rappresenta il numero di punti di vantaggio ricevuti dalla squadra sfavorita. Quest'ultima riceverà un handicap positivo, mentre la squadra favorita riceverà un handicap negativo.

I primi 3 inning dovranno essere completati a meno che la squadra che batte per seconda è già in vantaggio (applicando la linea punti) alla metà del 3° inning, o segna e va in vantaggio (applicando la linea punti) nel 3° inning, ed in questo caso la squadra che batte per seconda viene dichiarata vincitrice.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, ( Boston Red Sox[-1.5] @ Chicago Cubs [+1.5]) Il cliente scommette su Boston Red Sox [-1.5]. Se il risultato dopo il 3° inning è di 3-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 1.5-1, quindi la scommessa è vincente. Se il risultato dopo il 3° inning è di 2-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 0.5-1, quindi la scommessa è perdente.

Totale Nei 3 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 3° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 3 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 3 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 3 inning Over [4.5]. Se i primi 3 inning terminano col punteggio di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 3 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

Scommesse Sui 5 Inning (T/T Handicap Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro una volta terminato il 5° inning, una volta applicato l'handicap [n]. L'esito finale è determinato dal punteggio modificato dall'handicap, applicato alla fine del 5° inning. Il cliente potrà scommettere su una delle due squadre che vince (con l'handicap da applicare). Vi sono 2 esiti possibili per questo mercato: [Squadra1] [n] o [Squadra2] [n]. Il valore [n] sarà diverso per i vari incontri e rappresenta il numero di punti di vantaggio ricevuti dalla squadra sfavorita. Quest'ultima riceverà un handicap positivo, mentre la squadra favorita riceverà un handicap negativo.

I primi 5 inning dovranno essere completati a meno che la squadra che batte per seconda è già in vantaggio (applicando la linea punti) alla metà del 5° inning, o segna e va in vantaggio (applicando la linea punti) nel 5° inning, ed in questo caso la squadra che batte per seconda viene dichiarata vincitrice.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, ( Boston Red Sox[-1.5] @ Chicago Cubs [+1.5]) Il cliente scommette su Boston Red Sox [-1.5]. Se il risultato dopo il 5° inning è di 3-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 1.5-1, quindi la scommessa è vincente. Se il risultato dopo il 5° inning è di 2-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 0.5-1, quindi la scommessa è perdente.

Totale Nei 5 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 7° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 7 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 7 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 7 inning Over [4.5]. Se i primi 7 inning terminano col punteggio

di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 7 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

**Scommesse Sui 7 Inning (T/T Handicap Dopo Inning Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro una volta terminato il 7° inning, una volta applicato l'handicap [n]. L'esito finale è determinato dal punteggio modificato dall'handicap, applicato alla fine del 7° inning. Il cliente potrà scommettere su una delle due squadre che vince (con l'handicap da applicare). Vi sono 2 esiti possibili per questo mercato: [Squadra1] [n] o [Squadra2] [n]. Il valore [n] sarà diverso per i vari incontri e rappresenta il numero di punti di vantaggio ricevuti dalla squadra sfavorita.

Quest'ultima riceverà un handicap positivo, mentre la squadra favorita riceverà un handicap negativo. I primi 7 inning dovranno essere completati a meno che la squadra che batte per seconda è già in vantaggio (applicando la linea punti) alla metà del 7° inning, o segna e va in vantaggio (applicando la linea punti) nel 7° inning, ed in questo caso la squadra che batte per seconda viene dichiarata vincitrice.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, ( Boston Red Sox[-1.5] @ Chicago Cubs [+1.5]) Il cliente scommette su Boston Red Sox [-1.5]. Se il risultato dopo il 7° inning è di 3-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 1.5-1, quindi la scommessa è vincente. Se il risultato dopo il 7° inning è di 2-1 quando l'handicap [-1.5] viene applicato il risultato è di 0.5-1, quindi la scommessa è perdente.

**Totale Nei 7 Innings (U/O Punti Dopo Inning Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti realizzati una volta terminato il 7° inning. L'esito vincente è determinato dal numero di punti realizzati nei primi 7 inning in rapporto al numero di punti offerti nel momento in cui la scommessa viene piazzata [n]. Vi sono due esiti possibili: Over [n] o Under [n]. I primi 7 innings dovranno essere completati, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio dove [n] è 4.5 Il cliente scommette su Totale nei 7 inning Over [4.5]. Se i primi 7 inning terminano col punteggio di 3-2, la scommessa è vincente, in quanto è stato realizzato un totale di 5 punti. Se i primi 7 inning terminano col punteggio di 3-1, la scommessa è perdente, in quanto è stato realizzato un totale di 4 punti.

**Gara A X Punti (Gara A Punti Incontro Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra realizza per prima un determinato numero di punti [n] nell'incontro, inclusi eventuali extra inning. L'esito vincente è determinato dalla prima squadra che realizza [n] punti. Vi sono 3 esiti possibili: '[Squadra1]', '[Squadra2]' o 'Nessuna delle due'. Si applica la regola degli 8 inning e ½, a meno che l'esito non sia già determinato.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs (dove [n]=4). Il cliente scommette su 'Boston Red Sox Gara ai 4 Punti'. Se i Boston Red Sox realizzano il 5° punto dell'incontro e il risultato va sul 4-1, i Boston Red Sox sono i primi a realizzare i 4 punti, pertanto la scommessa è vincente. Se il cliente scommette su Boston Red Sox Gara ai 4 Punti e i Chicago Cubs vanno in vantaggio sul punteggio di 1-4, i Chicago Cubs sono i primi a realizzare i 4 punti, pertanto la scommessa è perdente. Se il cliente scommette su Boston Red Sox Gara ai 4 Punti e l'incontro termina prima che una delle due squadre abbia realizzato 4 punti, la scommessa è perdente e 'Nessuna' è l'esito vincente.

**In Testa Dopo X Innings (In Vantaggio Dopo Inning Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio dopo un determinato numero di inning, includendo anche l'opzione di Pareggio. L'esito vincente è determinato dal punteggio al completamento di [n] inning. Vi sono 3 possibili esiti: [Squadra1] dopo [n], [Squadra2] dopo [n], 'Pareggio dopo [n]'. Il numero specificato di innings deve essere completato, a meno che la squadra che batte per seconda è già in vantaggio (applicando la linea punti) alla metà dell'inning specificato, o segna e va in vantaggio (applicando la linea punti) nel 7° inning, ed in questo caso la squadra che batte per seconda viene dichiarata vincitrice.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, dove [n] è 3 Il cliente scommette su Boston Red Sox In testa dopo 3 Inning. Se i Boston Red Sox si trovano in vantaggio al completamento di 3 inning, la scommessa è vincente. Se invece i Chicago Cubs sono in vantaggio o i punteggi sono in parità dopo 3 inning, la scommessa è perdente.

**Totale Squadra 1 (U/O Punti Squadra1 Inc.Live & U/O Punti Squadra 2 Inc.Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro da una determinata squadra, includendo eventuali extra inning. L'esito vincente è determinato dall'ammontare di punti realizzati da una determinata squadra confrontato con il totale di punti [n] offerto al momento in cui viene piazzata la scommessa. Sono previsti 2 esiti possibili: [Squadra] Over [n] o [Squadra] Under [n]. Il valore di [n] sarà diverso per i vari incontri.

Esempio: Boston Red Sox @ Chicago Cubs, dove [n] è 5.5 Se il cliente scommette su Totale Boston Red Sox Over [5.5]. Se il match termina sul punteggio di 6-4, i Boston Red Sox hanno totalizzato 6 punti dunque la scommessa è vincente. Se il cliente scommette su Totale Boston Red Sox Più di [5.5] ed il match termina per un totale di 5-4, i Boston Red Sox hanno totalizzato 5 punti dunque la scommessa è perdente.

Questo mercato si applica anche a Squadra2.

**Si Giunge Agli Extra Innings (Extra Inning Sì/No Live):** Questo mercato consiste nel pronosticare se vi saranno extra inning alla fine dell'incontro. Un extra inning vi è quando l'incontro finisce in parità dopo il completamento di 9 inning. Vi sono 2 possibili esiti; Sì o No. L'esito di questo mercato sarà determinato con Sì se il risultato dopo 9 innings è di pareggio (o dopo il numero predefinito di inning qualora questo non fosse 9, per esempio i double-headers nella lega messicana si giocano in 7 innings), anche se gli extra inning non vengono giocati per una qualsiasi ragione.

Esempio: Il cliente scommette che vi saranno extra inning nell'incontro dopo 9 inning. Se il risultato dopo 9 innings è di 3-3, la scommessa è vincente in quanto vi sarà un extra inning. Se una squadra è in testa dopo 9 inning, l'incontro non avrà extra inning e la scommessa sarà dunque perdente



#### "T/T HANDICAP DOPO 5 INNING "

Si deve pronosticare la squadra che risulterà in vantaggio al termine dell'Inning "x" (ossia dopo x Inning di gioco) tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

#### GARA A "n" PUNTI INCL EX IN

"Si deve pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima il limite di ""n"" punti nell'incontro oggetto di scommessa, eventuali Innings supplementari inclusi.

Tra gli esiti è inserito anche il ""NESSUNO"" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga tale limite."

#### "SQUADRA IN CASA BATTE NEL 9° INNING SI/NO

Si deve pronosticare se sarà necessario il turno di battuta della squadra di casa nel nono inning. Due gli esiti possibili: "si", "no". Se la squadra di casa è in vantaggio dopo il turno di battuta della squadra ospite nella prima metà del nono inning, la partita termina dato che la squadra di casa ha vinto comunque.

#### SQUADRA VINCE PIU INNING

"Si deve pronosticare quale squadra vincerà il maggiore numero di inning nell'incontro (esclusi extra inning).

#### "SQ. PUNTI INN PIU ALTO DI INC.

"Si deve pronosticare quale squadra durante l'incontro (esclusi extra innings), realizzerà il punteggio più alto in un singolo inning. Tre gli esiti possibili: ""Squadra 1"", ""pareggio"", ""Squadra 2"".

#### INNING CON PUNTEGGIO PIU ALTO (10 ESITI)

Si deve pronosticare in quale Inning verrà segnato il maggior numero di punti.

#### NR MAX PUNTI CONSECUTIVI PER ENTRAMBE LE SQUADRE

Si deve pronosticare il numero massimo di punti consecutivi comuni ad entrambe le squadre, realizzati da entrambi i team nei tempi regolamentari dell'incontro.

#### QUANDO SARA DECISO MATCH

Si deve pronosticare in quale fase dell'incontro oggetto di scommessa si concluderà la partita.

#### "U/O BATTUTE VALIDE (INCL. EXTRA INNING) "

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

#### "U/O BATTUTE VALIDE INNING

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'inning X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica.

#### "U/O FUORI CAMPO (INCL. EXTRA INNINGS) "

Si deve pronosticare se il totale di Home Run (fuoricampo) messi a segno nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

#### RETI INVIOLATE SQUADRA CASA

"Si deve pronosticare se la squadra CASA terminerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi regolamentari dell'incontro senza subire gol.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins 2-4 ESITO VINCENTE PARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

Boston Bruins – Columbus Blue Jackets 1-0 ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI"

#### RETI INVIOLATE SQUADRA OSPITE

"Si deve pronosticare se la squadra Ospite terminerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi regolamentari dell'incontro senza subire gol.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins 2-4 ESITO VINCENTE PARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

Boston Bruins – Columbus Blue Jackets 1-0 ESITO VINCENTE DISPARI

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI"

#### 1X2 HANDICAP PERIODO X

"Si deve pronosticare l'esito 1X2 del Periodo ""x"", tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito

un handicap "n".

Esempio:

Vegas Golden Knights – San Jose Sharks

1° periodo: 1-2

al Vegas Golden Knights è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 0-2 ESITO VINCENTE 2

al Vegas Golden Knights è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 2-2 ESITO VINCENTE X

al Vegas Golden Knights è stato assegnato un vantaggio di 2 gol: risultato finale 3-2 ESITO VINCENTE 1

al San Jose Shark è stato assegnato uno svantaggio di 1 gol: risultato finale 1-1 ESITO VINCENTE X

al San Jose Shark è stato assegnato uno svantaggio di 2 gol: risultato finale 1-0 ESITO VINCENTE 1

al San Jose Shark è stato assegnato un vantaggio di 1 gol: risultato finale 1-3 ESITO VINCENTE 2"

U/O X PERIODO X SQ.CASA

"Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 1-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° periodo 0-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

3° periodo 1-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER"

U/O X PERIODO X SQ.OSP.

"Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 1-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

2° periodo 0-1

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

3° periodo 1-2

Squadra 1: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER

Squadra 2: LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER"

RISULTATO ESATTO PERIODO 10 ESITI

"Si deve pronosticare l'esatto risultato del Periodo "n" di gioco.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0 ESITO VINCENTE 0-0

2° periodo 0-2 ESITO VINCENTE 0-2

3° periodo 2-1 ESITO VINCENTE 2-1"

SOMMA GOL PERIODO N 5 ESITI

Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalle 2 squadre nel Periodo x

#### SOMMA GOAL CASA X PERIODO

“Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra “n” nel Periodo “x”.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 0

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 2

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE 2

Squadra 2: ESITO VINCENTE 1”

#### SOMMA GOAL OSPITE X PERIODO

“Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra “n” nel Periodo “x”.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 0

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE 0

Squadra 2: ESITO VINCENTE 2

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE 2

Squadra 2: ESITO VINCENTE 1”

#### RETI INVIOLE SQUADRA CASA PERIODO X

“Si deve pronosticare se la squadra “n” terminerà (esito SI), o meno (esito NO), il Periodo “x” senza subire gol.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO”

#### “RETI INVIOLE SQUADRA OSPITE PERIODO X “

“Si deve pronosticare se la squadra “n” terminerà (esito SI), o meno (esito NO), il Periodo “x” senza subire gol.

Esempio:

Colorado Avalanche – Calgary Flames

1° periodo 0-0

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE SI

2° periodo 0-2

Squadra 1: ESITO VINCENTE SI

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO

3° periodo 2-1

Squadra 1: ESITO VINCENTE NO

Squadra 2: ESITO VINCENTE NO”

#### SEGNA GOAL X + ESITO 1X2 T.R.

“Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Risultato Finale 1X2” e “Segna Gol”, relativamente ai tempi regolamentari dell’incontro.

Esempio:

Vegas Golden Knights – San Jose Sharks 2-5

1° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

2° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2

3° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2  
4° gol: Vegas Golden Knights ESITO VINCENTE 2+TEAM 1  
5° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2  
6° gol: Vegas Golden Knights ESITO VINCENTE 2+TEAM 1  
7° gol: San Jose Sharks ESITO VINCENTE 2+TEAM 2  
8° gol: nessuna realizzazione ESITO VINCENTE 2+NESSUN GOL”

1X2 PERIODO X + 1X2 (SOLO T.R.)

“Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “1X2 Primo Periodo” e “1X2 Finale”, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio:

Toronto Maple Leafs – Boston Bruins

1° periodo 0-3/risultato finale 2-4 ESITO VINCENTE 2/2

Washington Capitals – Carolina Hurricanes

1° periodo 2-0/risultato finale 3-3 ESITO VINCENTE 1/X”

SEGNA GOAL EXTRA TIME

Si deve pronosticare durante l'extra time (non sono inclusi i calci di rigori), quale delle due squadre segnerà il goal X. Tre gli esiti possibili: “Squadra 1”; “nessuna”; “Squadra 2”.

SEGNA GOAL X SHOOTOUT

Si deve pronosticare durante i calci di rigore, quale delle due squadre segnerà il rigore X. Tre gli esiti possibili: “Squadra 1”; “nessuna”; “Squadra 2”.

U/O X TEAM 1 AL TERMINE DEL 5 INNING

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra “z”, al termine dell'Inning “x” dell'incontro (ossia dopo x Inning di gioco), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite “n” prefissato.

U/O X TEAM 2 AL TERMINE DEL 5 INNING

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra “z”, al termine dell'Inning “x” dell'incontro (ossia dopo x Inning di gioco), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite “n” prefissato.

SQ.CASA.SEGN.DURA.INNING SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra “n” segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un punto nell'Inning “x”.

SQ.OSPIT.SEGN.DUR.INNING SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra “n” segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un punto nell'Inning “x”.

U/O BATTUTE TEAM1

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro dalla squadra 1, sarà inferiore (esito “under”) o superiore (esito “over”) di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

U/O BATTUTE TEAM2 (INCL. EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se il totale delle hit (battute valide) messe a segno nell'incontro dalla squadra 2, sarà inferiore (esito “under”) o superiore (esito “over”) di una determinata soglia numerica. Si terranno in considerazione eventuali extra inning.

## PALLAMANO

### PRINCIPALI

**Esito finale 1X2:** Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari:

- 1 indica la vittoria della prima squadra di casa
- X il pareggio
- 2 la vittoria della seconda squadra ospitata.

**Esito finale 1X2 con handicap:** Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato:

- 1 (con H) indica la vittoria della prima squadra proposta
- X (con H) il pareggio
- 2 (con H) la vittoria della seconda squadra proposta.

Esempio: Pressano – Ancona 27 – 22 ( Handicap di 4 gol al Pressano) Esito vincente 1 (27-4=23 ris. finale 23 – 22 quindi 1)

**Testa a Testa con Handicap:** Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

**Under/Over:** Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita al termine dei tempo regolamentari di gioco, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

**Under/Over Primo Tempo:** Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati in una partita al termine del primo tempo regolamentare di gioco, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

**Under/Over Casa:** Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra di casa in una partita al termine dei tempi regolamentari, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

**Under/Over Ospite:** Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra ospite in una partita al termine dei tempi regolamentari, superi o no il limite prefissato. Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al limite prefissato ; con over il pronostico prevede che la somma dei gol sia superiore al limite prefissato.

**Doppia Chance IN:** Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio.

**Doppia Chance OUT:** Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio.

**Doppia Chance IN/OUT:** Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta.

**Pari/dispari:** Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

**Tempo con maggior numero di goal 1x2:** La scommessa consiste nel confrontare il numero di goal segnati nell'incontro. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia uguale a quelli segnati nel secondo tempo. Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

**Testa a testa Handicap 1 Tempo:** La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra sarà in vantaggio alla fine del primo tempo, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

**1X2 Primo Tempo:** Si deve pronosticare il segno 1X2 al termine del 1° tempo, ovvero al 30° minuto più eventuale recupero, secondo il seguente schema: – segno 1 al termine del primo tempo vince la squadra di casa; – segno X al termine del primo tempo le 2 squadre pareggiano; – segno 2 al termine del primo tempo vince la squadra ospitata. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

---

## ANTEPOST

**Vincente:** La scommessa consiste nel pronosticare la squadra vincitrice di un determinato torneo o girone

---

## PALLAMANO LIVE

**Esito finale 1x2 Live:** La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un incontro al termine dei tempi regolamentari. **Testa a testa 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.

**Esito finale 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 primo tempo live:** La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del primo tempo di un incontro.

**Testa a testa 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 1 tempo live:** Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine del 1 tempo di un incontro sia un numero pari o dispari.

**Pari/dispari live:** Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari un incontro sia un numero pari o dispari.

**Margine vittoria 7 esiti live:** Si deve pronosticare il margine di vittoria con cui una squadra batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari di un incontro. Gli esiti possibili sono 7.

## RUGBY

### PRINCIPALI

**Esito Finale 1X2:** Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 - indica la vittoria della squadra ospitante
- X - il pareggio
- 2 - la vittoria della squadra ospitata.

**Esito Finale 1X2 con Handicap:** Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio: Italia - Galles 26 - 18 (Handicap di 7 punti all'Italia ) Esito vincente 1: (26-7=19 → risultato finale 19-18 quindi 1)

**Testa a Testa con Handicap:** Si scommette sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita.

**Under/Over:** Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà Under (inferiore all'indice) o Over (superiore all'indice).

**Esito 1°Tempo 1X2:** La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

**1°Tempo/Finale:** Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match.

**Tempo Con piu' Punti:** Bisogna pronosticare quale tempo avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui più di un quarto avrà il punteggio più alto uguale l'esito vincente sarà "Pareggio".

---

## RUGBY LIVE

**1X2 70° Minuto Live:** Bisogna pronosticare l'esito finale conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 per la vittoria della squadra ospitante
- X per il pareggio
- 2 per la vittoria della squadra ospitata

L' accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino al 70esimo minuto di gioco.

**1X2 Handicap Live:** Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato

assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio: Italia – Galles 26 – 18 (Handicap di 7 punti all'Italia ) Esito vincente 1: (26-7=19 → risultato finale 19-18 quindi 1)

**Prossima Meta Live:** La scommessa consiste nell'indovinare quale squadra, in un determinato incontro di rugby, segna la meta successiva. Con il segno 1 si pronostica la meta della prima squadra proposta, con il segno 2 la meta della seconda squadra proposta, con il segno X nessuna meta. Ai fini della certificazione ha efficacia anche la meta tecnica.

**Under/Over Live:** Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà Under (inferiore all'indice) o Over (superiore all'indice).

---

## ANTEPOST

**Vincente:** Bisogna pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o nella manifestazione sportiva.

## FOOTBALL

### PRINCIPALI

**Testa a Testa Risultato:** Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

**1X2 NFL:** Bisogna pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- segno 1 per la vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti;
- segno X per il pareggio o per la vittoria di una delle due squadre con scarto minore o uguale a 5 punti;
- segno 2 per la vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore di 5 punti.

Esempio: New York Giants-Detroit Lions 28-20: Esito vincente: 1

**Testa a Testa con Handicap:** Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. 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: Baltimore Colts – Dallas 25 – 18 (Handicap di 5,5 punti ai Baltimore) Esito vincente 1 ( 25- 5,5 =19,5 → ris. finale 19,5 -18 quindi 1)

**Under/Over:** Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (37.5; 40.5; 43.5;46.5;49.5-52.5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 37; 40; 43,ecc; con over il pronostico prevede che i punti realizzati dalle due squadre al termine di eventuali tempi supplementari siano uguali o superiori a 38; 41; 44,ecc

**Under/Over 1° Tempo:** La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della prima metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 2° Tempo:** La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della seconda metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad uno spread prestabilito.

**Under/Over Squadra Casa:** Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

**Under/Over Squadra Ospite:** Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

**Under/Over 1°Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 2°Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 2° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 3°Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 3° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 4° Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 4° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

## FOOTBALL LIVE

**Testa a Testa Risultato:** Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali tempi supplementari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- 2 indica la vittoria della squadra ospitata.

**Under/Over:** Bisogna pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (37.5; 40.5; 43.5;46.5;49.5-52.5). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 37; 40; 43,ecc; con over il pronostico prevede che i punti realizzati dalle due squadre al termine di eventuali tempi supplementari siano uguali o superiori a 38; 41; 44,ecc

**Under/Over 1° Tempo:** La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della prima metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 2° Tempo:** La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine della seconda metà di un determinato avvenimento, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad uno spread prestabilito.

**Under/Over Squadra Casa:** Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

**Under/Over Squadra Ospite:** Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione non verranno considerati i tempi supplementari.

**Under/Over 1° Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 1° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 2° Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 2° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 3° Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 3° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito.

**Under/Over 4° Quarto:** La scommessa consiste nel pronosticare se al termine 4° Quarto di gioco, il numero totale dei punti segnati è superiore o inferiore ad un spread prestabilito, ai fini delle scommesse si fa riferimento solo al 4° quarto di gioco e non verrà considerato il punteggio realizzato durante eventuali tempi supplementari.

## AUTOMOBILISMO

### PRINCIPALI

Per le scommesse sulla Formula 1 il risultato valido è quello emesso dalla Federazione Automobilistica Internazionale (F.I.A.). Eventuali e successive modifiche alla classifica diramata non sono considerate valide ai fini delle scommesse. Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'A.A.M.S:

### VINCENTE GP

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

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

### VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE

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

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

### GIRO PIÙ VELOCE DEL GP

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

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

### TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in



base alla classifica del singolo Gran Premio.

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

#### **TESTA A TESTA QUALIFICHE**

La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti. N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

#### **CLASSIFICATO 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.

#### **PIAZZATO SUL PODIO SI/NO GARA**

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime tre posizioni al termine del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

#### **QUOTE LIVE**

##### **VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)**

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

##### **PRIMO PIT STOP**

Si deve pronosticare il pilota che per primo rientrerà ai Box effettuando il pit-stop nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

##### **U/O PILOTI CLASSIFICATI NEL GP**

Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio di riferimento sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) al limite "n" prefissato. Per la determinazione dell'esito vincente tutte le auto che coprono meno del 90% dei giri previsti dal GP sono considerati non classificati. Se la manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **SCUDERIA DEL VINCENTE**

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore del Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad una scuderia che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **U/O RITIRATI AL GIRO X DELLA GARA**

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di piloti ritirati per un qualsiasi motivo nel corso del giro N di una gara saranno un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria del Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **RANGE POSIZIONE IN GRIGLIA DEL VINCITORE DELLA GARA**

Si deve pronosticare la posizione di partenza in griglia del pilota che vince il Gran Premio. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine dell'evento di riferimento. Per tutti gli altri casi, si tiene conto di quanto stabilito dal DM Vigente. 1 O 2 3 O 4 5 O 6 7 O 8 9 O 10 ALTRO

### **GIRO PIU VELOCE**

Si deve pronosticare il pilota che realizza il giro più veloce nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **MARGINE VITTORIA NELLA GARA**

" Si deve pronosticare, al termine della gara del GP di riferimento, quale sarà il distacco del vincitore – dal pilota che si è piazzato dopo di lui. Per la refertazione si tiene conto dei dati diramati dalla manifestazione. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. 0- 2.999 sec 3 – 5.999 sec 6 – 9.999 sec 10 – 14.999 sec 15 – 19.999 SEC 20 sec o maggiore"

### **PRIMO PILOTA A RITIRARSI**

Si deve pronosticare il pilota che per primo si ritirerà nel Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

## **MOTOCICLISMO**

### **MOTOMONDIALE**

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'A.A.M.S.

### **VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, otterrà il miglior tempo cronometrato durante le Qualifiche Ufficiali.

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

### **VINCENTE GP**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

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

#### **PODIO/PIAZZATO SI/NO**

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

#### **MIGLIORE DEL GRUPPO SINGOLO GP**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

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

#### **TESTA A TESTA SINGOLO GP**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio.

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

#### **TESTA A TESTA QUALIFICHE**

La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti.

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

#### **LEADER AL TERMINE 1° GIRO**

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in 1° posizione al termine del primo giro di gara.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

#### **MIGLIORE DEL GRUPPO**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara.

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

---

#### **SUPERBIKE**

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte dall'Aams (Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato).

#### **VINCENTE SUPERPOLE**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior tempo nella prova denominata Superpole.

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

#### **VINCENTE GARA 1**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 1.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 1, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

#### **VINCENTE GARA 2**

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta da AAMS, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 2.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 2, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

#### **PUGILATO**

1-2: Questo mercato consiste nel pronosticare il Pugile che vince l'incontro. In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Questa regola si applica anche se l'incontro finisce in parità per via del cosiddetto 'Majority draw' (pareggio di maggioranza).

#### **BEACH VOLLEY**

##### **TESTA A TESTA BEACH VOLLEY**

Per le scommesse 'Testa a Testa' si deve pronosticare chi vince l'incontro. Eventuali tempi supplementari compresi.

Win 1 – Vittoria squadra di casa

Win 2 – Vittoria squadra fuori casa

##### **PUNTEGGIO FINALE (2 su 3) LIVE**

Per questo tipo di scommessa bisogna pronosticare il punteggio esatto finale del match (es. 2-0, 2-1 ecc.).

2-0 – La squadra di casa vince la partita per 2 set a 0

2-1 – La squadra di casa vince la partita per 2 set a 1

0-2 – La squadra ospite vince la partita per 2 set a 0

1-2 – La squadra ospite vince la partita per 2 set a 1

##### **PUNTEGGIO FINALE (3 su 5) LIVE**

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro in set AL MEGLIO DEI 5 SET. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate

##### **PARI/DISPARI SET X**

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati in un determinato SET sia un numero pari o dispari.

##### **NUMERO TOTALE SET (2 SU 3) LIVE**

Per questo tipo di scommessa bisognerà pronosticare quale sarà il numero totale di set giocati durante tutto l'incontro.

2 Set Tot- Il match avrà un totale di set giocati pari a 2

3 Set Tot – Il match avrà un totale di set giocati pari a 3

#### NUMERO TOTALE SET (3 SU 5) LIVE

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale nei tornei al meglio di 5 set I possibili esiti sono: “3” (l’incontro terminerà in 3 set), “4” (l’incontro terminerà in 4 set) e “5” (l’incontro terminerà al 5°set). Le Scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

#### TESTA A TESTA LIVE

Per questo tipo di scommessa bisognerà pronosticare il vincente finale secondo la seguente modalità

TT1- Vittoria della squadra di casa

TT2 – Vittoria della squadra ospite

#### TESTA/TESTA SET X

Si deve pronosticare quale tennista vincerà il set X dell’incontro. Se il tennista si ritira durante il SET, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti, mentre andranno a rimborso nel caso in cui un tennista si ritira prima dell’inizio del SET.

#### U/O X – SET Y

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei punti è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento “non avvenuto” o “definitivamente interrotto” nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

### **BEACH SOCCER**

#### FINALE BEACH SOCCER

Per questo tipo di scommessa bisogna pronosticare il risultato di un match al termine del tempo di gioco regolamentare più il recupero.

1 – Vittoria squadra di casa

X – Pareggio

2 – Vittoria squadra fuori casa

#### TESTA A TESTA HANDICAP

Per le scommesse ‘Testa a Testa Handicap’ si deve pronosticare chi vince l’incontro, tenendo conto del fatto che alla squadra di casa viene attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto o aggiunto al risultato conseguito sul campo al termine del tempo regolamentare. Eventuali tempi supplementari compresi.

TH1 – In base all’handicap vince la squadra di casa

TH2 – In base all’handicap vince la squadra fuori casa

#### BEACH SOCCER UNDER/OVER

Per le scommesse ‘Under/Over’ si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel tempo regolamentare di una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Eventuali tempi supplementari NON compresi.

Under – La somma totale dei punti a fine partita è inferiore al valore indicato

Over – La somma totale dei punti a fine partita è superiore al valore indicato

## BADMINTON

### PRE-MATCH

#### **Testa a Testa:**

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

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

#### **Vincente Gruppo:**

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

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

#### **Piazzato sul Podio:**

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

#### **Set Betting a 3:**

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

#### **Set Betting a 5:**

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

## LIVE

#### **Testa a Testa match Live:**

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

#### **Testa a Testa set x Live:**

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

#### **Set Betting a 3 Live:**

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

#### **Pari/Dispari Set x Live:**

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

## PALLANUOTO

#### **Esito finale 1X2:**

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari:

- 1 indica la vittoria della squadra di casa
- X indica il pareggio
- 2 la vittoria squadra ospitata.

#### **Esito finale 1X2 con handicap:**

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Esempio A: Posillipo – Florentia 10 – 5 (Handicap di 3 gol al Posillipo ) Esito vincente 1: (10 -3=7 → ris. finale 7-5 quindi 1)

Testa a Testa con Handicap:

Il concessionario attribuisce ad una delle due squadre un handicap decimale tale che, per la scommessa, non possa far scaturire il pareggio.

Under/Over 13.5 – 16.5 – 19.5:

Bisogna pronosticare se i goal complessivamente segnati al termine dei tempi regolamentari siano inferiori o superiori a (13.5 – 16.5 – 19.5 goal). Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di 13 – 16 – 19 goal; con over il pronostico prevede che i goal siano uguali o più di 14 – 17 – 20.

N.B. Per questa tipologia di scommessa il risultato valido ai fini delle scommesse è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

## **CALCIO A 5**

Esito Finale 1x2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro al termine dei tempi regolamentari, compreso eventuale recupero. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio. È possibile l'accettazione della tipologia di scommessa 1X2 con handicap.

Testa A Testa Handicap:

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

Under/Over:

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

**SEGNA GOAL (LIVE)**

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

**SEGNA GOAL 1° TEMPO (LIVE)**

Si deve pronosticare quale squadra durante il primo tempo della partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato entro la fine del primo tempo.

**SEGNA GOAL EXTRATIME (LIVE)**

Si deve pronosticare quale squadra durante I TEMPI SUPPLEMENTARI segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

**SOMMA GOAL CASA (LIVE)**

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra in casa durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0-1, 2-3,4-5, 6+

**SOMMA GOAL OSPITE (LIVE)**

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra ospite durante la partita scegliendo tra i seguenti esiti:0-1, 2-3, 4-5, 6+

**GG/NG (LIVE)**

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa. GOAL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NOGOAL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

**1X2 PRIMO TEMPO (LIVE)**

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

**U/O EXTRATIME (LIVE)**

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

**1X2 EXTRATIME (LIVE)**

Si deve pronosticare l'esito finale della partita dopo i tempi supplementari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

## TENNIS TAVOLO

Scommesse Con Handicap – Giochi (T/T Handicap Incontro):

Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di giochi vinti da ogni giocatore dopo aver applicato l'handicap . Il cliente può scommettere su Giocatore1 o Giocatore2 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal giocatore selezionato). L'handicap varia a secondo degli incontri ed equivale al numero di giochi di vantaggio che vengono assegnati al giocatore sfavorito. Il giocatore sfavorito riceve un handicap positivo mentre il giocatore favorito riceve un handicap negativo.

Totale Punti Incontro (U/O Punti Nell' Incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti vinti in un incontro. Questo mercato prevede 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto al parametro indicato.

Vincente testa a testa:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

Risultato esatto al meglio dei 7 set live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l' incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 8 vie di gioco:

4-0,4-1,4-2,4-3,3-4,2-4,1-4,0-4.

Risultato esatto al meglio dei 5 set live:

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l' incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Sono previste 6 vie di gioco:

3,0-3-1,3-2,2-3,1-3,0-3.

T/T SET X (LIVE)

Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato nella scommessa: segno 1 e segno 2.

TOTALI SET 3/5 (LIVE)

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori nei tornei al meglio di 5 set I possibili esiti sono: "3" (l'incontro terminerà in 3 set), "4" (l'incontro terminerà in 4 set) e "5" (l'incontro terminerà al 5°set). Le Scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

TOTALI SET 4/7 (LIVE)

Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale nei tornei al meglio dei 7 set. I possibili esiti sono: "4" (l'incontro terminerà in 4 set), "5" (l'incontro terminerà in 5 set), "6" (l'incontro terminerà in 6 set), "7" (l'incontro terminerà in 7 set). Le scommesse vanno a rimborso nel caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

U/O X SET Y (LIVE)

Si deve pronosticare se, al termine di un determinato Set, il numero totale dei punti è superiore o inferiore al margine prestabilito. Per questo tipo di scommesse si procederà al rimborso delle stesse in caso di avvenimento "non avvenuto" o "definitivamente interrotto" nel caso in cui non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini delle scommesse.

## FRECCETTE

TESTA A TESTA:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

1X2 ESITO FINALE:

Si deve pronosticare quale giocatore vince l'incontro. Viene offerto solo per i tornei in cui è previsto il pareggio.



#### T/T SET X:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Set "n".

#### U/O SET NELL'INCONTRO LIVE:

Si deve pronosticare se i Sets realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

#### U/O LEG LIVE:

Si deve pronosticare se i Legs disputati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

#### T/T HANDICAP SET:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Sets nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

#### MAGGIOR NUMERI DI 180 NELL'INCONTRO:

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che realizzerà più "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa. L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

#### T/T LEG X SET Y:

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Leg "n" nel Set "x".

#### COLORE CHECKOUT NEL LEG X DEL SET Y:

Si deve pronosticare quale sarà il colore del lancio di chiusura (checkout) nel Leg "n" del Set "x".

#### GIOCATORE X REALIZZA ALMENO UN 180S NEL LEG Y SET Z:

Si deve pronosticare se il giocatore "n" realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel Leg "x" del Set "z".

#### U/O LEG SET X:

Si deve pronosticare se i Legs disputati nel set di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

#### U/O 180

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

#### U/O 180 PUNTI GIOC. N

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati del giocatore "x" nell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

#### 1X2 GIOCATORE CHE REALIZZA PIU 180 SET X

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, quale tra i due giocatori realizzerà il maggior numero di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel set "n". L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

## U/O TOTALE 180 SET X

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nel Set "x", sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

## PARI/DISPARI LEGS SET X

Si deve pronosticare se i Sets disputati da entrambi i giocatori nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

## **BILIARDO**

### TESTA A TESTA:

Questo mercato consiste nel pronosticare il giocatore vincente di uno specifico incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: [Giocatore1] o [Giocatore2].

P.s. Come in tutti gli incontri TESTA a TESTA qualora l'evento non venga disputato la quota sarà NULLA e rimborsata. Se invece un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti;

## **BANDY**

### ESITO FINALE 1X2:

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

## **FLOORBALL**

### ESITO FINALE 1X2:

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

## **CICLISMO**

### VINCENTE:

La scommessa consiste nel pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la singola corsa in linea o di tappa. Se un ciclista o una squadra non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel ciclista verranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA:

Bisogna pronosticare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento al termine della corsa. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

## **SQUASH**

### TESTA A TESTA:

Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti.

## **TV E SPETTACOLO**

### **Accoppiata Eliminati nella Puntata**

Si deve pronosticare la coppia di concorrenti che verrà eliminata durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

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

### **Accoppiata in Ordine Puntata Finale**

Si deve pronosticare, nell'esatto ordine, il primo e il secondo concorrente classificato nella puntata finale della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

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

### **Artista Under/Over Posizione in Classifica**

Si deve pronosticare se la posizione ottenuta dall'artista oggetto di scommessa nella classifica ufficiale della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite proposto.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione/gara o della premiazione non saranno conteggiate.

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

### **Categoria del Vincitore Amici**

Si deve pronosticare la categoria di appartenenza del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: CANTO; BALLO.

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

### **Eliminato Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà eliminato (esito SI), o meno (esito NO) dal programma/dalla puntata/dalla competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della scommessa.

### **Finalista Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

### **Giudice del Vincitore**

Si deve pronosticare il giudice di riferimento della categoria a cui appartiene il vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giudice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Migliore del Gruppo**

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Nomination Si/No**

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

### **Ordine di Classifica**

Si deve pronosticare l'esatto piazzamento nella classifica finale (1°, 2°, 3° posto e nell'eventualità in cui il format del

programma lo preveda anche il 4°) dei concorrenti finalisti della manifestazione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

#### **Presenza nel Film Si/No**

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa sarà presente nel cast del film di riferimento (esito SI) o meno (esito NO).

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa della casa produttrice.

#### **Primo Eliminato nella Puntata**

Si deve pronosticare il primo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Regione della Vincitrice**

Si deve pronosticare la regione di provenienza della concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

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

#### **Secondo Eliminato nella Puntata**

Si deve pronosticare il secondo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira, viene squalificato, o è già stato eliminato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Sesso del Vincitore**

Si deve pronosticare quale sarà il sesso del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: MASCHIO; FEMMINA.

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

#### **Speciale Game Of Thrones – Chi Salirà sul Trono al Termine della Stagione 8**

Si deve pronosticare il personaggio della serie tv "Game Of Thrones" che al termine della stagione indicata siederà sul Trono di Spade.

La voce "Altro" comprende tutti i personaggi non espressamente indicati e la voce "Nessuno".

Le scommesse effettuate relativamente ad un personaggio che muore o esce dalla narrazione della storia sono considerate perdenti.

In caso di parità, ovvero laddove sul trono salga più di un personaggio, si rimanda al regolamento ADM.

#### **Testa a Testa Spareggio**

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa si aggiudicherà lo spareggio per rientrare in gara nella manifestazione di riferimento.

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

#### **Testa a Testa**

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i concorrenti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

#### **Vincente**

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Le scommesse rimangono valide in caso di cambio e/o modifiche, da parte della produzione, sul format e la composizione dei gruppi e/o concorrenti, avvenute a posteriori o durante il programma.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

## **CINEMA BOX OFFICE**

### **1X2 Premi Vinti**

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il film che si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

### **Attore Vince Premio Oscar Si/No**

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un premio Oscar.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

### **Film Non Vince Niente Si/No**

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa otterrà (esito SI), o meno (esito NO), zero premi nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

### **Film Vince Tutto Si/No**

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa vincerà (esito SI) o meno (esito NO), tutti i premi per i quali ha ricevuto una nomination nella manifestazione di riferimento.

Nelle "nominations" sono comprese tutte quelle riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

### **Miglior Film**

Si deve pronosticare il film che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un film che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Migliore Attore**

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Migliore Attore non protagonista**

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Migliore Attrice**

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Migliore Attrice non protagonista**

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Migliore del Gruppo**

Si deve pronosticare la serie tv/il reality show/il programma televisivo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una serie tv/un reality show/un programma televisivo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Migliore Regia**

Si deve pronosticare il regista che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un regista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Nomination Si/No**

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

#### **Prossimo interprete Personaggio Film**

Si deve pronosticare l'attore che, alla data indicata, interpreterà il personaggio oggetto di scommessa nel film che uscirà non prima dell'apertura della scommessa stessa.

Tra gli esiti della scommessa sarà presente anche "ALTRO" che risulterà vincente nelle seguenti casistiche:

– l'attore che interpreterà il personaggio oggetto di scommessa non è indicato in lista;

– il film, per una qualsiasi motivazione, non uscirà entro la data di chiusura della scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore/attrice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

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

#### **Testa a Testa**

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

#### **T/T Handicap Premi Vinti**

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

#### **Testa a Testa Incassi**

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a rimborso.

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

#### **Under/Over Premi Vinti**

Si deve pronosticare se i premi vinti dal film oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, saranno inferiori

(UNDER) o superiori (OVER) al limite fissato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

## **MUSICA SPETTACOLO**

### **Album Certificato Vendite Si/No**

Si deve pronosticare se l'album (o singolo) oggetto di scommessa otterrà una determinata certificazione di vendite (certificato platino, oro, etc) entro la data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica-2017-certificazioni>

### **Artista Nuovo Album Si/No**

Si deve pronosticare se l'artista (o gruppo) oggetto di scommessa pubblicherà (esito SI), o meno (esito NO), un nuovo album discografico (CD/EP/LP) entro la data specificata.

Per pubblicazione si intende la data di messa in vendita.

Ai fini della refertazione, fanno fede i canali ufficiali degli artisti, le relative case discografiche e/o i principali siti di vendita.

### **Categoria del Vincitore Sanremo Giovani Serata X**

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore Sanremo Giovani nella serata oggetto di scommessa.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la serata di riferimento sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un duo/gruppo musicale.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Categoria del Vincitore X Factor**

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

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

### **Categoria del Vincitore**

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

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

### **Categoria del Vincitore**

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la manifestazione sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un gruppo musicale, o da una coppia formata da due o più cantanti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Finalista Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente/il gruppo oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti/gruppi oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

### **Miglior Testo Sergio Bardotti**

Si deve pronosticare l'artista/il gruppo che vincerà il "Premio Miglior Testo Sergio Bardotti" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'artista/un gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Migliore del Gruppo**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione

oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Pari/Dispari Concorrente posizione in Classifica Finale**

Si deve pronosticare se la posizione in classifica del concorrente/gruppo oggetto di scommessa al termine della manifestazione, sarà un numero PARI o DISPARI.

In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di un concorrente/gruppo o squalifica, che determini l'esclusione del concorrente dalla classifica, le scommesse vanno a rimborso.

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

#### **Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

#### **Piazzato sul Podio Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente/gruppo oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

#### **Podio in Ordine**

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Podio Non in Ordine**

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, non in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Primo Eliminato nella Puntata**

Si deve pronosticare il primo concorrente/gruppo che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Primo Giudice Senza Artisti**

Si deve pronosticare quale sarà il primo giudice a restare senza artisti in gara nella manifestazione di riferimento.

Si specifica che se un concorrente si ritira, la scommessa in oggetto sarà comunque ritenuta valida.

Nella lista esiti con la voce ""Altro"" si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

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

#### **Primo nella Classifica FIMI Si/No**

Si deve pronosticare se il disco/singolo oggetto di scommessa sarà (esito SI), o meno (esito NO) in testa alla classifica di vendite settimanali alla data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica>"

#### **Testa a Testa**

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti/gruppi oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.



Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti/gruppi partecipano alla manifestazione.  
Se uno o entrambi i concorrenti/gruppi non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00  
In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.  
Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

#### **Testa a Testa Share Televisivo**

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

#### **"Testa a Testa Handicap Share Televisivo**

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

#### **Ultimo Classificato**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica all'ultimo posto nella classifica finale della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **Under/Over Età del Vincente**

Si deve pronosticare se l'età anagrafica del vincitore della manifestazione sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prestabilito.

In presenza di gruppi (2 o più persone) sarà presa come riferimento l'età anagrafica del più adulto dei componenti.

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

#### **Under/Over Share Televisivo**

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di limite eguagliato, l'esito vincente sarà UNDER.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

#### **Vincente Nuove Proposte Sanremo**

Si deve pronosticare quale concorrente/gruppo si aggiudicherà la vittoria nella categoria "Nuove Proposte" del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Vincente Premio Cover Sanremo**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio Cover" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo. Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Vincente Premio della Critica Mia Martini**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica Mia Martini" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Vincente Premio della Critica Nuove Proposte**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica" per le nuove proposte dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Vincente Si/No**

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa risulterà vincitore (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento.

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

### **Vincente**

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

## **ELEZIONI POLITICHE**

### **Anno Prossime Elezioni Regno Unito**

Si deve pronosticare l'anno in cui saranno indette le prossime elezioni generali inglesi.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

### **Dimissioni alla Data Si/No**

Si deve pronosticare se il presidente oggetto di scommessa si dimetterà (esito SI), o meno (esito NO), entro la data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

### **Elezione Primo Ministro Inglese**

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro dopo le elezioni inglesi.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Genere del Nuovo Presidente USA**

Si deve pronosticare a quale genere (maschio o femmina) apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Maggioranza Dopo le Elezioni Inglesi**

Si deve pronosticare il partito che al termine delle prossime elezioni inglesi avrà ottenuto la maggioranza. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Partito che Vincerà più Seggi**

Si deve pronosticare quale partito si aggiudicherà il più alto numero di seggi. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Partito del Nuovo Presidente USA**

Si deve pronosticare a quale partito apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Percentuale di Affluenza al Voto**

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere l'affluenza al voto delle elezioni oggetto di scommessa.

Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Percentuali di Voti Ottenuti dal Partito**

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere la percentuale di voti ottenuta dal partito oggetto di scommessa.

Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Primo Ministro Inglese alla Data**

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Prossimo Presidente**

Si deve pronosticare quale tra i politici proposti coprirà la carica di presidente al termine delle votazioni per il successore del presidente attualmente in carica. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Referendum Si/No**

Si deve pronosticare se nel paese oggetto di scommessa sarà indetto (esito SI), o meno (esito NO), un referendum specificato nella descrizione dell'avvenimento. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Under/Over Seggi Ottenuti Partito**

Si deve pronosticare se il numero di seggi ottenuti, dal partito oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Uscita dall'UE alla Data X Si/No**

Si deve pronosticare se la nazione oggetto di scommessa, entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento, uscirà (esito SI), o meno (esito NO), dall'Unione Europea. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

**Vincente Candidato Democratico USA**

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito democratico che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli stati uniti d'America. Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

### **Vincente Candidato Repubblicano USA**

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito repubblicano che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli Stati Uniti d'America.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

### **Vincente Elezioni Presidenziali**

Si deve pronosticare chi sarà il nuovo presidente nel Paese oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

### **Vincente Elezioni USA Midterm**

Si deve pronosticare il partito che otterrà più voti per la CAMERA degli Stati Uniti d'America.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

## **CRONACA e COSTUME**

### **Fascia Oraria di nascita**

Si deve pronosticare la fascia oraria in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

### **Giorno di nascita**

Si deve pronosticare il giorno in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

### **Migliore del Gruppo**

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

### **Nome del nascituro**

Si deve pronosticare il nome del nascituro tra quelli presenti nella lista, la voce "Altro", comprende tutti i nomi non presenti in lista.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

### **Peso del Nascituro**

Si deve pronosticare la fascia di peso in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa

In caso di parto gemellare o di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

### **Piazzato sul Podio Sì/No**

Si deve pronosticare se il la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SÌ) o meno (esito NO) nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SÌ, relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

### **Sesso del nascituro**

Si deve pronosticare il sesso del nascituro oggetto di scommessa.

In caso di parto gemellare se i nascituri saranno dello stesso sesso, la scommessa sarà refertata come valida; se i

nascituri saranno di sesso opposto, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

#### **Testa a Testa**

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

#### **Vincitore Premio Nobel**

Si deve pronosticare chi vincerà il "Premio Nobel per la Letteratura" dell'edizione indicata.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

06-05-2022