

Regolamento Sport

Termini e Condizioni – Regole Generali sui Rimborsi

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

Le informazioni mostrate nel nostro sito web riguardo gli eventi in corso devono essere usate solamente a scopo informativo e non devono essere prese in considerazione per il piazzamento delle scommesse. Nel caso che una qualsiasi informazione (risultato, tempo di gioco, etc.) risulti errata, la Società non può esserne dichiarata responsabile. Ti preghiamo di consultare il nostro regolamento per ottenere informazioni sul piazzamento delle singole tipologie di scommessa.

Ti informiamo inoltre che le trasmissioni descritte come "Live" possono in realtà subire leggeri ritardi. Il ritardo del segnale, inoltre, può variare da cliente a cliente, a seconda della lontananza dal punto di ritrasmissione e alla tecnologia usata per la ricezione di dati.

Rimborso Totale: l'avvenimento non viene disputato (Es. Rinvio per maltempo; infortunio di un tennista prima dell'inizio di un incontro.). In questo caso l'avvenimento verrà considerato "neutro" all'interno del ticket e quindi a quota 1 con conseguente automatico rimborso della giocata.

Rimborso Parziale: l'avvenimento, durante il suo svolgimento, viene sospeso e/o rinviato (Es. una partita di calcio sospesa sul risultato 2-1). In tal caso si procede alla normale refertazione delle scommesse il cui risultato è già maturato sul campo e, se vincenti, al pagamento delle stesse.

Esempio: se la partita Lazio-Torino viene sospesa sul risultato di 2-1 al termine del primo tempo, verranno pagati come vincenti gli esiti:

Goal della scommessa "Goal/No Goal":

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

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

Saranno considerate perdenti le scommesse con esiti "No goal" (scommessa "Goal/No goal"), "Under" (scommessa Under/Over), segno "X" e segno "2" (scommessa "Esito 1° Tempo 1X2"). Tutte le altre tipologie di scommesse, invece, andranno a rimborso (quota=1).

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

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

Nel caso di scommesse non sportive, se l'evento non si verifica (a meno che l'oggetto della scommessa non sia il mancato verificarsi dell'evento), se a causa di problemi tecnici non è possibile verificare le scommesse piazzate, se il luogo dell'incontro viene cambiato e la squadra che avrebbe dovuto giocare in casa gioca fuori casa, o Nel caso di un pareggio non previsto come esito possibile dalle regole della scommessa, la quota (che comunque non può essere inferiore a 1) viene divisa per il numero di pareggi che si sono verificati (cioè c'è più di un vincitore nella stessa gara). La nuova quota determinata da questo calcolo si applica anche per determinare la vincita della scommessa multipla contenente l'avvenimento. Il Concessionario si riserva il diritto di annullare e di trattenere alcune o tutte le vincite fatte da un utente nel momento in cui ci siano ragionevoli motivi per credere che questi abbia agito allo scopo di frodare o danneggiare in qualsiasi modo la Società e/o i suoi Servizi e/o la piattaforma.

L'orario di chiusura dell'accettazione della scommessa è stabilito da ADM, così come l'importo minimo per singola puntata, che è fissato a 1,00 € (uno), e il massimo importo di vincita, pari a 50.000€. Ricordiamo che la scommessa minima per biglietto in un sistema è pari a 0,05 € (totale costo Sistema 2 euro) per vincita massima di 50.000€.

CASHOUT

Il Cashout è la funzione che dà la possibilità agli giocatori di chiudere una scommessa prima della conclusione dell'evento pronosticato in singola o dell'ultimo evento di un biglietto in multipla, in base al risultato raggiunto, rinunciando ad una parte della vincita potenziale ma assicurandosi un importo certo che potrà essere superiore o inferiore al valore dell'importo scommesso.

Il Cashout è indifferentemente applicabile per scommesse in modalità singola o multipla e sugli Sport, Manifestazioni e Mercati su cui il Concessionario abilita la funzionalità sia in modalità Prematch che in modalità Live. Scegliendo Cashout, si riducono i rischi di perdite ottenendo però delle vincite certe di valore inferiore a quello atteso, nel caso in cui l'evento o gli eventi pronosticati nel biglietto siano tutti vincenti.

N.B.: Il cashout potrà essere richiesto solamente per i ticket richiesti a partire dal 16/12/2022.

ESEMPIO

1X2 MILAN – GENOA

Scommessa di € 10,00 sull'esito 1 (Milan Vincente) a quota 3,00. Vincita potenziale = € 30,00.

Ipotizzando che il Milan vada in vantaggio 1-0 al 75 ° minuto, si può decidere di richiedere il Cash Out, accettando di riscuotere anticipatamente un importo proporzionalmente inferiore a quello della vincita inizialmente pronosticata (indicativamente intorno ai € 26 secondo l'esempio preso), evitando che nel tempo rimanente della partita la squadra avversaria (Genoa) possa pareggiare il risultato, facendo sfumare la vittoria della schedina.

L'utilizzo del Cash Out è a discrezione del giocatore sugli eventi del palinsesto che il Concessionario rende disponibili per la funzione.

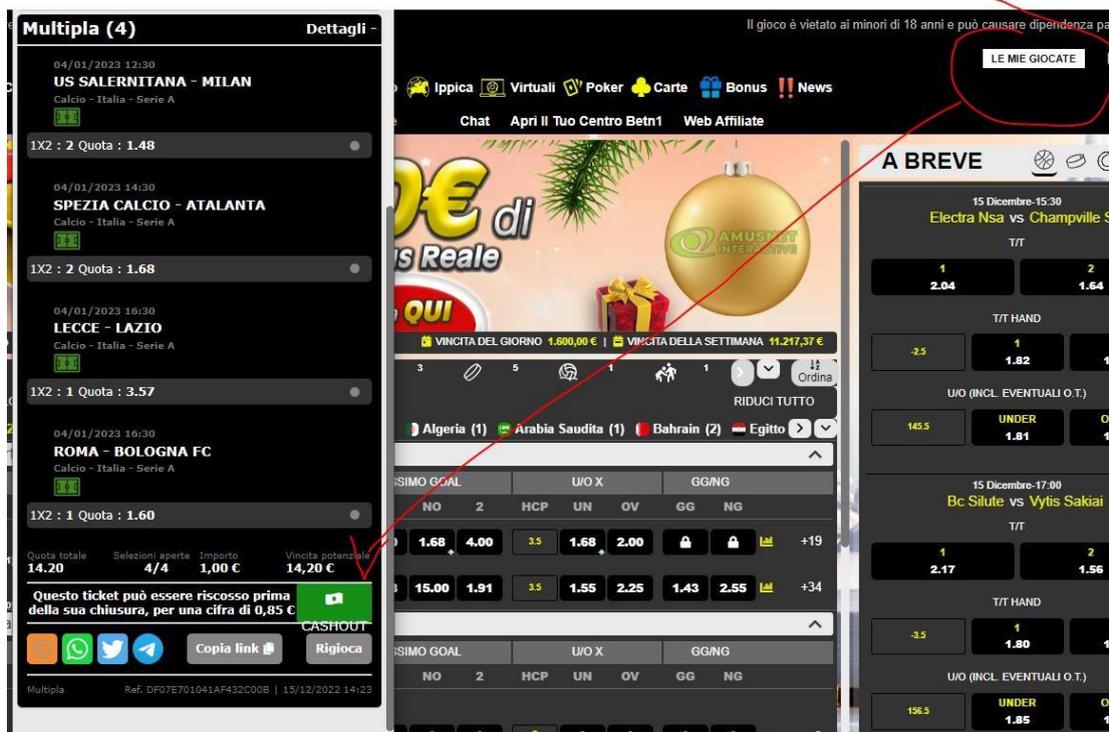
Il Cash out è disponibile sulla maggior parte delle Manifestazioni e Mercati Presenti sul sito, salvo variazioni decise dal Bookmaker.

Il Saldo in Bonus non è soggetto al Cashout.

Sogno di Tolosa Ltd. si riserva il diritto di escludere il giocatore in qualsiasi momento dalla funzionalità qualora lo ritenesse necessario.

Il Concessionario si riserva il diritto di modificare o annullare in qualsiasi momento il presente regolamento, senza l'obbligo di tempestiva comunicazione al cliente.

Il cliente potrà accedere all'opzione Cash Out seguendo l'esempio mostrato in figura:



ARRAMPICATA

Sezione Generale

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

AUTOMOBILISMO

Sezione Pre-Match&Live

Per le scommesse sull'Automobilismo il risultato valido è quello emesso dal sito ufficiale di riferimento. Per quanto riguarda la refertazione non verranno considerate eventuali penalizzazioni assegnate dopo la fine della gara.

Nel caso delle scommesse sul vincente, verrà preso come riferimento finale la premiazione sul podio. Eventuali penalità inflitte dopo la premiazione non verranno considerate valide per la refertazione. Per i piloti che non saliranno sul podio vale la classifica pubblicata a fine gara: le penalità inflitte a gara terminata non influenzeranno la refertazione delle scommesse (es. le penalità che sul sito della formula1 vengono denominate "post race penalty").

Nello stesso modo le penalità inflitte sulla griglia di partenza non potranno mai cambiare la classifica della Pole Position/Qualifiche, la cui refertazione avverrà sempre in base ai risultati ottenuti in pista.

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

Pilota X vince gara: Si deve pronosticare se il pilota X oggetto di scommessa si aggiudicherà (esito SI), o meno (esito NO), la vittoria del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Bahrain 2024. X= Verstappen. Ordine di arrivo: 1° Verstappen - 2° Perez - 3° Sainz. Esito Vincente: Si.

Pilota X vince qualifica ufficiale: Si deve pronosticare se il pilota X oggetto di scommessa si aggiudicherà (esito SI), o meno (esito NO), il miglior tempo nell'ultima sessione della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a qualifica in corso, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Bahrain 2024. X= Verstappen. Classifica ufficiale qualifiche: 1° Verstappen - 2° Leclerc - 3° Russell. Esito Vincente: Si.

Pilota X vince prove libere: Si deve pronosticare se il pilota X oggetto di scommessa otterrà il miglior tempo (esito SI), o meno (esito NO), nelle prove libere indicate del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio delle prove libere andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a prove libere in corso, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Bahrain 2024 - PL1 X° Ricciardo. Classifica PL1: 1° Ricciardo - 2° Norris - 3° Piastri. Esito Vincente: Si.

Vincente Sprint Session: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Gara Sprint. Se un pilota non partecipa alla Gara Sprint, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti. Con la voce "Altro" si intendono tutte gli esiti non espressamente indicati. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran premio di Monaco - Gara Sprint- Il cliente piazza una scommessa su Leclerc che Vince la gara Sprint. Se Leclerc finisce la gara Sprint in prima posizione, la scommessa sarà vincente. Se il cliente piazza la stessa scommessa e Leclerc non finisce in prima posizione della gara Sprint la scommessa sarà perdente.

Scuderia vincente Sprint Session: Si deve pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che vincerà la Gara Sprint del Gran Premio di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran premio di Monaco Gara Sprint - Il cliente piazza una scommessa su

Ferrari (Leclerc-Sainz) che Vince la Gara Sprint. Se la ferrari (Leclerc-Sainz) chiude in prima posizione la Gara Sprint, la scommessa sarà vincente. Se il cliente piazza la stessa scommessa e Ferrari (Leclerc-Sainz) non ottengono la prima posizione nella Gara Sprint la scommessa sarà perdente.

Vincente Sprint Shootout: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Qualifica Sprint Shootout del Gran Premio di riferimento. 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 vigente. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa vanno a rimborso, restano invece valide se si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. QUALIFICA SPRINT GP DI AZERBAIJAN, Verstappen ottiene il miglior tempo della sessione con 1:16:732; l'esito vincente tra la lista di piloti del modello scommessa è VERSTAPPEN.

Scuderia vincente Sprint Shootout: Si deve pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che vincerà la Sprint Shootout del Gran Premio di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran premio di Monaco Sprint Shootout - Il cliente piazza una scommessa su Ferrari (Leclerc-Sainz) che Vince la Sprint Shootout. Se la ferrari (Leclerc-Sainz) chiude in prima posizione la Sprint Shootout, la scommessa sarà vincente. Se il cliente piazza la stessa scommessa e Ferrari (Leclerc-Sainz) non ottengono la prima posizione nella Sprint Shootout la scommessa sarà perdente.

Vincente senza pilota X: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la gara oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazzerà in seconda posizione. ALTRO = L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della gara o della premiazione non saranno conteggiate. Nella lista esiti con la voce "Altro" si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Vincente senza scuderia X: Si deve pronosticare la scuderia che vincerà la gara oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della scuderia X, quella che si piazzerà nella posizione migliore. ALTRO = L'insieme delle scuderie non presenti nella lista, ad esclusione della scuderia X. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della gara o della premiazione non saranno conteggiate. Nella lista esiti con la voce "Altro" si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Vincente scuderia prova libera X: Si deve pronosticare la scuderia di appartenenza del pilota che otterrà il miglior tempo cronometrato nella sessione di prove libere "X" oggetto di scommessa del Gran Premio di riferimento. La voce Altro, se presente, comprende le scuderie non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una scuderia che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio delle sessioni di prove libere andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a prove libere in corso, le scommesse rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede la classifica pubblicata sul sito ufficiale della manifestazione al termine della competizione di riferimento. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran premio di Monaco - Sessione Prove Libere 2 - Il cliente piazza una scommessa su Ferrari (Leclerc) che Vince la sessione di prove libere "X" ottenendo il miglior tempo cronometrato. Se la Ferrari (Leclerc) ottiene il miglior tempo cronometrato e finisce la sessione di prove libere "X" in prima posizione, la scommessa sarà vincente. Se il cliente piazza la stessa scommessa e Ferrari (Leclerc) non ottiene il miglior tempo cronometrato e conseguentemente non finisce in prima posizione nella sessione di prove libere "X" la scommessa sarà perdente.

Almeno una delle auto della scuderia X sul podio: Si deve pronosticare se almeno una delle auto della Scuderia indicata riuscirà a posizionarsi sul podio al termine del Gran Premio di riferimento (SI) o meno (NO). In caso di mancata partecipazione alla gara da parte della scuderia indicata, la scommessa andrà a rimborso. Si terrà conto di eventuali penalizzazioni, annullamenti o altri provvedimenti decisi dalle autorità competenti solo nel caso in cui questi siano stati comminati durante e/o subito dopo il termine della gara, ma prima che gli atleti salgano sul Podio. Tutti i provvedimenti successivi al momento della premiazione non saranno presi in considerazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Belgio 2023 - Rif. FERRARI. Classifica Podio: 1 Max Verstappen RED BULL RACING HONDA RBPT; 2 Sergio Perez RED BULL RACING HONDA RBPT; 3 Charles Leclerc FERRARI; Esito Vincente: SI.

Entrambe le auto della scuderia si classificano fra le prime X SI/NO: Si deve pronosticare se le vetture della Scuderia indicata riusciranno a piazzarsi tra le prime X posizioni del Gran Premio di riferimento (Esito SI) o meno (Esito NO). In caso di mancata partecipazione alla gara da parte di entrambe le vetture della Scuderia o di una sola di esse, la scommessa sarà rimborsata. Un'eventuale sostituzione di uno o entrambi i piloti della Scuderia non avrà effetto ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione farà fede la prima classifica diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Campionato Mondiale F1 2024, GP di Monaco. Scuderia Red Bull. X=2. Classifica finale Gara: 1° Red bull (Verstappen) , 2° Red bull (Perez), 3° Ferrari (Leclerc). Esito vincente: Si.

Pilota X vince giro veloce: Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il giro più veloce nel Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Bahrain 2024. X=Verstappen. Verstappen: 1:32.608, Perez: 1:33.507, Sainz: 1:33.859. Esito Vincente: SI.

T/T: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento finale nel GP, nelle qualifiche o nelle prove libere fra due piloti partecipanti alla stessa competizione. Le scommesse saranno rimborsate in questi casi: uno dei due piloti non prende parte alla gara/qualifiche/prove libere; entrambi i piloti si ritirano durante la gara/qualifiche/prove libere e non risultano dunque classificati; uno dei due piloti non prende parte alle qualifiche/prove libere e/o non fa registrare un tempo cronometrato valido.

T/T Scuderie gara: Bisogna pronosticare quale scuderia otterrà il miglior piazzamento in base al pilota che si è classificato meglio degli altri al termine della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le scuderie per tutte le auto ed alla conclusione della medesima gara per almeno una monoposto. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

T/T primo giro: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento alla fine del 1° giro. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

T/T giro più veloce gara: Si deve pronosticare, quale tra i due piloti oggetto di scommessa farà in gara il giro più veloce. Gli esiti possibili sono 1 -2. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla gara ed almeno uno dei due termina il primo giro. Le scommesse vanno a rimborso se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: GP AUSTRALIA 2023; T/T George Russell - Max Verstappen: GIRO PIU' VELOCE, GARA. RISULTATO GARA: 1) Charles Leclerc 58 1:20.260 2) Fernando Alonso 57 1:20.846, 3) Sergio Perez 58 1:21.094, 4) George Russell 53 1:21.495 5) Valtteri Bottas 54 1:21.651 6) Max Verstappen 37 1:21.677 7) Lewis Hamilton 51 1:21.886 8) Lando Norris 55 1:22.248 9)... 10)... Esito vincente: 1.

T/T scuderia giro più veloce gara: Si deve pronosticare quale tra le due scuderie oggetto di scommessa otterrà il giro più veloce nel Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambe le scuderie partecipano al Gran Premio di riferimento con due piloti ciascuna. Se una o entrambe le scuderie non partecipano alla gara di riferimento con due piloti ciascuna la scommessa verrà rimborsata. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP BAHRAIN 2024 RED BULL - FERRARI GIRO PIU' VELOCE, GARA. GIRI PIU VELOCI GARA: 1 Verstappen (Red Bull) 1:32.608 2 Leclerc (Ferrari) 1:34.090 Esito vincente: 1

T/T scuderie sessione X prove libere: Si deve pronosticare quale tra le due scuderie indicate otterrà il miglior piazzamento nelle prove libere X del Gran Premio di riferimento. Con l'esito "1" si pronostica che la scuderia indicata per prima ottiene il miglior piazzamento nelle prove libere X. Con l'esito "2" si pronostica che la scuderia indicata per seconda ottiene il miglior piazzamento nelle prove libere X. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di tutte le vetture di entrambe le scuderie alle prove libere; in caso contrario si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Prove Libere GP di Monaco 2024. X=3. T/T Ferrari (1) – Red Bull (2). Classifica piazzamenti FP3: 1° Red Bull, 2° Mercedes, 3° Ferrari. Esito vincente: 2.

Classificato SI/NO: Bisogna pronosticare se un pilota risulterà classificato o meno in base alla classifica ufficiale pubblicata a fine corsa. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA. Nel caso un pilota non prendesse parte alla gara, le scommesse saranno rimborsate.

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

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

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

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

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

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

Migliore del gruppo Prove libere X: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior piazzamento nel proprio gruppo al termine della fase X delle prove libere oggetto di scommessa della manifestazione di riferimento. Se il pilota pronosticato non partecipa alle prove libere, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2024, Prove libere X GP di Monaco 2024. Lista esiti Gruppo: Verstappen, Leclerc, Russell, Alonso. Classifica piazzamenti Prove Libere 1: 4° Verstappen, 2° Leclerc, 7° Alonso, 4° Russell. Migliore del gruppo Prove Libere 1 - Esito vincente: Leclerc.

Posizione in griglia del vincente: Si deve pronosticare la posizione in griglia di partenza del vincitore del Gran Premio di riferimento. Gli esiti possibili sono: Pole position 2ª posizione 3ª-4ª posizione 5ª-7ª posizione 8ª-13ª posizione Qualsiasi altra posizione. In caso di squalifica dopo le qualifiche, con conseguente arretramento nella griglia sarà considerata valida la posizione stabilita con la penalità, quindi ad esempio se era in terza posizione dopo le qualifiche e viene retrocesso in decima posizione, la posizione considerata sarà la decima; in caso di partenza dai box sarà considerata la posizione alla fine della griglia. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran Premio di Bahrain 2024 POSIZIONE DEL VINCITORE IN

GRIGLIA DI PARTENZA Esito pronosticato: POLE POSITION. Se il vincitore della gara è il pilota che è partito dalla Pole Position, la scommessa è vincente. Se il pilota che vince la gara è partito da una qualsiasi altra posizione che non sia la pole position, la scommessa è perdente.

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

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

Primo e ultimo nella gara: Si deve pronosticare quale fra le combinazioni di piloti proposte risulterà essere quella che si piegherà al primo e all'ultimo posto del Gran Premio di riferimento. Potrà essere previsto l'esito "ALTRO", comprendente tutti gli esiti non espressamente indicati. Nel caso in cui l'esito "ALTRO" non fosse presente, ed il risultato concretizzatosi non sia contemplato fra gli esiti disponibili, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Si terrà conto di eventuali penalizzazioni solo nel caso in cui queste siano state assegnate durante e/o subito dopo il termine della gara, ma prima che gli atleti salgano sul Podio. Tutte le penalizzazioni successive al momento della premiazione non saranno prese in considerazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. **ESEMPIO: GP AUSTRALIA 2023 PRIMO E ULTIMO NELLA GARA RISULTATO GARA:** 1 Carlo Leclerc 58 1:27:46.548; 2 Sergio Perez 58 +20.524 sec; 3 Giorgio Russell 58 +25.593 sec; 4 Lewis Hamilton 58 +28.543 sec; 5 Lando Norris 58 +53.303 sec; 6 Daniele Ricciardo 58 +53.737 sec; 7 Esteban Ocon 58 +61.683 sec; 8 Valtteri Bottas 58 +68.439 sec; 9 Pierre Gasly 58 +76.221 sec; 10 Alessandro Albon 58 +79.382 sec; 11 Zhou Guanyu 58 +81.695 sec; 12 Lance Stroll 58 +88.598 sec; 13 Mick Schumacher 57 +1 giro; 14 Kevin Magnussen 57 +1 giro; 15 Yuki Tsunoda 57 +1 giro; 16 Nicola Latifi 57 +1 giro; 17 Fernando Alonso 57 +1 giro. Esito vincente: Leclerc (primo)/Alonso (ultimo).

Leader al termine 1° Giro: Bisogna pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

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

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

In testa a qualsiasi giro SI/NO: Si deve pronosticare il pilota oggetto di scommessa taglierà la linea del traguardo in prima posizione almeno una volta nel Gran Premio oggetto di scommessa. Sono previsti 2 possibili esiti per questa scommessa: 'Si' o 'No'. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, sarà considerato vincente il pilota in testa alla gara quando supera la linea del traguardo in qualsiasi momento durante la gara specificata, secondo la Lap Chart ufficiale della FIA. Nel caso in cui non venga completato per intero il numero di giri previsti per la gara in questione, le scommesse saranno considerate a rimborso, a meno che l'esito non sia già stato determinato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. **Esempio: Gran Premio d'Italia - In testa in un giro (pilota) - Charles Leclerc 'Si'** Il cliente scommette su 'Gran Premio d'Italia - In testa in un giro (pilota) - Charles Leclerc Si'. Se in uno qualsiasi dei giri della gara Charles Leclerc supera la linea del traguardo in 1ª posizione, l'esito vincente è "SI". Se Charles Leclerc non supera la linea del traguardo in 1ª posizione in nessun giro della gara, l'esito vincente è "NO".

Scuderia X in testa in qualsiasi giro: Si deve pronosticare se almeno uno dei piloti della scuderia oggetto di scommessa taglierà la linea del traguardo in prima posizione almeno una volta nel Gran Premio oggetto di scommessa. Sono previsti 2 possibili esiti per questa scommessa: 'Si' o 'No'. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, sarà considerato vincente il pilota/scuderia in testa alla gara quando supera la linea del traguardo in qualsiasi momento durante la gara specificata, secondo la Lap Chart ufficiale della FIA. Nel caso in cui non venga completato per intero il numero di giri previsti per la gara in questione, le scommesse saranno considerate a rimborso, a meno che l'esito non sia già stato determinato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. **Esempio: Gran Premio d'Italia - In testa in un giro (scuderia) - Ferrari 'Si'** Il cliente scommette su 'Gran Premio d'Italia - In testa in un giro (scuderia) - Ferrari Si'. Se in uno qualsiasi dei giri della gara uno dei piloti della Ferrari supera la linea del traguardo in 1ª posizione, l'esito vincente è "SI". Se nessuno dei piloti della Ferrari non supera la linea del traguardo in 1ª posizione in nessun giro della gara, l'esito vincente è "NO".

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

Virtual Safety Car SI/NO: Bisogna pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio verrà utilizzata la Virtual Safety Car. Nel caso eccezionale di un Gran Premio che prenderà il via in modalità Virtual Safety Car, questo non verrà considerato ai fini della refertazione del mercato.

Safety Car e Virtual Safety Car SI/NO: Si deve pronosticare se verrà attivata sia la safety car tradizionale sia la safety car virtuale durante la gara specificata. Gli esiti possibili sono 2: "Si" o "No". Il periodo nel quale interviene la safety car si verifica quando è necessario che la safety car preceda la monoposto in testa durante la gara specificata. Qualora la gara iniziasse mentre è attiva la safety car, tutte le scommesse riguardanti la safety car saranno considerate come "Si". Verrebbe considerato come "Si" anche il caso in cui la gara terminasse in condizioni tali da richiedere l'intervento della safety car, ma la stessa non avesse il tempo di posizionarsi davanti alla monoposto in testa. Il periodo nel quale interviene la safety car virtuale si verifica quando è necessario che tutte le monoposto rallentino al di sotto di un limite di velocità prestabilito al fine di ripristinare le condizioni del circuito e permettere alla gara di proseguire in sicurezza. A differenza della normale procedura per la safety car, non ci sarà un'autovettura reale a precedere le monoposto, ma i piloti vedranno i segnali della safety car virtuale lungo il tracciato e rallenteranno fino alla velocità richiesta. Qualora la gara iniziasse o terminasse mentre è attiva la safety car virtuale, la scommessa verrebbe considerata come "Si". Esempio: Gran Premio d'Italia - Safety car e safety car virtuale nella gara - "Si". Il cliente scommette su 'Gran Premio d'Italia - Safety car e safety car virtuale nella gara - "Si". Se durante la gara vengono attivate sia la safety car normale che quella virtuale, la scommessa è vincente. Se la safety car e/o la safety car virtuale non vengono utilizzate la scommessa è perdente.

U/O X Safety Car: Si deve pronosticare quante volte verrà utilizzata la safety car nella gara specificata in accordo all'indice di riferimento proposto. Gli esiti possibili sono 2: Under o Over. Il periodo nel quale interviene la safety car si verifica quando è necessario che la safety car preceda la monoposto in testa durante la gara specificata. Qualora la gara iniziasse mentre è attiva la safety car, l'evento sarebbe incluso nel conteggio totale. Verrebbe incluso nel conteggio anche il caso in cui la gara terminasse in condizioni tali da richiedere l'intervento della safety car, ma la stessa non avesse il tempo di posizionarsi davanti alla monoposto in testa. I periodi di safety car virtuale non contano. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran Premio d'Italia - Numero di safety car - Over 0.5. Il cliente scommette su Gran Premio d'Italia - Numero di safety car - Over 0.5. Se la safety car viene utilizzata almeno 1 volta, la scommessa è vincente (esito vincente Over). Se la safety car non viene utilizzata la scommessa è perdente (esito vincente Under).

U/O X Virtual Safety Car: Si deve pronosticare quante volte verrà utilizzata la safety car virtuale nella gara specificata in accordo all'indice di riferimento proposto. Gli esiti possibili sono 2: Under o Over. Il periodo nel quale interviene la safety car virtuale si verifica quando è necessario che tutte le monoposto rallentino al di sotto di un limite di velocità prestabilito al fine di ripristinare le condizioni del circuito e permettere alla gara di proseguire in sicurezza. A differenza della normale procedura per la safety car, non ci sarà un'autovettura reale a precedere le monoposto, ma i piloti vedranno i segnali della safety car virtuale lungo il tracciato e rallenteranno fino alla velocità richiesta. Qualora la gara iniziasse o terminasse mentre è attiva la safety car virtuale, l'evento sarebbe incluso nel conteggio totale. I periodi di safety car normale non sono validi ai fini delle scommesse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran Premio d'Italia - Numero di safety car virtuali - Over 0.5. Il cliente scommette su Gran Premio d'Italia - Numero di safety car virtuali - Over 0.5. Se la safety car virtuale viene utilizzata almeno 1 volta, la scommessa è vincente (esito vincente Over). Se la safety car virtuale non viene utilizzata la scommessa è perdente (esito vincente Under).

T/T Pit Stop: Bisogna pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa si recherà per primo al Pit Stop nella gara del Gran Premio oggetto di scommessa. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla gara del Gran Premio di riferimento. Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara di riferimento. 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Pit Stop: Si deve pronosticare se il numero di Pit Stop realizzati al termine del Gran Premio di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) rispetto alla soglia indicata. Per "Pit Stop" si intende il rientro ai box per sostituzione pneumatici, riparazioni, regolazioni meccaniche. Sono considerati solo i pit stop avvenuti dopo

la partenza effettiva della gara. In caso di gara sospesa e non terminata entro le 72 ore successive, si procederà al rimborso della scommessa, salvo che l'esito della stessa non sia già concretizzato al momento della sospensione. In caso di gara annullata e non disputata entro le 72 ore successive, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Belgio 2023 - Classifica Pit Stop - U/O 10.5 PIT STOP: 1 Max Verstappen RED BULL RACING HONDA RBPT N. Pit stop 1, 2 Sergio Perez RED BULL RACING HONDA RBPT N. Pit stop 1, 3 Charles Leclerc FERRARI N. Pit stop 1, 4 Lewis Hamilton MERCEDES N. Pit stop 2, 5 Fernando Alonso ASTON MARTIN ARAMCO MERCEDES N. Pit stop 2, 6... N. Pit stop 2, 7... N. Pit stop 2. Esito Vincente: Over.

Pit Stop più veloce: Si deve pronosticare il pilota che effettuerà il pit stop più veloce nel corso del Gran Premio di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un pilota presente nella lista, non partecipa o non prende parte alla gara le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP BAHRAIN 2024 PIT STOP PIU VELOCE PILOTA. Lista degli Esiti composta da Sainz, Leclerc, Verstappen Perez, Altro. Durata dei Pit Stop: Sainz 2.27 sec, Leclerc 2.23 Sec, Verstappen 2.27 sec, Perez 2.29 sec. Esito Vincente: Leclerc (2.23 Sec.).

Scuderia Pit Stop più veloce: Si deve pronosticare quale sarà la Scuderia che effettuerà il Pit Stop più veloce nel corso del Gran Premio di riferimento. Per "Pit Stop" si intende il rientro ai box per sostituzione pneumatici, riparazioni, regolazioni meccaniche. Sono considerati solo i Pit Stop avvenuti dopo la partenza effettiva della gara. Potrà essere previsto l'esito "ALTRO", comprendente tutti gli esiti non espressamente indicati. Nel caso in cui l'esito "ALTRO" non fosse presente, ed il risultato concretizzatosi non sia contemplato fra gli esiti disponibili, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di mancata partecipazione al Gran Premio da parte di una delle Scuderie presenti in lista, la relativa scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, laddove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà preso in considerazione quanto indicato nel decreto ADM vigente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi: - GP di Australia (2023). Pit stop più veloce: Lista di nomi/Altro; Risultati classifica: 1) Red Bull - Verstappen 2.08 sec. 2) Red Bull - Ricciardo 2.24 sec. 3) Mercedes - Bottas 2.50 sec. 4) Mercedes - Hamilton 2.54 sec. 5) McLaren - Alonso 2.68 sec. 6)... 7)... Esito vincente: Red Bull.

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

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

U/O Piloti doppiati: Si deve pronosticare se il numero di piloti che risulteranno doppiati al termine della gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento. Sono considerati "doppiati" i piloti che terminano la gara con un distacco di 1 o più giri dal vincitore, come da classifica finale ufficiale del GP. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP AUSTRALIA 2023 U/O 4.5 DOPPIATI RISULTATO GARA: 1 Carlo Leclerc 58 1:27:46.548; 2 Sergio Perez 58 +20.524 sec; 3 Giorgio Russell 58 +25.593 sec; 4 Lewis Hamilton 58 +28.543 sec; 5 Lando Norris 58 +53.303 sec; 6 Daniele Ricciardo 58 +53.737 sec; 7 Esteban Ocon 58 +61.683 sec; 8 Valtteri Bottas 58 +68.439 sec; 9 Pierre Gasley 58 +76.221 sec; 10 Alessandro Albon 58 +79.382 sec; 11 Zhou Guanyu 58 +81.695 sec; 12 Lance Stroll 58 +88.598 sec; 13 Mick Schumacher 57 +1 giro; 14 Kevin Magnussen 57 +1 giro; 15 Yuki Tsunoda 57 +1 giro; 16 Nicola Latifi 57 +1 giro; 17 Fernando Alonso 57 +1 giro; N° piloti doppiati: 5 Esito vincente: Over.

Pilota X doppiato SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato sarà doppiato dal leader della corsa al termine della Gara della manifestazione di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). In caso di mancata partecipazione alla gara da parte del pilota, la relativa scommessa andrà a rimborso. Si considerano "doppiati" i piloti che terminano la gara con un distacco di 1 o più giri dal vincitore, come da classifica finale ufficiale del GP. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: GP AUSTRALIA 2023 Mick Schumacher, DOPPIATO SI/NO. RISULTATO GARA: 1 Carlo Leclerc 58 1:27:46.548 2 Sergio Perez 58 +20.524 sec; 3 Giorgio Russell 58 +25.593 sec; 4 Lewis Hamilton 58 +28.543 sec; 5 Lando Norris 58 +53.303 sec; 6 Daniele

Ricciardo58 +53.737 sec; 7 Esteban Ocon 58 +61.683 sec; 8 Valtteri Bottas 58 +68.439 sec; 9 Pierre Gasley 58 +76.221 sec; 10 Alessandro Albon58 +79.382 sec; 11 Zhou Guanyu 58 +81.695 sec; 12 Lance Stroll 58 +88.598 sec; 13 Mick Schumacher 57 +1 giro; 14 Kevin Magnussen 57 +1 giro; 15 Yuki Tsunoda 57 +1 giro; 16 Nicola Latifi 57 +1 giro; 17 Fernando Alonso 57 +1 giro; Esito vincente: Sl.

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

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

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

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

Accoppiata in ordine qualifiche ufficiali: Si deve pronosticare quali piloti si classificheranno rispettivamente al primo e al secondo posto al termine della Qualifica del GP di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. In caso di mancata partecipazione alla qualifica da parte di uno o più piloti indicati nella combinazione, la relativa scommessa andrà a rimborso. In tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Qualifiche GP di Monaco 2024. Classifica piazzamenti Qualifiche: 1° Verstappen, 2° Leclerc, 3° Perez, 4° Russell. Accoppiata in ordine Qualifica - Esito vincente: Verstappen - Leclerc.

Podio in ordine qualifiche ufficiali: Si deve pronosticare quali saranno i tre piloti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto al termine della Qualifica del GP di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. In caso di mancata partecipazione alla qualifica da parte di uno o più piloti indicati nella combinazione, la relativa scommessa andrà a rimborso. In tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2024, Qualifiche GP di Monaco 2024. Classifica piazzamenti Qualifiche: 1° Verstappen , 2° Leclerc, 3° Perez, 4° Russell. Podio in ordine Qualifiche - Esito vincente: Verstappen – Leclerc - Perez.

Migliore del gruppo qualifica: Si deve pronosticare quale pilota, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Qualifiche GP di Monaco 2024. Composizione gruppo in lista esiti: Verstappen, Leclerc, Russell, Alonso. Classifica piazzamenti Qualifiche del gruppo: 7° Verstappen, 5° Leclerc, 4° Russell, 6° Alonso. Esito vincente: Russell.

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

Nazione vincente: Bisogna pronosticare quale sarà la nazionalità del vincitore della gara di riferimento. Nella lista è previsto l'esito ALTRO che comprende tutti gli eventi non presenti nella lista. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Margine vittoria tempo di gara: Bisogna pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore e il secondo classificato. I 3 possibili esiti sono: Da 0 A (X-1); da (X) a (Y) inclusi; Da (Y+1) a 999. Per la refertazione

fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

Migliore del gruppo Sprint Race: Si deve pronosticare il pilota che tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della sprint session del gran premio di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Margine vittoria X e Y nella sessione Z di Prove libere: Si deve pronosticare lo scarto tra il pilota vincente ed il secondo classificato, scegliendo tra le varie fasce proposte espresse in centesimi di secondo, nelle prove libere "X" oggetto di scommessa del Gran premio di riferimento. Esiti proposti: MENO DI 0.1 SEC, TRA 0.1 E 0.25 SECONDI, PIU DI 0.25 SECONDI. Ai fini della refertazione faranno fede i dati pubblicati sul sito ufficiale della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP di Monaco - Sessione prove libere X - Verstappen primo classificato vince con un tempo di 1:25:44 e Leclerc secondo classificato ottiene un tempo di 1:25:64. Distacco di 0.2 sec. Esito vincente: tra 0.1 e 0.25 secondi.

Scuderia giro più veloce gara: Bisogna pronosticare la scuderia che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio. Se una scuderia non dovesse partecipare alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Margine di vittoria (Fasce in centesimi di secondo): Bisogna pronosticare lo scarto tra il pilota vincente ed il secondo classificato, scegliendo tra le varie fasce proposte espresse in centesimi di secondo, nella sessione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Ad esempio: MARGINE DI VITTORIA GP MONACO Esiti proposti: 1. 0.000-1.999 2. 2.000-3.999 3. 4.000-5.999 4. 6.000 o più Classifica ufficiale al termine della gara: 1° posizione Max Verstappen con il tempo 1:37:20.475 2° posizione Sergio Pérez con il tempo +13.072s Risulterà vincente l'esito "6.000 o più". Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Numero di piloti che sono stati in testa durante la gara: Si deve pronosticare quanti piloti sono transitati sul rettilineo di fine giro in testa alla gara. Sono previsti 3 possibili esiti: '1 in testa', '2 in testa', '3 o più in testa'. Il pilota nell'auto che occupa la posizione più avanzata nella griglia di partenza a inizio gara (Pole Position) conta come pilota in testa. Per essere valida la scommessa il pilota dovrà aver completato almeno un giro al comando. Ai fini della refertazione faranno fede i dati pubblicati sul sito ufficiale della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Verstappen parte in pole position e rimane in testa fino al giro 15 e va ai box. In quel giro Leclerc passa in testa alla gara e ci rimane per altri 5 giri finché non viene sorpassato da Verstappen che torna in testa e ci rimane fino alla fine del GP. Esito vincente: 2 in testa.

Giro più veloce e vince GP SI/NO: Si deve pronosticare il pilota che riuscirà ad ottenere il GIRO PIU VELOCE del GP oggetto di scommessa e la VITTORIA GARA del GP oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori della manifestazione al termine della competizione di riferimento. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Gran Premio di Monaco: Ottiene il giro più veloce in gara e vince la gara - Fernando Alonso. Il cliente piazza una scommessa su Fernando Alonso che ottiene il giro più veloce in gara e vince la gara. Se Fernando Alonso effettua il giro più veloce della gara e finisce la gara in prima posizione, la scommessa sarà vincente. Se il cliente piazza la stessa scommessa e Fernando Alonso non effettua il giro più veloce della gara, oppure non vince la gara, o non si verificano entrambe le ipotesi, la scommessa sarà perdente.

Scuderia che ottiene più punti nel GP: Si deve pronosticare quale fra le Scuderie presenti nella lista conquisterà il maggior numero di punti al termine del Gran Premio di riferimento. Potrà essere previsto l'esito "ALTRO" che comprendente tutti gli esiti non espressamente indicati. Nel caso in cui l'esito "ALTRO" non fosse presente, ed il risultato concretizzatosi non sia contemplato fra gli esiti disponibili, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, laddove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà preso in considerazione quanto indicato nel decreto

ADM vigente. Si terrà conto di eventuali penalizzazioni solo nel caso in cui queste siano avvenute durante e/o subito dopo il termine della gara, ma prima che gli atleti salgano sul Podio. Tutte le penalizzazioni successive al momento della premiazione non saranno prese in considerazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP Belgio 2023 Classifica finale: 1 Max Verstappen RED BULL RACING HONDA RBPT pts 25, 2 Sergio Perez RED BULL RACING HONDA RBPT pts 18, 3 Charles Leclerc FERRARI pts 15, 4 Lewis Hamilton MERCEDES pts 13, 5 Fernando Alonso ASTON MARTIN ARAMCO MERCEDES pts 10, 6... 7... Esito Vincente: Red Bull.

Bandiera rossa nella gara SI/NO: Si deve pronosticare se nella gara verrà sventolata una bandiera rossa. La bandiera rossa indica che la sessione è sospesa, per cui i piloti devono ridurre la velocità e tornare nella corsia dei box. Sono previsti due possibili esiti: SI/NO. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Gran Premio d'Italia 2023, Bandiera rossa nella gara - Sì. Il cliente scommette su 'Gran Premio d'Italia 2023, Bandiera rossa nella gara - Sì. Se durante la gara viene sventolata la bandiera rossa, la scommessa è vincente. Se durante la gara non viene sventolata una bandiera rossa, la scommessa è perdente.

Vincente premio Driver Of The Day: Si deve pronosticare quale fra i piloti indicati nella lista verrà premiato come Driver of The Day al termine della gara di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2024, GP di Monaco vincente premio Driver of the Day; Lista esiti: Verstappen; Leclerc; Pérez, ecc..., Altro. Voti: Verstappen 56%, Leclerc 9.0 %, Perez 6.5%...ecc. Esito vincente: Driver of the day M. Verstappen.

Sezione Antepost

Vincente campionato piloti: Si deve pronosticare il pilota che vincerà il Campionato Mondiale Piloti nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2022. Classifica Piloti: 1° Verstappen; 2° Leclerc; 3° Pérez; ecc...Lista di esiti: Leclerc - Verstappen - Hamilton - Pérez - Altro. Esito vincente: Verstappen.

Vincente campionato scuderie: Si deve pronosticare la scuderia che vincerà il Campionato Mondiale Costruttori nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Costruttori F1 2022. Classifica Costruttori: 1° Red Bull; 2° Ferrari; 3° Mercedes; ecc... Lista di esiti: Ferrari - Red Bull - Mercedes - Alpine - Altro. Esito vincente: Red Bull.

Vincente senza pilota X: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazzerà in seconda posizione. ALTRO = L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione o della premiazione non saranno conteggiate. Nella lista esiti con la voce "Altro" si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Vincente senza scuderia X: Si deve pronosticare la scuderia che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della scuderia X, quella che si piazzerà in seconda posizione. ALTRO = L'insieme delle scuderie non presenti nella lista, ad esclusione della scuderia X. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione o della premiazione non saranno conteggiate. Nella lista esiti con la voce "Altro" si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T punti piloti stagione: Si deve pronosticare quale dei due piloti otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Piloti, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. - Con l'esito "1" si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Piloti. - Con l'esito "2" si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Piloti. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i piloti; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2022. T/T Punti Perez - Leclerc. Perez: 305 punti - Leclerc: 308 punti. Esito vincente: 2.

T/T punti scuderie stagione: Si deve pronosticare quale delle due scuderie otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Costruttori, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. - Con l'esito "1" si pronostica che la scuderia indicata per prima ottiene più punti in classifica nel Campionato

Mondiale Costruttori. - Con l'esito "2" si pronostica che la scuderia indicata per seconda ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Costruttori. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambe le scuderie; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Costruttori F1 2022. T/T Punti Ferrari - Mercedes. Ferrari: 554 punti - Mercedes: 515 punti. Esito vincente: 1.

U/O Pole Position Pilota: Si deve pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di pole position conquistate dal pilota y sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint". Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti F1 2024. Numero Pole position piloti: Verstappen 20 pole position, Leclerc 15 pole position, Perez 7 pole position, Russell 5 pole position. Indice di riferimento per pole position Verstappen 15.5; U/O X POLE POSITION PILOTA Y I.A. – Esito Vincente: Over. Indice di riferimento per pole position Leclerc 17.5; U/O X POLE POSITION PILOTA Y – Esito vincente: Under. Indice di riferimento per pole position Perez 6.5; U/O X POLE POSITION PILOTA Y – Esito vincente: Over. Indice di riferimento per pole position Russel 4.5; U/O X POLE POSITION PILOTA Y – Esito vincente: Over.

U/O Podi Pilota X: Si deve pronosticare se il numero totale dei podi conquistati dal pilota X al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Se il pilota X non partecipa alla manifestazione indicata la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Mondiale F1. X= Max Verstappen. U/O=12.5. Max Verstappen conquista 16 podi. Esito Vincente: OVER.

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

Accoppiata in ordine stagione: Si deve pronosticare la coppia di piloti/scuderie che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto nella manifestazione oggetto di scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. 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 emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Classifica finale piloti Formula 1 2022 1° Verstappen Max – Red Bull – 454 punti; 2° Leclerc Charles – Ferrari – 308 punti; 3° Perez Sergio – Red Bull – 305 punti. ACCOPPIATA IN ORDINE MONDIALE PILOTI ESITO VINCENTE VERSTAPPEN MAX/LECLERC CHARLES ACCOPPIATA IN ORDINE MONDIALE COSTRUTTORI ESITO VINCENTE RED BULL/FERRARI.

ATLETICA LEGGERA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **BATTERIE**
- **OTTAVI**
- **QUARTI**
- **SEMIFINALE**
- **FINALE**

Nuovo world record SI/No per specialita': Bisogna pronosticare se verra' battuto un record del mondo in riferimento ad una determinata specialita'.

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

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

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

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

BADMINTON

Sezione Generale

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 manifestazione: Si deve pronosticare la squadra/l'atleta che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre/gli atleti non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se una squadra/atleta presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata/squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Vincente Open di Malesia - Tommy Sugiarto. Il cliente scommette che Tommy Sugiarto vince l'open di Malesia. Se Tommy Sugiarto vince l'open di Malesia, la scommessa è vincente. Se Tommy Sugiarto non vince l'open di Malesia, la scommessa è perdente.

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 piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Set Betting a 3: Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Set Betting a 5: Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

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

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

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

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

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

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

BANDY

Sezione Pre-Match/Antepost

Esito finale 1X2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

Doppia Chance IN: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o un pareggio.

Doppia Chance OUT: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in trasferta o un pareggio.

Doppia Chance IN/OUT: Bisogna pronosticare che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra di casa o per quella in trasferta.

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

BASEBALL

Sezione Generale

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

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

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

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

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

T/T Handicap intero AH semplice incl. Extra inning: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap X = 0, se il risultato finale, comprensivo di eventuali extra innings, è 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il risultato finale, comprensivo di eventuali extra innings, è 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il risultato finale, comprensivo di eventuali extra innings, è 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap intero dopo X inning AH semplice: Si deve pronosticare l'esito prendendo in considerazione solo i punti realizzati dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning X. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Innings 2, se il risultato, prendendo in considerazione solo i punti realizzati dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2, è 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il risultato, prendendo in considerazione solo i punti realizzati dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2, è 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il risultato, prendendo in considerazione solo i punti realizzati dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2, è 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

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

U/O X punti compresi Extra Inning: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati da entrambe le squadre durante l'intera partita, inclusi eventuali extra inning, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: New York Yankees - Boston Red Sox. U/O=9.5. Il punteggio totale è di 10 punti (Yankees 5, Red Sox 5) dopo 9 inning. Esito Vincente: OVER.

U/O X dopo Y Inning AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre dall'inizio dell'incontro al termine dell'Inning Y, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di $X = 2$ e $Y = 2$, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2 è pari o inferiore a 1 l'esito vincente è Under; se la somma

dei punti realizzati dalle due squadre dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2 è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre dall'inizio dell'incontro e sino al termine dell'Inning 2 è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

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

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

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

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

U/O dopo 3 Inning: Si deve pronosticare se in numero totale di run alla fine dei primi 3 inning saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa: under over. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nell'incontro NY Yankees contro i St. Louis Cardinals al terzo inning il risultato è sul 3 – 2, se il cliente avrà selezionato l'over 4.5 al terzo inning la scommessa risulterà vincente, al contrario se avrà selezionato l'esito under 4.5 al terzo inning la scommessa risulterà perdente.

U/O dopo 7 Inning: Si deve pronosticare se in numero totale di run alla fine dei primi 7 inning saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa: under over. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nell'incontro NY Yankees contro i St. Louis Cardinals al settimo inning il risultato è sul 3 – 2, se il cliente avrà selezionato l'over 4.5 al settimo inning la scommessa risulterà vincente, al contrario se avrà selezionato l'esito under 4.5 al settimo inning la scommessa risulterà perdente.

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

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

Inning con punteggio più alto: Si deve pronosticare in quale inning verranno realizzati il maggior numero di punti, sommando i punti di entrambe le squadre. Ai fini di questa scommessa ci sono 10 possibili esiti: i nove inning e la possibilità del pareggio. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Squadra punti inning più alto nell'incontro: Si deve pronosticare quale sarà la squadra che realizzerà il maggior numero di punti in un singolo inning durante la partita di riferimento. Ci sono 3 possibili esiti ai fini di questa scommessa: 1- la squadra menzionata per prima realizzerà il maggior numero di punti in un singolo inning; X - entrambe le squadre realizzeranno lo stesso numero di punti in un singolo inning; 2- la squadra menzionata per seconda realizzerà il maggior numero di punti in un singolo inning; In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Squadra vince più inning: Si deve pronosticare quale sarà la squadra che vincerà più inning nell'incontro. Per questa scommessa ci sono 3 possibili esiti: 1 - la squadra menzionata per prima vince più inning; X - le 2 squadre vincono lo stesso numero di inning; 2- la squadra menzionata per seconda vince più inning. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM

vigente.

Squadra casa battuta in inning SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata per prima sarà alla battuta dell'inning X (SI) oppure non sarà alla battuta nell'inning X (NO). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Numero massimo punti consecutivi per entrambe le squadre: Si deve pronosticare il numero massimo di punti consecutivi per entrambe le squadre. Ai fini di questa scommessa non si considerano gli extra innings. Ci sono 6 possibili esiti: 0, 1, 2, 3, 4, 5+. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Inning in cui è segnato il punto X: Si deve pronosticare in quale inning verrà realizzato il primo punto fra gli esiti proposti. Ai fini di questa scommessa sono inclusi eventuali extra innings. Ci sono 10 possibili esiti: Nei primi 9 Inning o in extra inning/nessun punto. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

MVP: Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il premio come "miglior giocatore" della manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Divisione del vincente: Si deve pronosticare la Divisione di appartenenza della squadra vincitrice della manifestazione. Le divisioni sono: AL EAST; AL CENTRAL; AL WEST; NL EAST; NL CENTRAL; NL WEST. 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.

Vincente premio CY Young Award National League: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Cy Young Awards", premio riservato al MIGLIOR LANCIATORE della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB National League 2022, esiti proposti: Sandy Alcantara, Corbin Burnes, Trevor Bauer. Vincitore PREMIO Cy Young Awards 2022 Sandy Alcantara. Esito vincente Sandy Alcantara.

Vincente premio CY Young Award American League: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Cy Young Awards", premio riservato al MIGLIOR LANCIATORE della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB American League 2022, esiti proposti: Justin Verlander, Robbie Ray, Shane Bieber. Vincitore PREMIO Cy Young Awards 2022 Justin Verlander. Esito vincente Justin Verlander.

Vincente premio Rookie of the Year Awards: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Rookie of the Year Awards", premio riservato alla MIGLIO MATRICOLA (ovvero al miglior giocatore fra quelli al primo anno di attività nella lega) della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB American League 2022, esiti proposti: Julio Rodríguez, George Kirby, Jeremy Peña. Vincitore PREMIO Rookie of the Year Awards 2022 Julio Rodríguez. Esito vincente Julio Rodríguez.

Vincente Premio Silver Slugger Awards: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Silver Slugger Awards" - premio riservato ai migliori giocatori che, per ruolo, si distinguono per la loro capacità offensiva - della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB American League 2023, esiti proposti: Adley Rutschman, Alejandro Kirk, Salvador Perez. Vincitore PREMIO Silver Slugger Awards 2023 Adley Rutschman. Esito vincente Adley Rutschman.

Vincente Premio Gold Glove Awards: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Gold Glove Awards" - premio riservato ai migliori giocatori che, per ruolo, si distinguono per la loro capacità difensiva - della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB American League 2023, esiti proposti: José Berrì, Shane Bieber, Dallas Keuchel. Vincitore PREMIO Gold Glove Awards 2023 José Berrì. Esito vincente José Berrì.

Vincente Premio Manager of the Year Awards: Si deve pronosticare quale manager si aggiudicherà il "Manager of the Year Awards", premio riservato al MIGLIOR MANAGER della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: MLB American League 2023, esiti proposti: Brandon Hyde, Terry Francona, Kevin Cash. Vincitore PREMIO Manager of the Year Awards 2023 Brandon Hyde. Esito vincente Brandon Hyde.

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.

Sezione Pre-Match & Live

1X2 Basket: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità: segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti; segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti; segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 Basket (Senza Supplementari): Bisogna pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità: segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti; segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti; segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentati, esclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 (Senza Margine): Bisogna pronosticare il vincitore dell'incontro: segno 1 vittoria della squadra in casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta, X le due squadre segneranno lo stesso numero di punti. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

T/T: 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.

T/T Handicap (Incl. T.S.): Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milwaukee Bucks - Toronto Raptors 99-105 ai Milwaukee Bucks è stato assegnato uno svantaggio di 10,5 punti: risultato 88,5-105 > ESITO VINCENTE 2 ai Milwaukee Bucks è stato assegnato un vantaggio di 10,5 punti: risultato finale 109,5-105 > ESITO VINCENTE 1 ai Toronto Raptors è stato assegnato un vantaggio di 10,5 punti: risultato finale 99-115,5 > ESITO VINCENTE 2 ai Toronto Raptors è stato assegnato uno svantaggio di 10,5 punti: risultato finale 99-94,5 > ESITO VINCENTE 1.

T/T Handicap intero AH semplice (incl. T.S.): Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap X = 0, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata; se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2. Handicap X = - 5, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 6 punti di scarto l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 5 punti di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap intero Tempo X AH semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Il tempo di riferimento viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Tempo 2, se il Tempo 2 termina 61 - 60 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 61 - 61 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 60 - 61 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap intero Quarto X AH semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del quarto di riferimento. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Quarto 2, se il Quarto 2 termina 31 - 30 l'esito vincente è 1; se il Quarto 2 termina 31 - 31 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Quarto 2 termina 30 - 31 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Punti: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore offerto. Per questa tipologia di scommessa il risultato da considerarsi è quello al termine di eventuali tempi supplementari. Esempio: Toronto-Indiana 80-68 (Somma punti = 148) Scommessa Under/Over 150.5 Esito vincente: Under.

U/O X punti nel primo minuto di gioco effettivo: Si deve pronosticare se il numero complessivo di punti realizzati dalle squadre nel primo minuto di gioco effettivo dell'incontro nei soli tempi regolamentari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; U/O punti nel primo minuto 4. Indice di riferimento decimale offerto 3.5. Esito Vincente: Over.

Entrambe le squadre segnano almeno un punto nel primo minuto di gioco effettivo: Si deve pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno (esito Si) o meno (esito No), nei soli tempi regolamentari, almeno un punto nel primo minuto di gioco effettivo dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Punti segnati Boston Celtics dopo primo minuto di gioco 0. Punti segnati Denver Nuggets dopo primo minuto di gioco 0. ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO UN PUNTO NEL PRIMO MINUTO - Esito Vincente: No.

U/O X canestri da 2 punti realizzati Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri da 2 punti segnati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero tiri da 2: Celtics 12 – Denver Nuggets 10. Indice di riferimento decimale proposto 20.5. U/O TIRI DA DUE REALIZZATI - Esito Vincente: Over.

U/O Squadra: Si deve pronosticare se il numero dei punti realizzati dalla squadra y al termine dell'incontro di riferimento, tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Esempio: Boston Celtics – Dallas Mavericks Risultato finale 106 - 88. Indice di riferimento proposto per squadra 1, 100.5. U/O X SQUADRA Y - Esito vincente: Over. Indice di riferimento proposto per squadra 2, 90.5. U/O X SQUADRA Y - Esito vincente: Under.

T/T + U/O: 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.

Margine vittoria (14 esiti): Bisogna pronosticare il margine con il quale una squadra vincerà la partita, scegliendo fra 14 esiti: A 1-2, A 3-6, A 7-9, A 10-13, A 14-16 A 17-20, A>21, B 1-2, B 3-6, B 7-9, B 10-13, B 14-16 B 17-20, B>21 dove per A si intende la squadra indicata per prima e per B la squadra indicata per seconda. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

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 Tempo X: Si deve pronosticare se il numero complessivo di punti nel tempo indicato sarà di un numero pari oppure dispari. I tempi sono divisi in: Primo tempo - primo e secondo quarto, Secondo tempo - terzo e quarto. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match LA Lakers – LA Clippers alla fine del primo tempo il risultato è di 52 – 51, se il cliente avrà selezionato l'esito Dispari la scommessa risulterà vincente in quanto la somma dei punti realizzati dalle due squadre è Dispari (103), se avrà selezionato invece l'esito Pari, la scommessa sarà perdente.

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.

Pari/Dispari Team 1 (Incl. Supp.): Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati dalla squadra indicata per prima al termine di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Pari/Dispari Team 2 (Incl. Supp.): Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati dalla squadra indicata per seconda al termine di un determinato incontro è un numero pari o dispari. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Squadra X vince esattamente Y quarti: Si deve pronosticare se, al termine della partita, la squadra X indicata avrà vinto esattamente (esito SI) il numero Y di quarti indicati nella scommessa o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics - Denver Nuggets 109 - 94 (30-21; 39 - 21; 14 - 26; 26 - 23). X=Boston Celtics, Y=3. Esito Vincente: Si.

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

1X2-X/quarto: Bisogna pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore a 2 punti, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore a 2 punti, con il segno X il loro pareggio o una differenza di punti inferiore od uguale a 2 punti. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

U/O Quarto X: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati nel quarto y al termine dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Esempio: Boston Celtics – Dallas Mavericks Risultato finale 106 - 88. Risultato Quarto: Risultati quarto: Q1 28-18, Q2 39-28, Q3 19-21, Q4 20-21. Indice di riferimento proposto per quarto 1 50.5. U/O X QUARTO Y - Esito vincente: Under.

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

T/T Handicap X/Quarto: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

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

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

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

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

Risultato incontro sui quarti: Si deve pronosticare il risultato esatto dei quarti aggiudicati dalla squadra ospitante e dalla squadra ospitata nell'incontro di riferimento. Ciascun quarto di gioco assegnerà un punto per la squadra che se lo aggiudica. Se il quarto termina in parità, non sarà assegnato alcun punteggio alle due squadre. Sono previsti 10 possibili esiti: 4-0; 3-1; 3-0; 2-1; 2-2; 1-2; 0-3; 1-3; 0-4; ALTRO nel caso in cui due o più quarti finiscano in parità. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milwaukee Bucks - Toronto Raptors risultato 1° quarto: 29-26 vincitrice del quarto sq. 1 risultato 2° quarto: 20-20 parità risultato 3° quarto: 25-30 vincitrice del quarto sq. 2 risultato 4° quarto: 25-31 vincitrice del quarto sq. 2 ESITO VINCENTE: 1-2 Miami Heat - Brooklyn Nets risultato 1° quarto: 20-21 vincitrice del quarto sq. 2 risultato 2° quarto: 29-21 vincitrice del quarto sq. 1 risultato 3° quarto: 19-30 vincitrice del quarto sq. 2 risultato 4° quarto: 25-26 vincitrice del quarto sq. 2 ESITO VINCENTE: 1-3.

Tempi supplementari SI/NO: Bisogna pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà SI. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del 4° quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

Esito 1°Tempo 1X2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

Esito 2°Tempo 1X2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del secondo tempo dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince il secondo tempo), 2 (la squadra ospite vince il secondo tempo), X (al termine del secondo tempo le due squadre hanno segnato lo stesso numero di punti). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Testa a Testa Handicap 1°Tempo: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il primo tempo dell'incontro, l'esito sarà determinato applicando l'handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

Testa a Testa Handicap 2°Tempo: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il secondo tempo dell'incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo

dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over 1°Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del primo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto.

Under/Over 2°Tempo: La scommessa consiste nel pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del secondo tempo sarà inferiore o superiore al valore offerto. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1Tempo/Finale: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match. Per questa tipologia di scommessa vale il risultato al termine dei tempi regolamentari; sono esclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 Tempo X + U/O Tempo Y: Bisogna pronosticare se nel tempo oggetto di scommessa la somma dei punti messi a segno da entrambe le squadre sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato e se il tempo di gioco specificato finirà con una vittoria della squadra di casa, con un pareggio oppure con la vittoria della squadra ospite. Ai fini della refertazione, le scommesse sui quarti tengono conto del solo risultato conseguito nel periodo di riferimento. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Gara a X/Punti nel X/Quarto: Bisogna pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti (5-10-15-20) nel quarto offerto. Sono previsti 3 possibili esiti: Squadra1, Squadra2 e Nessuno. Se nessuna delle due squadre realizza X punti nel quarto in questione, la selezione vincente sarà Nessuno.

Vantaggio di almeno Y punti nell'incontro: Bisogna pronosticare se una delle due squadre riuscirà (esito "SI") o meno (esito "NO") durante l'incontro a raggiungere un vantaggio di almeno Y punti. Non si terranno in considerazione eventuali tempi supplementari. 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.

Giocatore X U/O Punti + Vincitore partita: Bisogna pronosticare quale squadra vince la partita e se il numero di punti del giocatore indicato saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Ci sono 4 possibili esiti per questa scommessa: 1+OVER; 1+UNDER; 2+OVER; 2+UNDER. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Combo T/T Handicap + U/O: Bisogna pronosticare l'abbinamento corretto tra l'esito della partita con un handicap attribuito e se il numero totale dei punti della partita saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

1X2 + U/O punti nel quarto: Bisogna pronosticare l'abbinamento corretto tra l'esito del quarto nella partita di riferimento e se il numero totale dei punti nel quarto sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Esito Finale 1X2 + U/O punti nel match senza margine: Bisogna pronosticare l'abbinamento corretto tra l'esito della partita di riferimento e se il numero totale dei punti sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

T/T Handicap + U/O nel quarto X: Bisogna pronosticare l'abbinamento corretto tra l'esito del quarto indicato nella partita di riferimento con un handicap attribuito e se il numero totale dei punti nel quarto saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Parziale/finale: Bisogna pronosticare il risultato del primo tempo con quello finale (OT inclusi). La scommessa

prevede 9 possibili esiti: 1/1, 1/X 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/X, 2/2, 2/1. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O X AH: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under - Over. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati sarà pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 198, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre sarà pari a 197 o inferiore l'esito vincente Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre sarà pari a 198 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre sarà pari a 199 o superiore l'esito vincente sarà Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X Tempo Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Il tempo di riferimento viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 130 e Tempo Y = 1, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 129 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 130 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 131 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento che viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 45 - 40 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 45 - 45 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 40 - 45 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X Quarto Y AH: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine del quarto di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati nel quarto di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 65 e Quarto Y = 1, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari a 64 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari a 65 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari a 66 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Quarto X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del quarto di riferimento, prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi per X = 3 e prendendo in considerazione solo i canestri realizzati nel quarto 3: se il quarto 3 termina 22 - 20 l'esito vincente è 1; se il quarto 3 termina 20 - 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il quarto 3 termina 20 - 22 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O punti Team 1 Tempo X: Si deve pronosticare se il numero complessivo di punti realizzati da parte della squadra di casa nel tempo indicato saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. I tempi sono divisi in: Primo tempo - primo e secondo quarto, Secondo tempo - terzo e quarto quarto. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match LA Lakers – LA Clippers alla fine del primo tempo il risultato è di 52 – 51, se il cliente avrà selezionato l'esito Over punti 51.5 nel primo tempo per i LA Lakers la scommessa risulterà vincente, se in caso contrario avesse giocato l'esito under punti 51.5 nel primo tempo

per i LA Lakers la scommessa risulterà perdente.

U/O X Punti Team Y Quarto Z: Bisogna pronosticare se X punti realizzati dalla squadra Y oggetto di scommessa, nel quarto Z di riferimento dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite specificato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Squadra X vincente incontro ed entrambe realizzano almeno Y punti (Incl. O.T.): Si deve pronosticare se la squadra "x" vincerà l'incontro e se, entrambe, raggiungeranno il limite di "y" punti nell'incontro. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitata. Ai fini della determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. L'esito "Si" risulterà vincente quando la squadra oggetto di scommessa vincerà l'incontro ed entrambe raggiungeranno il limite di "y" punti nell'incontro. L'esito "no" risulterà vincente in tutti gli altri casi non precedentemente indicati. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: SQ. 1 VINCE L'INCONTRO ED ENTRAMBE REALIZZANO ALMENO 90 PUNTI INCL. EV. OT Denver - Miami Risultato finale 94-91: ESITO VINCENTE SI Risultato finale 89-94: ESITO VINCENTE NO Risultato finale 94-89: ESITO VINCENTE NO.

Buzzer Beater Decisivo Nel Match: Si deve pronosticare se nell'incontro indicato ci sarà un Buzzer Beater decisivo per le sorti dell'incontro. Un "Buzzer Beater decisivo" è quello che può cambiare le sorti dell'incontro in questi modi: 1) da una situazione di parità alla vittoria di una delle due squadre (decisivo per la vittoria); 2) dalla sconfitta di una squadra alla vittoria della stessa in seguito alla sua realizzazione (decisivo per la vittoria); 3) dalla vittoria di una delle due squadre al pareggio che porta ai tempi supplementari (decisivo per il pareggio). Sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per considerare valido un Buzzer Beater, la palla deve essere rilasciata dalla mano del tiratore prima che la sirena di fine tempo suoni e che si accendano le luci rosse poste sul tabellone e sul tavolo degli ufficiali di gara. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

U/O X tiri liberi realizzati dalla squadra Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i tiri liberi realizzati dalla squadra Y indicata nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. NBA - Match: Boston Celtics (1) - Denver Nuggets (2); Boston Celtics Numero tiri Liberi realizzati: 11. Denver Nuggets numero tiri liberi realizzati: 10. X=10.5, Y=1. Esito Vincente: Over.

1X2 Assist squadra (Incl. T.S.): Si deve pronosticare secondo il metodo classico dell'1X2 la squadra che realizzerà più assist durante la partita incluso eventuali tempi supplementari. L'assist è un passaggio utile per la realizzazione di punti. Ci sono 3 esiti possibili: 1 - la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento metterà a segno più assist della squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento; X - le due squadre partecipanti realizzeranno lo stesso numero di assist; 2 - la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento metterà a segno più assist della squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 Rimbalzi squadra (Incl. T.S.): Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di rimbalzi nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Con l'esito "1" si pronostica che la squadra ospitante realizza più rimbalzi rispetto alla squadra ospitata. Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre realizzano lo stesso numero di rimbalzi. Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospitata realizza più rimbalzi rispetto alla squadra ospitante. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Miami Heat - Chicago Bulls, Risultato finale: 140 - 70. Rimbalzi realizzati Miami Heat N° 11; Rimbalzi realizzati Chicago Bulls N° 9. Esito vincente: 1.

U/O X Rimbalzi Squadra Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di rimbalzi realizzati nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari della squadra Y indicata saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics (1) - Denver Nuggets (2); Numero rimbalzi Boston Celtics: 11; Numero rimbalzi Denver Nuggets: 10. X=10.5, Y=1. Esito Vincente: Over.

1X2 Tiri realizzati da 2 (Incl. T.S.): Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di tiri da 2 punti nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Con l'esito "1" si pronostica che la squadra ospitante realizza più tiri da 2 punti rispetto alla squadra ospitata. Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre realizzano lo stesso numero di tiri da 2 punti. Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospitata realizza più tiri da 2 punti rispetto alla squadra di ospitante. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Miami Heat - Chicago Bulls. Risultato finale: 140 - 70. Tiri da 2 realizzati Miami Heat N° 11; Tiri da 2 realizzati Chicago Bulls N° 9. Esito vincente: 1.

U/O X Tiri da 2 realizzati dalla squadra Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i tiri da 2 realizzati dalla squadra Y indicata nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics - Denver Nuggets; Boston Celtics numero tiri da 2: 11. Denver Nuggets numero tiri da 2: 10. X=10.5, Y=1. Esito Vincente: Over.

1X2 Tiri realizzati da 3 (Incl. T.S.): Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di tiri da 3 punti nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Il tiro da tre punti (definito anche tripla) definisce nella pallacanestro un canestro realizzato tirando la palla dall'esterno dell'area delimitata da un arco semiellittico radiante dal centro del canestro stesso. Con l'esito "1" si pronostica che la squadra ospitante realizza più tiri da 3 punti rispetto alla squadra ospitata. Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre realizzano lo stesso numero di tiri da 3 punti. Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospitata realizza più tiri da 3 punti rispetto alla squadra di ospitante. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Miami Heat - Chicago Bulls, risultato finale 117 - 102. Tiri da 3 realizzati Miami Heat N° 11; Tiri da 3 realizzati Chicago Bulls N° 9; Esito vincente: 1.

U/O X tiri da 3 realizzati dalla squadra Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i tiri da 3 realizzati dalla squadra Y indicata nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics (1) - Denver Nuggets (2); Boston Celtics Numero tiri da 3: 11. Denver Nuggets numero tiri da 3: 10. X=10.5, Y=1. Esito Vincente: Over.

T/T + U/O X Tiri da 3 nel match (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente Match (T/T)" e "Under/Over Tiri da 3 punti realizzati nel match Inclusi tempi supplementari. Ci sono quattro esiti possibili : TEAM 1+ UNDER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell avvenimento e i canestri da 3 realizzati da entrambe le squadre saranno inferiori della soglia indicata; TEAM 1 + OVER-Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell avvenimento e i canestri da 3 realizzati da entrambe le squadre saranno superiori della soglia indicata; TEAM 2 + UNDER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell avvenimento e canestri da 3 realizzati da entrambe le squadre saranno inferiori della soglia indicata; TEAM 2 + OVER-Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell avvenimento e i canestri da 3 realizzati da entrambe le squadre saranno superiori della soglia indicata Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Dallas-Lakers T/T + U/O 12.5 Canestri da 3; risultato finale 102-98 e Canestri da 3 realizzati nel match 11 quindi esito vincente 1+Under.

U/O X tiri liberi realizzati nell'incontro Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di tiri liberi totali realizzati nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice di riferimento offerto. Per tiri liberi totali si intende la somma dei tiri liberi realizzati da entrambe le squadre. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Boston Celtics Numero tiri liberi realizzati - 6. Denver Nuggets Numero tiri liberi realizzati - 5. Indice di riferimento decimale offerto 10.5. Esito Vincente: Over.

T/T squadre tiro libero X realizzato (Incl. T.S.): Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il tiro libero X nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e 2. Con l'esito 1 si pronostica che il tiro libero X sarà segnato dalla squadra ospitante. Con esito 2 si pronostica che il tiro libero X sarà segnato dalla squadra ospitata. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ovvero nessuno tiro libero X) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio 1: NBA, Boston Celtics vs Denver Nuggets, risultato finale 130 - 100. Andamento incontro risultato parziale 70-68; viene assegnato tiro libero A Boston che segna il tiro libero X (verosimilmente $X=1$), risultato parziale 72 - 68, risultato finale 130 - 100; T/T TIRO LIBERO X REALIZZATO, Esito vincente: 1. Esempio 2: NBA, Boston Celtics vs Denver Nuggets, risultato finale 130 - 100. Andamento incontro risultato parziale 70 - 68; durante il match non viene assegnato nessun tiro libero, risultato finale 130 - 100; T/T TIRO LIBERO X REALIZZATO, Esito vincente: restituzione in vincita dell'importo giocato.

U/O X Assist nell'incontro Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di assist realizzati nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero assist realizzati nella partita=25. $X=20.5$. Esito Vincente: Over.

U/O X Rimbalzi nell'incontro Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di rimbalzi realizzati nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice X di riferimento offerto. Per numero di rimbalzi nell'incontro si intende la somma dei rimbalzi di entrambe le squadre. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match: Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero rimbalzi Boston Celtics: 6. Numero di rimbalzi Denver Nuggets: 5. $X=10.5$. Esito Vincente: Over.

U/O X numero di schiacciate nell'incontro Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di schiacciate realizzate nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice di riferimento offerto. Per numero di schiacciate nell'incontro si intende la somma delle schiacciate di entrambe le squadre. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero schiacciate Boston Celtics- 6. Numero schiacciate Denver Nuggets - 5. Indice di riferimento decimale offerto 10.5. Esito Vincente: Over.

Espulsione nel match: Si deve pronosticare se nel match ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) un'espulsione. Sono escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale. La scommessa comprende sia i giocatori della panchina che quelli in campo più il primo allenatore. Sono esclusi i secondi allenatori, assistant coach, staff di varia natura. La scommessa comprende gli eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: NBA Denver Nuggets - Miami Heats. Espulsione Bruce Brown al 42' di gioco effettivo. Esito Vincente SI. Esempio2: NBA Denver Nuggets - Miami Heats. Nessuna Espulsione- Esito Vincente NO.

1X2 falli squadra Incl. T.S.: Si deve pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Con l'esito 1 si pronostica che la squadra ospitante commetterà più falli rispetto alla squadra ospitata. Con l'esito x si pronostica che le due squadre commetteranno lo stesso numero di falli. Con l'esito 2 si pronostica che la squadra ospitata commetterà più falli rispetto alla squadra ospitante. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Miami Heat - Chicago Bulls, Risultato finale: 140 - 70. Falli commessi Miami Heat - 11; Falli commessi Chicago Bulls - 9. Esito 1.

U/O X falli commessi nell'incontro Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i falli commessi nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero falli commessi - 11. Indice di riferimento decimale offerto 10.5. Esito Vincente: Over.

U/O X falli commessi dalla squadra Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i falli commessi nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari della squadra X indicata saranno inferiori (Under), o superiori (Over), ad un indice di riferimento offerto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Match Boston Celtics - Denver Nuggets; Numero falli commessi Boston Celtics – 11; Numero falli commessi Denver Nuggets – 10. Indice di riferimento decimale squadra

ospitante offerto 10.5. Esito Vincente: Over. Indice di riferimento decimale squadra ospitata offerto 11.5. Esito Vincente: Under.

Sezione Marcatori

Marcatori 1X2: Si deve pronosticare quale tra i due giocatori, al termine di una determinata partita, avrà segnato il maggior numero di punti. Esiti offerti: 1 il primo giocatore segnerà più punti, 2 il secondo giocatore segnerà più punti e X se i due giocatori segneranno lo stesso numero di punti. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. In caso di mancata partecipazione alla partita di almeno uno dei due giocatori, le scommesse vengono rimborsate. La scommessa è riferita al termine dei tempi regolamentari dell'incontro. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Golden state - Lakers, il cliente nel 1x2 proposto tra Stephen Curry e Lebron James seleziona l'esito 1, alla fine del match Stephen Curry realizza 38 punti per i Golden state, mentre Lebron James ne realizza 35 per i Lakers, l'esito sarà vincente in quanto Stephen Curry ha realizzato 3 punti in più di Lebron James.

1X2 Assist giocatore: Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa realizzerà il maggior numero di assist al termine della manifestazione di riferimento. I possibili esiti sono 3: 1 - Il giocatore indicato per primo realizzerà più assist; X - I due giocatori realizzeranno lo stesso numero di assist; 2 - Il giocatore indicato per secondo realizzerà più assist. La refertazione avverrà in base al tabellino ufficiale. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di almeno uno dei due giocatori le scommesse vengono rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Mondiali 2023, 1X2 Assist: Fontecchio S. (Italia) – Bogdanovic B. (Serbia). Fontecchio S. N° assist totali 5; Bogdanovic B. N° assist totali 11; Esito vincente: 2.

1X2 Rimbalzi giocatore: Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di rimbalzi alla fine della manifestazione di riferimento. I possibili esiti sono 3: 1 - Il giocatore indicato per primo otterrà più rimbalzi; X - I due giocatori otterranno lo stesso numero di rimbalzi; 2 - Il giocatore indicato per secondo otterrà più rimbalzi. La refertazione avverrà in base al tabellino ufficiale. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di almeno uno dei due giocatori le scommesse vengono rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Mondiali 2023, 1X2 Rimbalzi: Fontecchio S. (Italia) – Bogdanovic B. (Serbia). Fontecchio S. N° rimbalzi totali 12; Bogdanovic B. N° rimbalzi totali 6; Esito vincente: 1.

Miglior Marcatore della Partita: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segna il maggior numero di punti nella partita indicata. La voce "Altro", se offerta, comprende i giocatori non presenti nella lista. Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Miglior marcatore squadra casa: Bisogna pronosticare quale sarà il miglior marcatore della squadra indicata per prima nella partita oggetto di scommessa. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. 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 emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Miglior marcatore squadra ospite: Bisogna pronosticare quale sarà il miglior marcatore della squadra indicata per seconda nella partita oggetto di scommessa. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. 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 emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

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

Miglior Marcatore nella Serie: Bisogna pronosticare quale tra i giocatori delle due squadre segnerà il maggior numero di punti sommando le varie partite della fase indicata. La voce "Altro", se offerta, comprende i giocatori non presenti nella lista. Se un giocatore non scende in campo, le scommesse su quel giocatore verranno considerate perdenti. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il

numero di eventi risultati in parità).

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

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

Under/Over Punti Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

U/O Punti giocatore X nel quarto Y: Bisogna pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore indicato alla fine del quarto di riferimento saranno inferiori (under) o superiori (over) allo spread indicato nella scommessa. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Assist Giocatori: Bisogna pronosticare se il numero di ASSIST realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

U/O Assist Giocatore X Quarto Y: Si deve pronosticare se il numero di assist realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento offerto. In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Orlando Magic - New York Knicks. Assist di Banchemo nel 1° Quarto, Indice di riferimento Banchemo U/O 4.5. Risultato, 5 Assist nel Quarto 1. Esito vincente: OVER. Assist di Banchemo nel 1° Quarto, Indice di riferimento Banchemo U/O 5.5. Risultato, 5 Assist nel Quarto 1. Esito vincente: UNDER.

U/O Rimbalzi Giocatori: Bisogna pronosticare se il numero di RIMBALZI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

U/O Rimbalzi Giocatore X Quarto Y: Si deve pronosticare se il numero di rimbalzi realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento offerto. In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Orlando Magic - New York Knicks. Rimbalzi di Banchemo nel 1° Quarto, Indice di riferimento Banchemo U/O 4.5. Risultato, 5 Rimbalzi nel Quarto 1. Esito vincente: OVER. Rimbalzi di Banchemo nel 1° Quarto, Indice di riferimento Banchemo U/O 5.5. Risultato, 5 Rimbalzi nel Quarto 1. Esito vincente: UNDER.

U/O Punti + Rimbalzi: Si deve pronosticare se la somma di punti e rimbalzi messi a segno dal giocatore

oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 15.5 Punti e Rimbalzi, Belinelli conclude il match con 10 Punti e 6 Rimbalzi, in questo caso l'esito sarà vincente in quanto la somma dei Punti più quella dei Rimbalzi danno una somma totale di 16.

U/O Punti + Assist: Si deve pronosticare se la somma punti e assist messi a segno dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 15.5 Punti e Assist, Belinelli conclude il match con 10 Punti e 6 Assist, in questo caso l'esito sarà vincente in quanto la somma dei Punti più quella degli Assist danno una somma totale di 16.

U/O Assist + Rimbalzi: Si deve pronosticare se il numero totale di assist e rimbalzi messi a segno dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 15.5 Assist e Rimbalzi, Belinelli conclude il match con 10 Rimbalzi e 6 Assist, in questo caso l'esito sarà vincente in quanto la somma dei Rimbalzi più quella degli Assist danno una somma totale di 16.

U/O Punti + Rimbalzi + Assist: Si deve pronosticare se la somma di punti, rimbalzi e assist messi a segno dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 15.5 Punti, Assist e Rimbalzi, Belinelli conclude il match con 10 Punti 3 Rimbalzi e 3 Assist, in questo caso l'esito sarà vincente in quanto la somma tra i Punti, Rimbalzi e Assist danno una somma totale di 16.

U/O Punti + Rimbalzi + Assist Giocatore X Quarto Y: Si deve pronosticare se la somma totale di punti, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore X nel solo quarto Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento offerto. In caso di mancata partecipazione al quarto Y del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al quarto Y quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Orlando Magic - New York Knicks. Punti+Rimbalzi+Assist di Banchemo nel 1° Quarto, Indice di riferimento Banchemo U/O 9.5. Risultato, 6+2+2=10. Punti+Rimbalzi+Assist nel Quarto 1. Esito vincente: OVER. Punti+Rimbalzi+Assist di Banchemo nel 1° Quarto Indice di riferimento Banchemo U/O 10.5. Risultato, 6+2+2=10. Punti+Rimbalzi+Assist nel Quarto 1. Esito vincente: UNDER.

T/T Partita + Under/Over Giocatore: Bisogna pronosticare la squadra che vincerà la partita e se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

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

U/O Palle Rubate Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di PALLE RUBATE realizzate dal giocatore nella partita, comprensiva di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

U/O palle perse Giocatore X: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di palle perse dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA, Boston Celtics & Denver Nuggets. Tatum J. (Boston Celtics) 1 palla persa (stl) Indice di riferimento 0,5, Esito Vincente: Over; Indice di riferimento 1,5, Esito Vincente: Under.

U/O Stoppate: Si deve pronosticare se il numero totale di stoppate nella partita da parte del giocatore nella descrizione saranno inferiori (Under) o superiori (Over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 5.5 Stoppate, durante il match lo stesso esegue 6 stoppate, l'esito in questo caso sarà vincente perché ha realizzato più di 5.5 stoppate.

U/O Tiri da 3 Realizzati Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero di TIRI DA 3 realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicate. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Vincente partita + U/O Tiri da 3 realizzati giocatore X (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente Match (T/T)" e "Under/Over Tiri da 3 punti realizzati nel match dal giocatore indicato in scommessa Inclusi tempi supplementari. Con "Vincente Match (T/T)" si pronostica il risultato finale della partita scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra ospitante; segno 2 vittoria della squadra ospitata. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. Con "Under/Over Tiri da 3 punti realizzati nel match Inclusi tempi supplementari; si pronostica se il numero totale di tiri da 3 punti segnati dal giocatore di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento offerto. Gli esiti possibili sono: 1+UNDER - Vince la squadra ospitante e i canestri da 3 realizzati dal giocatore selezionato saranno inferiori all'indice di riferimento offerto; 1 + OVER- Vince la squadra ospitante e i canestri da 3 realizzati dal giocatore selezionato saranno superiori all'indice offerto; 2 + UNDER- Vince la squadra ospitata e canestri da 3 realizzati dal giocatore selezionato saranno inferiori all'indice di riferimento offerto; 2 + OVER- Vince la squadra ospitata e i canestri da 3 realizzati dal giocatore selezionato saranno superiori all'indice di riferimento offerto. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: NBA - Dallas-Lakers T/T + U/O 2.5 Canestri da 3 Luka Doncic. Risultato finale 102-98 e Canestri da 3 realizzati nel match da Luka Doncic 2. Esito vincente: 1+Under.

U/O tiri liberi segnati dal giocatore X: Si deve pronosticare se il giocatore specificato segna un numero maggiore (esito OVER) o minore (esito UNDER) di tiri liberi rispetto alla soglia decimale indicata nell'avvenimento proposto. I tiri liberi sono tentativi di segnare punti dalla lunetta senza interferenza avversaria, assegnati generalmente in risposta a un fallo commesso dalla squadra avversaria sul tiratore. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Dallas-Lakers U/O tiri liberi segnati giocatore X. Indice di riferimento decimale per tiri liberi 3.5. U/O Tiri liberi segnati Lebron J. 2, Esito vincente: Under.

Doppia doppia SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione della scommessa farà una doppia doppia nella partita (Si) oppure non riuscirà a fare una doppia doppia nella partita (No). per doppia doppia si intende che il giocatore deve fare almeno 10 in due tra le seguenti statistiche - punti, rimbalzi, assist, recuperi e stoppate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli Sì a realizzare una doppia doppia, durante il match lo stesso realizza 12 Punti e 10 Rimbalzi, l'esito in questo caso sarà vincente in quanto ha realizzato due statistiche con doppia cifra.

Tripla doppia SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione della scommessa farà una

trippla doppia nella partita (SI) oppure non riuscirà a fare una tripla doppia nella partita (NO). per tripla doppia si intende che il giocatore deve fare almeno 10 in tre tra le seguenti statistiche - punti, rimbalzi, assist, recuperi e stoppate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli Sì a realizzare una tripla doppia, durante il match lo stesso realizza 12 Punti, 10 Rimbalzi e 10 Assist, l'esito in questo caso sarà vincente in quanto ha realizzato tre statistiche con doppia cifra.

Vincente partita + Doppia doppia Giocatore X (Incl. T.S.): Si deve pronosticare contemporaneamente quale delle 2 squadre (1-2) vincerà l'incontro e se il Giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Sono previsti 4 esiti: 1+SI nel caso in cui la vincente sia la Squadra 1 e il Giocatore X realizza una doppia doppia; 1+NO nel caso in cui la vincente sia la Squadra 1 e il Giocatore X non realizza una doppia doppia; 2+SI nel caso in cui la vincente sia la Squadra 2 e il Giocatore X realizza una doppia doppia; 2+NO nel caso in cui la vincente sia la Squadra 2 e il Giocatore X non realizza una doppia doppia. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitata. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Finale Mondiali Basket. Germania 83 - Serbia 77. X=Franz Wagner: Punti 20, Rimbalzi 12. ESITO VINCENTE: 1+SI.

Vincente partita + Tripla doppia Giocatore X (Incl. T.S.): Si deve pronosticare contemporaneamente quale delle 2 squadre (1-2) vincerà l'incontro e se il Giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) una tripla doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 3 delle voci statistiche: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Sono previsti 4 esiti: 1+SI nel caso in cui la vincente sia la Squadra 1 e il Giocatore X realizza una tripla doppia; 1+NO nel caso in cui la vincente sia la Squadra 1 e il Giocatore X non realizza una tripla doppia; 2+SI nel caso in cui la vincente sia la Squadra 2 e il Giocatore X realizza una tripla doppia; 2+NO nel caso in cui la vincente sia la Squadra 2 e il Giocatore X non realizza una tripla doppia. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra nella descrizione dell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitata. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Finale Mondiali Basket. Germania 83 - Serbia 77. X=Franz Wagner: Punti 20, Rimbalzi 12, Assist 10. ESITO VINCENTE: 1+SI.

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

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

Giocatore segna almeno X punti SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno X punti nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale della manifestazione e quanto previsto dal regolamento vigente. Esempio: Golden State Warriors - Portland Trail Blazers, Stephen Curry (Golden State Warriors) 37 punti realizzati (pts). LIMITE 35, ESITO VINCENTE: SI; LIMITE 36 ESITO VINCENTE:SI; LIMITE 37, ESITO: VINCENTE SI.

Giocatore X segna canestro Y nel match (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione della scommessa esito SI: metterà a segno il canestro Y indicato nella descrizione della scommessa della partita, eventuali tempi supplementari compresi (tiro libero, tiro da 2 o tiro da 3) oppure esito NO: non metterà a segno il canestro Y indicato nella descrizione della scommessa della partita, eventuali tempi supplementari compresi. In caso di mancata partecipazione all'incontro le scommesse andranno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: X= Belinelli M. (BOL) e Y=3. Bologna - Milano: sequenza canestri: 2-0 Polonara A. (BOL), 2-2 Melli N. (MIL), 4-2 Belinelli M. Esito vincente: SI.

Giocatore X modalità di realizzazione del punto Y: Si deve pronosticare la modalità con cui il giocatore X realizzerà il punto Y dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione valgono solo i tempi regolamentari dell'incontro. I possibili esiti sono: tiro da 2, tiro da 3, tiro libero, giocatore X non segna il punto Y, nessun punto Y. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso in cui il giocatore oggetto entri in campo dopo che è stato realizzato il punto Y le scommesse rimarranno valide. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Barcellona - Virtus Bologna Eurolega 2023/24. Si pronostica che Belinelli M. segni punto Y dell'incontro con metodo "tiro da 2": Belinelli M. segna punto Y dell'incontro con tiro da 2. GIOCATORE X MODALITA DEL PUNTO Y – Esito Vincente: Tiro da 2.

Giocatore X U/O Assist + Vincente partita incl. TS: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Assist" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore X U/O rimbalzi + Vincente partita (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Rimbalzi" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ci sono quattro esiti possibili : "1+ UNDER" - Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i rimbalzi fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della soglia indicata; "1 + OVER" - Vince la squadra menzionata per prima nella descrizione dell'avvenimento e i rimbalzi fatti dal giocatore indicato saranno superiori della soglia indicata; "2 + UNDER" - Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i rimbalzi fatti dal giocatore indicato saranno inferiori della soglia indicata; "2 + OVER" - Vince la squadra menzionata per seconda nella descrizione dell'avvenimento e i rimbalzi fatti dal giocatore indicato saranno superiori della soglia indicata. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Virtus Bologna e Olympiakos, il cliente seleziona Belinelli over 5.5 Rimbalzi + la Vittoria della Virtus Bologna (segno 1), il Match si conclude 77 a 75 per la Virtus Bologna con Belinelli che conclude il match con 6 Rimbalzi, in questo caso l'esito sarà vincente in quanto Bellinelli ha fatto over 5.5 Rimbalzi e la Virtus Bologna ha vinto il match (OVER+1).

Giocatore realizza almeno X assist SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno X assist nell'incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA, Boston Celtics - Denver Nuggets Tatum J. (Boston Celtics) 13 assist realizzati (Ast); Limite 11, Esito vincente: Si; Limite 12 esito Vincente: Si; Limite 13, Esito vincente: Si.

Giocatore con il maggior numero di assist nel match (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero assist nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Chicago Bulls - Phoenix Suns. Lista: 1) Kevin Durant; 2) Bradley Beal; 3) Devin Booker; 4) Alex Caruso; 5) Zach Lavine; 6) Nikola Vucevic; 7) ...; 8) ... Assist realizzati: Kevin Durant (4), Devin Booker; (3), Zach Lavine (3) Nikola Vucevic (2)... 8 Esito vincente: Kevin Durant.

Giocatore con il maggior numero di assist nel quarto Y: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di assist nel quarto Y. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità qualora il regolamento ufficiale della

manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Chicago Bulls - Phoenix Suns. Lista: 1) Kevin Durant; 2) Bradley Beal; 3) Devin Booker; 4) Alex Caruso; 5) Zach Lavine; 6) Nikola Vucevic; 7) ...; 8) ... Assist realizzati nel quarto Y: Kevin Durant (4), Devin Booker; (3), Zach Lavine (3) Nikola Vucevic (2)... 8)... . Esito vincente: Kevin Durant.

Giocatore realizza almeno X rimbalzi SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa conquisterà (esito SI), o meno (esito NO), almeno X rimbalzi nell' incontro di riferimento comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA, Boston Celtics - Denver Nuggets Tatum J. (Boston Celtics) 5 rimbalzi conquistati (Rt); Limite 3, Esito vincente Si; Limite 4 esito Vincente Si; Limite 5, Esito vincente: Si.

Giocatore con il maggior numero di rimbalzi nel match (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di rimbalzi nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Chicago Bulls - Phoenix Suns. Lista: 1) Kevin Durant; 2) Bradley Beal; 3) Devin Booker; 4) Alex Caruso; 5) Zach Lavine; 6) Nikola Vucevic; 7) ...; 8) ... Rimbalzi realizzati: Kevin Durant (4), Devin Booker; (3), Zach Lavine (3)...(2)...ecc. Esito vincente: Kevin Durant.

Giocatore con il maggior numero di tiri da 3 punti nel match (Incl. T.S.): Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di tiri da 3 punti nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Chicago Bulls - Phoenix Suns. Lista: 1) Kevin Durant; 2) Bradley Beal; 3) Devin Booker; 4) Alex Caruso; 5) Zach Lavine; 6) Nikola Vucevic; 7) ...; 8) ... Tiri da 3 punti realizzati: Kevin Durant (4), Devin Booker (3), Zach Lavine (3), Nikla Vucevic (2)...8) Esito vincente: Kevin Durant.

Giocatore con il maggior numero di tiri da 3 punti realizzati nel quarto Y: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di tiri da 3 punti nel quarto Y. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: NBA - Chicago Bulls - Phoenix Suns. Lista: 1) Kevin Durant; 2) Bradley Beal; 3) Devin Booker; 4) Alex Caruso; 5) Zach Lavine; 6) Nikola Vucevic; 7) ...; 8) ... Tiri da 3 punti realizzati nel quarto Y: Kevin Durant (4), Devin Booker (3), Zach Lavine (3), Nikla Vucevic (2)...8) Esito vincente: Kevin Durant.

Sezione 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).

U/O Partite nella Serie: Bisogna pronosticare se il numero di partite disputate durante la serie dei playoff indicata, sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

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

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

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

Punteggio esatto dopo 3 incontri: Si deve pronosticare il risultato esatto tra due determinate squadre dopo i primi 3 incontri di una Serie. Gli esiti possibili sono: 3-0, 0-3, 2-1, 1-2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato NBA Serie Finale - Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick. Si pronostica che il risultato esatto dopo il terzo incontro sia 2-1 a favore di Minnesota. Risultato dopo il terzo incontro 3-0. PUNTEGGIO ESATTO SERIE DOPO 3 INCONTRI – Esito Vincente: 3-0.

Punteggio esatto dopo 4 incontri: Si deve pronosticare il risultato esatto tra due determinate squadre dopo i primi 4 incontri di una Serie. Gli esiti possibili sono: 4-0, 0-4, 3-1, 1-3, 2-2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato NBA Serie Finale - Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick. Si pronostica che il risultato esatto dopo il quarto incontro della serie sia 3-1 a favore di Minnesota. Risultato dopo il quarto incontro 4-0. PUNTEGGIO ESATTO SERIE DOPO 4 INCONTRI – Esito Vincente: 4-0.

Accoppiata finaliste: Si deve pronosticare quale sarà la coppia di squadre tra quelle proposte nella lista saranno le eventuali finaliste della manifestazione. La lista degli esiti potrà contenere l'esito "ALTRO" che contemplerà tutti gli esiti non elencati espressamente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Efes ed Virtus vincono le rispettive semifinali di Eurolega così qualificandosi di diritto alla finale, se il cliente avrà scommesso sulla loro accoppiata finale la scommessa risulterà vincente.

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

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

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

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

specifica manifestazione.

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

Squadra raggiunge i Playoff SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (SI) o meno (NO) ai Playoff della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Se il cliente selezionerà la squadra Milano a raggiungere i playoff nel torneo di Eurolega, quindi esito Sì, e Milano si qualificherà ai quarti di finale (alias playoff), la scommessa risulterà vincente.

Vince dopo Svantaggio: Bisogna pronosticare come la squadra vincitrice della serie conquisterà la vittoria. Gli esiti offerti sono 4: team1 vince dopo essere stato in svantaggio, team1 vince senza mai essere stato in svantaggio, team2 vince dopo essere stato in svantaggio e team2 vince senza mai essere stato in svantaggio. Ovviamente il vantaggio/svantaggio si riferisce al punteggio parziale delle vittorie ottenute nella serie.

Vincente Incontro X/Ris.Serie: Bisogna pronosticare contemporaneamente sia il risultato della partita indicata nella scommessa che il vincitore finale della serie. Gli esiti offerti sono 4: team1 vince la partita e vincerà la serie, team1 vince la partita e perderà la serie, team2 vince la partita e vincerà la serie, team2 vince la partita e perderà la serie.

Conference del vincente: Si deve pronosticare la Conference di appartenenza della squadra vincitrice del Campionato NBA. 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. La voce Altro, se presente, comprende squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del torneo andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a torneo in corso, le scommesse rimangono valide e 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Finale – Match /(Gara 7) Denver Nuggets - Milwaukee Bucks 117 – 130; Esito Vincente: Milwaukee Bucks - Eastern Conference.

Nazionalità del team vincente manifestazione: Si deve pronosticare la nazione di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa. La voce Altro, se presente, comprende squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una nazione che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio del torneo andranno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità dove la formulazione della classifica non prevede il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nazione del Vincente EUROLEGA 2022, squadra vincente Real Madrid la scommessa vincente è SPAGNA.

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

EuroCup - Vincitore Partita e Margine di Vittoria:

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

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

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

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

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

Prima Scelta Draft NBA: Si deve pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NBA. Se il giocatore presente nella lista si dovesse ritirare dal draft, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti. La refertazione delle scommesse avverrà in base a quanto diramato sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Vincente del premio Most Improved Player: Bisogna pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio di Most Improved Player al termine di una determinata competizione. La refertazione delle scommesse avverrà in base a quanto diramato sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Vincente premio Allenatore dell'Anno: Bisogna pronosticare quale sarà l'allenatore che si aggiudicherà il premio di miglior allenatore dell'anno al termine di una determinata competizione. La refertazione delle scommesse avverrà in base a quanto diramato sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Vincente premio Difensore dell'Anno: Bisogna pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio di miglior difensore dell'anno al termine di una determinata competizione. La refertazione delle scommesse avverrà in base a quanto diramato sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Vincente premio Sesto Uomo dell'Anno: Bisogna pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio di miglior sesto uomo dell'anno al termine di una determinata competizione. La refertazione delle scommesse avverrà in base a quanto diramato sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Qualificata alle Final 4 SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alle Final Four della manifestazione di riferimento. Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Raggiunge la semifinale SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (SI) o meno (NO) alla semifinale della manifestazione di riferimento. Per la determinazione dell'esito vincente si rimanda al tabellone ufficiale diramato a fine stagione dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Raggiunge gli ottavi SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (SI) o meno (NO) agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento. Per la determinazione dell'esito vincente si rimanda al tabellone ufficiale diramato a fine stagione dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Ultima classificata: Bisogna pronosticare la squadra che si classifica all'ultimo posto al termine della regular season della manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate. 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.

Miglior realizzatore di punti: Bisogna pronosticare quale giocatore segnerà più punti nella manifestazione indicata. In caso di parità fra 2 o più giocatori, il giocatore vincente sarà quello indicato sul sito ufficiale della manifestazione (secondo le regole della competizione). Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della

manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore con maggior numero di punti della serie nella fase: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella serie di incontri della fase playoff della manifestazione di riferimento solo tra le due squadre indicate nell'avvenimento relativamente agli incontri che disputeranno con il formato "al meglio di 7". Si considereranno i punti realizzati da un determinato giocatore come somma dei punti negli incontri disputati (a\ r con il formato "al meglio di 7"). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non prende parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha preso parte alla manifestazione quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Giocatore con maggior numero di punti nella serie. Match Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick, Semifinale Play off (risultato finale serie 1-4). Gara 1, Lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Punti Gara1: Doncic L. - 25 punti, Irving – 12 - punti, Edwards - 7 punti, 4)... , 5)... . Gara 2, lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Punti Gara 2: Doncic L. - 25 punti, Irving K. - 13 punti, Edwards A. - 7 punti. Gara 3..., Gara 4..., Gara 5.... Totale complessivo punti realizzati nella serie: Doncic L. – 137 punti, Irving K. – 100 punti, Edwards A. – 50 punti. **GIOCATORE CON MAGGIOR NUMERO DI PUNTI NELLA SERIE – Esito vincente: Doncic L.**

Giocatore con maggior numero di tiri da tre punti segnati della serie nella fase: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di tiri da tre punti segnati nella serie di incontri della fase playoff della manifestazione di riferimento solo tra le due squadre indicate nell'avvenimento relativamente agli incontri che disputeranno con il formato "al meglio di 7". Si considereranno i tiri da tre punti segnati da un determinato giocatore come somma dei tiri da tre punti segnati negli incontri disputati (a\ r con il formato "al meglio di 7"). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non prende parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha preso parte alla manifestazione quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Giocatore con maggior numero di tiri da tre punti segnati nella serie. Match Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick, Semifinale Play off (risultato finale serie 1-4). Gara 1, Lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Tiri da tre punti segnati Gara1: Doncic L. - 25 tiri da tre punti segnati, Irving – 12 - tiri da tre punti segnati, Edwards - 7 tiri da tre punti segnati, 4)... , 5)... . Gara 2, lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Tiri da tre punti segnati Gara 2: Doncic L. - 25 tiri da tre punti segnati, Irving K. - 13 tiri da tre punti segnati, Edwards A. - 7 tiri da tre punti segnati. Gara 3..., Gara 4..., Gara 5.... Totale complessivo tiri da tre punti segnati nella serie: Doncic L. – 137 tiri da tre punti segnati, Irving K. – 100 tiri da tre punti segnati, Edwards A. – 50 tiri da tre punti segnati. **GIOCATORE CON MAGGIOR NUMERO DI TIRI DA TRE PUNTI SEGNATI NELLA SERIE – Esito vincente: Doncic L.**

Giocatore con miglior media punti Regular Season: Bisogna pronosticare quale dei giocatori proposti realizzerà la miglior media-punti a partita (PPG) nella "regular season" della manifestazione di riferimento. PPG = point per game (media-punti a partita) = punti totali realizzati / numero partite giocate. Nel caso in cui un giocatore cambi la squadra di appartenenza, per la determinazione dell'esito vincente sarà conteggiata la media punti complessiva realizzata nella stagione di riferimento. Nella lista sarà proposto anche 'Altro' che conterrà tutti i giocatori non presenti nella lista proposta. La refertazione delle scommesse avverrà in base alle informazioni reperibili sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Giocatore con miglior media assist Regular Season: Bisogna pronosticare quale dei giocatori proposti realizzerà la miglior media-assist a partita (APG) nella "regular season" della manifestazione di riferimento. APG = assist per game (media-assist a partita) = assist totali realizzati / numero partite giocate. Nel caso in cui un giocatore cambi la squadra di appartenenza, per la determinazione dell'esito vincente sarà conteggiata la media assist complessiva realizzata nella stagione di riferimento. Nella lista sarà proposto anche 'Altro' che conterrà tutti i giocatori non presenti nella lista proposta. La refertazione delle scommesse avverrà in base alle informazioni reperibili sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Giocatore con maggior numero di assist della serie nella fase: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di assist nella serie di incontri della fase playoff della manifestazione di riferimento solo tra le due squadre indicate nell'avvenimento relativamente agli incontri che disputeranno con il formato "al meglio di 7". Si considereranno gli assist realizzati da un determinato giocatore come somma degli assist negli incontri disputati (a\ r con il formato "al meglio di 7"). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non prende parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha preso parte alla manifestazione quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Giocatore con maggior numero di assist nella serie. Match Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick, Semifinale Play off (risultato finale serie 1-4). Gara 1, Lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Assist Gara1: Doncic L. - 25 assist, Irving – 12 - assist, Edwards - 7 assist, 4)... , 5)... . Gara 2, lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Assist Gara 2: Doncic L. - 25 assist, Irving K. - 13 assist, Edwards A. - 7 assist. Gara 3..., Gara 4..., Gara 5.... Totale complessivo assist realizzati nella serie: Doncic L. – 137 assist, Irving K. – 100 assist, Edwards A. – 50 assist. **GIOCATORE CON MAGGIOR NUMERO DI ASSIST NELLA SERIE – Esito vincente: Doncic L.**

Giocatore con miglior media rimbalzi Regular Season: Bisogna pronosticare quale dei giocatori proposti realizzerà la miglior media-rimbalzi a partita (RPG) nella "regular season" della manifestazione di riferimento. $RPG = rebound\ per\ game\ (media-rimbalzi\ a\ partita) = \frac{rimbalzi\ totali\ realizzati}{numero\ partite\ giocate}$. Nel caso in cui un giocatore cambi la squadra di appartenenza, per la determinazione dell'esito vincente sarà conteggiata la media rimbalzi complessiva realizzata nella stagione di riferimento. Nella lista sarà proposto anche 'Altro' che conterrà tutti i giocatori non presenti nella lista proposta. La refertazione delle scommesse avverrà in base alle informazioni reperibili sul sito ufficiale della manifestazione in questione.

Giocatore con maggior numero di rimbalzi della serie nella fase: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di rimbalzi nella serie di incontri della fase playoff della manifestazione di riferimento solo tra le due squadre indicate nell'avvenimento relativamente agli incontri che disputeranno con il formato "al meglio di 7". Si considereranno i rimbalzi realizzati da un determinato giocatore come somma dei rimbalzi negli incontri disputati (a\ r con il formato "al meglio di 7"). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se il giocatore pronosticato non prende parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha preso parte alla manifestazione quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Giocatore con maggior numero di rimbalzi nella serie. Match Minnesota Timberwolves – Dallas Maverick, Semifinale Play off (risultato finale serie 1-4). Gara 1, Lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Rimbalzi Gara1: Doncic L. - 25 rimbalzi, Irving – 12 - rimbalzi, Edwards - 7 rimbalzi, 4)... , 5)... . Gara 2, lista: 1) Doncic L., 2) Irving K., 3) Edwards A., 4) Towns K., 5) Gafford D., 6)... , 7)...8)... - Rimbalzi Gara 2: Doncic L. - 25 rimbalzi, Irving K. - 13 rimbalzi, Edwards A. - 7 rimbalzi. Gara 3..., Gara 4..., Gara 5.... Totale complessivo rimbalzi realizzati nella serie: Doncic L. – 137 rimbalzi, Irving K. – 100 rimbalzi, Edwards A. – 50 rimbalzi. **GIOCATORE CON MAGGIOR NUMERO DI RIMBALZI NELLA SERIE – Esito vincente: Doncic L.**

Basket – Speciali

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BASKET A 3

Sezione Pre-Match / Antepost

Testa a Testa Risultato: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta.

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari se previsti dal torneo.

Testa a Testa con Handicap: Si scommette sul segno 1 o 2 finale, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita.

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

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

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

U/O X squadra Y incl. O.T.: Si deve pronosticare se il punteggio totale della squadra X, inclusi eventuali overtime, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione, farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Torneo di Basket 3x3. Cina - Giappone. X=Giappone. U/O=18.5. Il Giappone segna un totale di 22 punti alla fine dell'incontro. Esito Vincente: OVER.

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

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

BEACH SOCCER

Sezione Pre-Match

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

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

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

Sezione Live

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

In Testa Dopo 10 Punti Nel [N]° Set (In Testa Dopo Punti Set Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale squadra sarà in testa dopo che [n] punti sono stati disputati in un determinato set. Sono previsti tre possibili esiti per questo mercato: Squadra1, Squadra2 o Pareggio. Nel caso in cui il set sia già stato determinato in quanto una squadra si è già aggiudicata il set prima che [n] punti sono stati disputati, la squadra che si è aggiudicata il set sarà considerata vincente. Ad esempio se una squadra vince il set 21-3, questa sarà ritenuta vincente anche come in testa dopo 30 punti. Nel caso in cui il set in questione non viene disputato, le scommesse saranno annullate.

Esempio:

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

Il Set In Corso Va Ai Punti Supplementari (Set Ai Punti Extra Si/No Live): Questo mercato consiste nel pronosticare se un set specifico andrà o meno ai punti supplementari. Questa situazione si verifica nel caso

in cui una delle due squadre debba realizzare un numero di punti maggiore rispetto a quanto richiesto per poter vincere il set. Ad esempio, in un set che si dovrebbe decidere a 21, quando il risultato finale è di 22-20 significa che il set si è deciso ai tempi supplementari. Sono previsti 2 possibili esiti: Sì o No. Nel caso in cui il set non venga giocato, le scommesse saranno nulle.

Esempio:

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

Sezione Risultato esatto set in corso

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

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

Esempio:

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

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

Esempio:

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

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

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

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

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

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

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

finisce 21-12, 11-21 e 12-15, la scommessa è perdente in quanto il numero totale di punti realizzati dall'Italia nell'incontro è di 44.

Questo mercato si applica anche a Squadra2.

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

Esempio:

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

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

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

BEACH VOLLEY

Sezione Pre-Match/Antepost

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

Vincente manifestazione: Si deve pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se una squadra presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Torneo - Coppa del Mondo 2023. **Vincente manifestazione:** Il cliente scommette su Stati Uniti vincente manifestazione. Se la squadra oggetto di scommessa vincerà la competizione indicata, la scommessa risulterà vincente.

U/O: Si deve pronosticare se il numero complessivo di punti realizzati da parte delle due squadre sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match tra Mol A. B. / Sorum C. e Renato / Felipe V. si conclude in due set con il risultato di 21-15 / 21-16, se il cliente avrà selezionato l'esito over 72.5 la scommessa risulterà vincente in quanto la somma dei punti tra le due squadre nei due set è uguale a 73 punti totali realizzati, se diversamente avrà scommesso sull'esito under 72.5 la scommessa risulterà perdente.

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

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

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo): Si deve pronosticare quale squadra sarà la migliore in un determinato evento. Esempio: Squadra che si classificherà meglio - Campionati Europei e le squadre offerte sono Cecchini-Martino, Doppler- Horst, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak. Il cliente scommette che Cecchini-Martino sarà la squadra che si classificherà meglio. Se Doppler-Horst vengono eliminati al 1° turno, Kollo-Vesik & Kantor-Losiak al 2° turno mentre Cecchini- Martino vengono eliminati al 3° turno, la scommessa è vincente in quanto Cecchini-Martino è risultata la migliore classificata rispetto alle altre squadre offerte. Laddove per gli eventi del palinsesto complementare non siano disponibili regole sui mercati pre evento, consulta le regole corrispondenti nella sezione Live.

Finalista SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento. Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Torneo - Coppa del Mondo 2023. Raggiunge la finale: Il cliente scommette su stati Uniti raggiunge la finale. Se la squadra oggetto di scommessa raggiungerà la finale nella competizione indicata, la scommessa risulterà vincente.

Sezione Live

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

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

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

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

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

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

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

Set X punti extra SI/NO Live: Si deve pronosticare se il set oggetto di scommessa terminerà ai vantaggi (SI) o meno (NO). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

BIATHLON

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il partecipante che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un atleta presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

BREAKING

Sezione Generale

Vincente: Si deve pronosticare l'atleta che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse accettate su un atleta presente nella lista che non partecipa o prende parte alla manifestazione saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali WDSF Belgio 2023 - 1vs1 b-boys. La lista presenta i seguenti esiti: Atleta A, Atleta B, Atleta C, Atleta D, ALTRO. La manifestazione è vinta da Atleta D. ESITO VINCENTE: Atleta D.

Vincente X SI/NO: Si deve pronosticare se l'atleta/team oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione di riferimento. Se l'atleta/team non partecipa alla manifestazione le scommesse verranno rimborsate, in tutti gli altri casi rimarranno valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Per X= Atleta B. Mondiali WDSF Belgio 2023 - 1vs1 b-boys. Classifica finale: 1° Atleta A, 2° Atleta B 3° Atleta D. ESITO VINCENTE:"NO".

T/T: Si deve pronosticare quale, tra i due atleti/team indicati, otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Gli esiti disponibili sono: 1 e 2. Con l'esito 1 si pronostica che l'atleta/team indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento; con l'esito 2 si pronostica che l'atleta/team indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti ed alla conclusione della manifestazione per almeno un'atleta. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali WDSF Belgio 2023 - 1vs1 b-boys. "Atleta A vs Atleta B". Piazzamento finale: 2° Atleta A e 5° Atleta B. Esito vincente: "Atleta A".

Piazzato nei primi X: Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della manifestazione di riferimento. Se l'atleta non partecipa alla manifestazione le scommesse verranno rimborsate, in tutti gli altri casi rimarranno valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Per X=3. "Atleta A Piazzato nei primi 3" -"Mondiali WDSF Belgio 2023 - 1vs1 b-boys – Classifica finale: 1° Atleta D; 2° Atleta B; 3° Atleta C; 4° Atleta A. ESITO VINCENTE: NO.

Migliore del gruppo: Si deve pronosticare l'atleta/team che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Le scommesse accettate su un atleta/team che non partecipa o non prende parte alla manifestazione saranno rimborsate, mentre rimangono valide se si ritira o viene squalificato durante la stessa. Se nessuno degli atleti/team presenti nella lista risulta classificato al termine della manifestazione le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali WDSF Belgio 2023 - 1vs1 b-boys. Nella lista "Migliore del Gruppo " sono presenti i seguenti atleti : Atleta A, Atleta B, Atleta C, Atleta D. Al termine della manifestazione l'Atleta A si classifica 3°, l'Atleta B si classifica 2°, l'Atleta C si classifica 10°, l'Atleta D si classifica 6°. L'esito vincente è "Atleta B" che realizza il miglior piazzamento tra gli atleti del Gruppo.

BOWLS

Sezione Pre-Match / Antepost

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

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

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

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

CALCIO

Sezione Pre-Match

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

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

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

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

Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti), per cui doppio giallo con rosso 3 punti, mentre rosso diretto 2 punti.

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

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

PRINCIPALI

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

1X2 X Tempo: Si deve pronosticare l'esito del tempo indicato nella scommessa. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: 1 - la squadra di casa vince il tempo indicato, X - il tempo indicato finisce in parità, 2 - la squadra ospite vince il tempo indicato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Inter – Milan il primo tempo termina con il risultato di 0-0, se il cliente avrà pronosticato sull'esito X nel corso del primo tempo la sua scommessa risulterà vincente. Nel secondo tempo il match termina con il risultato di 0-1 se il cliente avrà pronosticato che nel secondo tempo il segno 2 vincerà, la sua scommessa risulterà vincente.

Doppia Chance Multiesiti: La Doppia Chance Multiesiti permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 3 esiti: - 1X: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio. - X2: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio. - 12: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite. La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti. Esempio: - Roma - Milan 1-1. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X e X2. - Juventus - Napoli 1-2. Esiti vincenti alla quota pattuita: X2 e 12. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Doppia Chance Multiesiti Tempo X: Si deve pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili, del solo tempo X oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione, saranno considerate solo le reti realizzate nel solo tempo X. Sono previsti 3 esiti: - 1X: il tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio. - X2: il tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio. - 12: il tempo X, oggetto di scommessa, termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite. La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti. Esempio: - Roma - Milan 1-1 (1-0). Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 1: 1X e 12. Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 2: X2 e 12. - Juventus - Napoli 1-2 (1-1). Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X e X2. Esiti vincenti alla quota pattuita tempo 2: X2 e 12. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni,

faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

U/O X Squadra Y: Si deve pronosticare se il numero totale di goal realizzati dalla squadra Y nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Per "squadra 1" si intende la "squadra ospitante" e per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per X = 2.5 e Y = 1. Team A vs Team B risultato finale 2-3. Esito Vincente: UNDER.

U/O goal Squadra X Tempo Y: Bisogna pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nel tempo Y nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Per "Squadra 1" si intende la "squadra ospitante", per "Squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Serie A, Match Juventus - Inter. Risultato finale 3-2. Risultato primo tempo 2-0; Risultato secondo tempo 1-2. Per X=1, Y=1 e U/O=2.5. Goal realizzati Juventus nel primo tempo 2. Esito vincente: Under. Per X=2, Y=2 e U/O=1.5. Goal realizzati Inter nel secondo tempo 2. Esito vincente: Over.

1X2 Tiri in porta Incl. T.S.: Bisogna 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 "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Juventus-Roma (Juventus 5 tiri in porta; Roma 3 Tiri in porta) esito vincente 1; (Juventus 3 tiri in porta; Roma 3 Tiri in porta) esito vincente X; (Juventus 2 tiri in porta; Roma 3 Tiri in porta) esito vincente 2.

1X2 Tiri in porta inclusi pali e traverse Incl. T.S.: Bisogna 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 "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Juventus-Roma (Juventus 5 tiri in porta + 1 palo; Roma 3 Tiri in porta) esito vincente 1; (Juventus 3 tiri in porta + 1 palo; Roma 3 Tiri in porta + 1 Traversa) esito vincente X; (Juventus 3 tiri in porta; Roma 3 Tiri in Porta + 1 Traversa) esito vincente 2.

1X2 Tiri in porta tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nel tempo oggetto di scommessa. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus Primo tempo - Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta ESITO VINCENTE 2 Secondo tempo - Milan 5 tiri in porta - Juventus 3 tiri in porta ESITO VINCENTE 1.

U/O Tiri in Porta: Bisogna pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati da entrambe le squadre nell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan U/O Tiri In Porta 11.5- Inter 5 Tiri In Porta e Milan 4 Tiri In Porta esito vincente Under; Inter 6 Tiri In Porta e Milan 7 Tiri In Porta esito vincente Over.

U/O X Tiri in porta inclusi pali e traverse (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dalle due squadre al termine dell'incontro più eventuali minuti di recupero e tempi supplementari, sarà inferiore o superiore rispetto all'indice di riferimento offerto. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel caso di indice di riferimento $X = 5,5$ - U/O 5,5 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE INCL. T.S. Se la somma dei tiri in porta effettuati dalle due squadre è inferiore a 5,5 l'esito vincente è UNDER. Se la somma dei tiri in porta effettuati dalle due squadre è superiore a 5,5 l'esito vincente è OVER.

U/O Tiri in porta Tempo X: Bisogna pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati nel tempo X regolamentare di gioco più eventuale recupero nell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Eventuali supplementari esclusi. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Napoli-Inter U/O Tiri In Porta 1°Tempo 4.5 – Tiri in porta fatti nel 1°Tempo 4 esito vincente Under; Tiri in porta fatti nel 1°Tempo 6 esito vincente Over.

U/O Tiri in porta Squadra X Incl. T.S.: Bisogna pronosticare se i "tiri in porta" effettuati dalla squadra "X", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Lazio-Milan U/O Tiri In Porta Squadra 2 5.5- Milan fa 5 Tiri In Porta esito vincente Under; Milan fa 6 Tiri In Porta esito vincente Over.

U/O Tiri in porta inclusi pali e traverse Squadra Y (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se il numero dei tiri in porta effettuati dalla squadra Y al termine dell'incontro più eventuali minuti di recupero, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore rispetto all'indice di riferimento offerto. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel caso di indice $X = 5,5$ - U/O 5,5 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE SQUADRA Y INCL. T.S. Se il numero dei tiri in porta effettuati dalla squadra Y è inferiore a 5,5 l'esito vincente è UNDER. Se il numero dei tiri in porta effettuati

dalla squadra Y è superiore a 5,5 l'esito vincente è OVER.

U/O X Tiri in porta Squadra Y Tempo Z: Si deve pronosticare se i tiri in porta totali realizzati dalla squadra "Y" oggetto di scommessa nel tempo "Z" indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione si calcolano i TIRI IN PORTA della Squadra Y verificati nel tempo Z regolamentare più eventuale recupero dell'incontro e farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus Squadra 1 primo tempo: Milan 3 tiri in porta - LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER; Squadra 2 secondo tempo: Juventus 5 tiri in porta - LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 5,5 2 ESITO VINCENTE UNDER.

Pari/Dispari Tiri in porta incl. TS: Bisogna 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 "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan P/D Tiri In Porta - Inter 5 Tiri In Porta e Milan 5 Tiri In Porta esito vincente Pari; Inter 6 Tiri In Porta e Milan 7 Tiri In Porta esito vincente Dispari.

1X2 Tiri Totali: Bisogna pronosticare la squadra che realizzerà più tiri nei tempi regolamentari più eventuale recupero dell'incontro oggetto di scommessa. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Juventus-Roma (Juventus 8 tiri Totali; Roma 7 Tiri Totali) esito vincente 1; (Juventus 10 Tiri Totali; Roma 10 Tiri Totali) esito vincente X; (Juventus 8 tiri Totali; Roma 10 Tiri Totali) esito vincente 2.

1X2 Tiri Totali tempo X: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà più tiri nel tempo oggetto di scommessa. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus risultato 1° tempo: Milan 4 tiri totali - Juventus 4 tiri totali ESITO VINCENTE X risultato 2° tempo: Milan 1 tiro totale - Juventus 8 tiri totali ESITO VINCENTE 2.

U/O Tiri Totali: Bisogna pronosticare se il numero di "tiri totali" effettuati da entrambe le squadre nell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan U/O Tiri Totali 22.5 Inter 11 Tiri Totali e Milan 10 Tiri Totali esito vincente Under; Inter 14 Tiri Totali e Milan 12 Tiri Totali esito vincente Over.

U/O Tiri Totali tempo X: Bisogna pronosticare se i tiri totali realizzati da entrambe le squadre, nel tempo oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza

di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan -Juventus risultato 1° tempo: Milan 3 tiri totali - Juventus 5 tiri totali LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE UNDER risultato 2° tempo: Milan 2 tiri totali - Juventus 7 tiri totali LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O Tiri Totali Squadra X: Bisogna pronosticare se il numero di tiri totali effettuati dalla squadra X, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei tempi regolamentari, più eventuale recupero. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Lazio-Milan U/O Tiri Totali Squadra 2 9.5- Milan fa 8 Tiri Totali esito vincente Under; Milan fa 10 Tiri Totali esito vincente Over.

U/O X Tiri Totali Squadra Y Tempo Z: Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dalla squadra "Y" oggetto di scommessa nel tempo "Z" indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Ai fini della refertazione si calcolano i TIRI TOTALI della Squadra Y verificati nel tempo Z regolamentare più eventuale recupero dell'incontro e farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus Squadra 1, primo tempo: Milan 7 tiri totali LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE UNDER; Squadra 2, secondo tempo: Juventus 9 tiri totali LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER.

Pari/Dispari Tiri totali Incl. TS: Bisogna 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 sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan P/D Tiri Totali - Inter 5 Tiri Totali e Milan 5 Tiri Totali esito vincente Pari; Inter 6 Tiri Totali e Milan 7 Tiri Totali esito vincente Dispari.

1X2 pali/traverse: Si deve pronosticare quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali/traverse nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. - Con l'esito "1" si pronostica che la squadra ospitante colpirà più pali/traverse della squadra ospitata. - Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre colpiranno lo stesso numero di pali/traverse. - Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospitata colpirà più pali/traverse della squadra ospitante. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Roma - Lazio. Pellegrini al 37° minuto colpisce la traversa; Dybala 62° minuto colpisce il palo; Pali/traverse: 2 - 0. 1X2 PALI/TRAVERSE: Esito vincente: 1. Roma - Milan. Nessun giocatore colpisce pali/traverse; Pali/traverse: 0 - 0. 1X2 PALI/TRAVERSE: Esito vincente: X.

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

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

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

Risultato Esatto Parziale/Finale: Si deve pronosticare contemporaneamente quale sarà il risultato esatto del primo tempo e quale sarà il risultato esatto della partita, scegliendo tra le 46 opzioni proposte. Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al risultato finale della partita. Nel caso in cui la somma dei gol (o del primo tempo o della partita) delle due squadre sia pari o superiore a 4, la selezione vincente sarà ">3". *Esempio: Inter – Pescara finisce 3-2 (Primo Tempo finisce 2-1) àL'esito vincente sarà2-1 / 3-2.*

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

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

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

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

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

Risultato Esatto Multi Esiti 5: Si deve pronosticare il risultato esatto della partita, scegliendo tra i 7 gruppi di esiti offerti nella lista: "0-0 1-0 0-1", "2-0 3-0 4-0", "0-2 0-3 0-4", "1-1 2-1 1-2 2-2", "3-1 3-2 4-1 4-2", "1-3 2-3 1-4 2-4", "3-3 4-3 3-4 4-4 ALTRO".

Risultato Esatto tempo X: Si deve pronosticare il risultato esatto al termine del tempo della partita indicato (solo tempi regolamentari). Con la dicitura plus si intende un'offerta di selezioni maggiori rispetto alle classiche/precedenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Margine di vittoria tempo X (6 esiti): Si deve pronosticare il margine nei termini di goal segnati con il quale una delle squadre batterà l'altra nel corso del solo tempo X regolamentare più eventuale recupero dell'incontro. Gli esiti disponibili sono 6: TEAM1 DI 1 GOAL, TEAM1 DI 2 GOAL O PIU, TEAM2 DI 1 GOAL, TEAM2 DI 2 GOAL O PIU, ALTRO (ESCLUSO NESSUN GOAL), NESSUN GOAL. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. *Esempio: MARGINE DI VITTORIA TEMPO 1 Milan - Juventus 0-2 (0-1) ESITO VINCENTE TEAM2 DI 1 GOAL. Chievo - Bologna 2-2 (1-0) ESITO VINCENTE TEAM1 DI 1 GOAL.*

Pari/Dispari Tiri totali Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero di tiri totali nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà di un numero pari oppure dispari. 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 o che colpiscano i pali. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Tiri in porta incl. TS: Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà di un numero pari oppure dispari. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento

sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Primo evento nei primi X minuti: Si deve pronosticare quale sarà il primo evento/esito che si verificherà nei primi "x" minuti oggetto di scommessa. Nell'esito "NESSUN EVENTO" sono comprese anche tutte le voci non presenti in lista. L'esito "GOL" comprende anche eventuali autogol. Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue: Se n = 5, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 4:59 di gioco; Se n = 10, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 9:59 di gioco; Se n = 15, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 14:59 di gioco; Etc. Esempio: Milan - Juventus 14° minuto fallo laterale: Primi 5 minuti: ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO; Primi 10 minuti: ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO; Primi 15 minuti: ESITO VINCENTE FALLO LATERALE; Primi 20 minuti: ESITO VINCENTE FALLO LATERALE; Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Almeno un gol nel recupero Tempo X SI/NO: Si deve pronosticare se, ci sarà almeno un gol nei minuti di recupero del tempo X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per minuti di recupero del 1 Tempo si intende il range temporale che va dal minuto 45:01 al fischio dell'arbitro indicando la fine del primo tempo. Per minuti di recupero del 2 tempo si intende il range temporale che va dal minuto 90:01 al fischio finale del termine dei tempi regolamentari. 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 vigente.

Ribaltone Squadra X SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra "X" vincerà l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si) o meno (esito No). Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro dopo essere stata in svantaggio. Con l'esito "No" si pronostica che la squadra X perderà o pareggerà l'incontro o lo vincerà senza essere andata in svantaggio. Esempio: Juventus – Real Madrid Ribaltone Juventus Si/No Esito "Si": 12° minuto Juventus – Real Madrid 0 - 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 2 - 1 Esito "No": 15° minuto: Juventus – Real Madrid 0 - 1 al termine dei T.R: Juventus – Real Madrid 1 - 2 o 1 - 1 o 2 - 2 o 3 - 3, ecc. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (T.R.), inclusi eventuali minuti di recupero.

Goal nel primo minuto SI/NO: Si deve pronosticare se sarà realizzato (Si) o meno (No) almeno un goal nel primo minuto di gioco dell'incontro di riferimento. Per primo minuto dell'incontro si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 00:59 del primo tempo regolamentare dell'incontro. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Inter - Juve 2 - 1, tempo primo goal 00:48. GOAL NEL PRIMO MINUTO SI/NO - Esito vincente: Si.

Goal nei minuti X o Y SI/NO: Si deve pronosticare se durante i 2 minuti proposti nella scommessa verra' segnato almeno un gol (SI) oppure se durante gli stessi 2 minuti non verra' segnato nessun gol (NO).

Goal nei minuti XX.XX – YY.YY: Si deve pronosticare se sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nella fascia di minuti "XX.XX – YY.YY" di gioco dell'incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Fasce proposte: - 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59; - 00.00 - 09.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59; - 00.00 - 14.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59; - 00.00 - 19.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59; - 00.00 - 24.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59; - 00.00 - 29.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59; Esempio: Milan - Juventus gol al 13° minuto fascia 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO fascia 00.00 - 09.59 ESITO VINCENTE NO fascia 00.00 - 14.59 ESITO VINCENTE SI fascia 00.00 - 19.59 ESITO VINCENTE SI fascia 00.00 - 24.59 ESITO VINCENTE SI fascia 00.00 - 29.59 ESITO VINCENTE SI Fasce: - 00:00-14:59: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 15:00-29:59: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 30:00-44:59: dal minuto 30:00 al fischio di fine del 1° tempo - 45:00-59:59: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 60:00-74:59: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 75:00-89:59: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale Esempio: Milan-Juventus 2-0 (gol al 17° e 53° minuto) - 00:00-14:59 ESITO VINCENTE NO - 15:00-29:59 ESITO VINCENTE SI - 30:00-44:59 ESITO VINCENTE NO - 45:00-59:59 ESITO VINCENTE SI - 60:00-74:59 ESITO VINCENTE NO - 75:00-89:59 ESITO VINCENTE NO.

U/O dopo X minuti: Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, al minuto "X" nei tempi regolamentari dell'incontro piu' eventuale recupero, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Se X = 5, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59. - Se X = 10, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59. - Se X = 15, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59. - Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59 e così di seguito. Esempio: Milan - Juventus. Risultato al 10° minuto: 0-0 - U/O 0,5 - ESITO VINCENTE: UNDER. Risultato al 30° minuto 1-0 - U/O 0,5 - ESITO VINCENTE:

OVER. Risultato al 40° minuto 1-1 - U/O 1,5 - **ESITO VINCENTE OVER**; Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Goal in entrambi i tempi SI/NO: Bisogna pronosticare se sarà segnato almeno un goal in entrambi i tempi (SI), o meno (NO). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

GG 1° tempo o GG 2° tempo SI/NO: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal a testa nel primo tempo regolamentare di gioco o entrambe le squadre segneranno almeno un goal a testa nel secondo tempo regolamentare di gioco, eventuali minuti di recupero, esclusi supplementari. Gli esiti sono: Si/No. L'esito "SI" Risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia Serie A 2023/24. Match: Inter - Milan, Risultato finale 2-2; risultato primo tempo 2-1/risultato secondo tempo 0-1. Esito Vincente: Si.

Segnano entrambe nei due tempi SI/NO: Bisogna pronosticare contemporaneamente se entrambe le squadre segneranno (GG) almeno un gol a testa nel primo tempo e se entrambe le squadre segneranno (GG) almeno un gol a testa nel secondo tempo. Oppure NO. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento.

U/O 1° Tempo + U/O 2° Tempo: Si deve pronosticare contemporaneamente la corretta combinazione dei due esiti U/O 1 Tempo e U/O 2 tempo, ovvero se il numero di gol segnati nel Primo Tempo sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) all'indice di riferimento proposto e se il numero di gol segnati nel Secondo Tempo sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) all'indice di riferimento proposto al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero del match di riferimento. X e Y rappresentano l'indice di riferimento proposto/suggerito. Gli esiti possibili sono: UNDER+UNDER; UNDER+OVER; OVER+UNDER; OVER+OVER. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia Serie a 2023/24. Match: Milan-Juventus; Risultato finale 3-2, (ris. Primo tempo 3 -0/ris. Secondo tempo 0-2). Indice di riferimento per primo tempo 2.5/ indice di riferimento per secondo tempo 2.5. U/O X 1 TEMPO+U/O Y 2 TEMPO Esito vincente: Over + Under.

Squadra X segna Y goal consecutivi SI/NO: Bisogna pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro la squadra oggetto di scommessa segnerà (SI), o meno (NO), almeno "X" gol consecutivi. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che la Roma realizzi almeno due goal consecutivi Atalanta - Roma 2-3 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma) Squadra 1 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE NO** Squadra 2 Segna Almeno 2 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE SI**.

Almeno una squadra segna X goal consecutivi SI/NO: Bisogna pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa almeno una squadra segnerà (SI), o meno (NO), almeno "X" gol consecutivi. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che almeno una squadra realizzi "X" goal consecutivi Atalanta - Roma 2-3 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma) Almeno Una Segna 2 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE SI**; Almeno Una Segna 3 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE NO**.

Entrambe le squadre segnano X goal consecutivi SI/NO: Bisogna pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa entrambe le squadre segneranno (SI), o meno (NO), almeno "X" gol consecutivi. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che entrambe le squadre realizzino "X" goal consecutivi ES.1) Atalanta - Roma 2-3 (1° gol Atalanta; 2° gol Roma; 3° gol Roma; 4° gol Atalanta; 5° gol Roma) Entrambe Segnano 2 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE NO**; ES.2) Napoli-Milan 2-2 (1° gol Napoli; 2° gol Napoli; 3° gol Milan; 4° gol Milan) Entrambe Segnano Almeno 2 Gol Consecutivi: **ESITO VINCENTE SI**.

Somma Goal 3 Intervalli: Bisogna pronosticare il numero di goal nel match scegliendo tra le fasce (range) proposte. Sono previsti 3 possibili esiti: 0-1, 2-3 e 4+. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per

tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Range Somma Goal Tempo X 3 Esiti: Bisogna pronosticare il numero di goal nel tempo "X" indicato scegliendo tra le fasce (range) proposte. Sono previsti 3 possibili esiti: 0-1, 2-3 e 4+. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Minuto gol X Squadra Y: Si deve pronosticare in quale delle fasce offerte verrà segnato il primo gol della squadra indicata. Vengono offerti 7 possibili esiti: 0-15, 15:01-30, 30:01-HT, HT-60, 60:01-75, 75:01-FT e Nessuno. Un gol segnato al 15° minuto rientrerà nella fascia 0-15 in quanto, secondo la pratica internazionale, significherà che il gol è stato segnato tra il minuto 14:01 e il minuto 15:00. Al contrario un gol segnato al 15:06 rientrerà nella fascia 15:01-30, in quanto sarà da considerarsi come 16° minuto. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM

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

Parziale/Finale + U/O: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita e se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa. Gli esiti possibili sono: 1/1 + UNDER, 1/X + UNDER, X/1 + UNDER, X/X + UNDER, X/2 + UNDER, 2/2 + UNDER, 2/X + UNDER, 1/X + OVER, X/1 + OVER, X/X + OVER, X/2 + OVER, 2/X + OVER.

Somma Gol: Si deve pronosticare il numero esatto di goal nel match. La scommessa prevede 10 possibili esiti: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9+. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

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

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

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

Squadra X vince con Y gol di scarto o X finale SI/NO: Bisogna pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Squadra X vince con Y o Z gol di scarto SI/NO: Bisogna pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti

indicati nella descrizione della scommessa nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Draw No Bet: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione fare' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Home No Bet: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 - 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se il Tempo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Home No Bet tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 - 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se il Tempo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Away No Bet: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se l'incontro termina 0 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Away No Bet tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se il Tempo 2 termina 0 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap Decimale AH Semplice: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di goal di vantaggio (valore positivo) o il numero di goal di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Esempio (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata): Handicap X = 0.5, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap Intero AH Semplice: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di goal di vantaggio (valore positivo) o il numero di goal di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono

contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata): Handicap $X = 0$, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata; se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2. Handicap $X = - 1$, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 2 goal di scarto l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 1 goal di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T AH Composta: Questa tipologia di scommessa si compone delle tipologie di scommessa T/T HANDICAP INTERO AH SEMPLICE e T/T HANDICAP DECIMALE AH SEMPLICE. Il giocatore deve pronosticare l'esito finale dell'incontro prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata. I valori di Handicap sono applicati alle tipologie di scommesse che la compongono e rappresentano il numero di goal di vantaggio (valore positivo) o il numero di goal di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Sono previste diverse tipologie di vincita in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono. Esempio: indici di scommessa 0,50/1 con esito pronosticato "1". Se dal momento dell'accettazione della giocata al termine dell'incontro il risultato maturato è 0 – 0, saranno vincenti sia la scommessa "T/T HANDICAP INTERO AH SEMPLICE" sia la scommessa "T/T HANDICAP DECIMALE AH SEMPLICE". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap Intero Tempo X AH Semplice: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento prendendo in considerazione solo i goal segnati nel tempo di riferimento dal momento dell'accettazione della giocata. L'Handicap rappresenta il numero di goal di vantaggio (valore positivo) o il numero di goal di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata): Handicap = 0 e Tempo 2, se il Tempo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X AH: Bisogna pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 2$, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X AH Composta: Questa tipologia di scommessa si compone delle tipologie di scommessa U/O X AH (indice intero) e U/O (indice decimale). Il giocatore deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore agli indici di riferimento. Gli indici sono applicati alle tipologie di scommesse che la compongono. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Sono previste diverse tipologie di vincita in funzione degli esiti delle scommesse a quota fissa che la compongono. Esempio: indici di scommessa 0,50/1 con esito pronosticato "Under". La scommessa si compone delle tipologie di scommessa "U/O 1 AH" e "U/O 0,50". Se al termine dell'incontro il risultato maturato è 0 – 0, saranno vincenti sia la scommessa "U/O 1 AH" sia la scommessa "U/O 0,50". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO TEMPO

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

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

o entrambe non segnano almeno un gol.

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

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

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

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

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

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

MultiGol 1° Tempo: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante il primo tempo della partita. Le selezioni offerte sono: 1-2: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati uno o due gol; 1-3: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati da uno a tre gol; 2-3: si scommette che durante il primo tempo della partita verranno realizzati da due a tre gol.

Combo 1°Tempo (1X2 1°T+U/O 1°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del primo tempo e il numero di gol segnati nel primo tempo in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del primo tempo della partita.

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

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

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

Tutte Over 1° Tempo: Bisogna pronosticare se tutte le partite indicate nella scommessa termineranno con un numero di gol superiori al numero indicato nella scommessa (si) oppure che almeno una delle partite dell'avvenimento terminerà con un numero di gol minore rispetto al numero indicato nella scommessa (no) . Ai fini della scommessa sarà considerato solo il primo tempo del match. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

SECONDO TEMPO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Combo 2°Tempo (1X2 2°T+U/O 2°T): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito del secondo tempo e il numero di gol segnati nel secondo tempo in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O. Tutti le selezioni sono relative soltanto all'esito del secondo tempo della partita.

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

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

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

mentre tutte le seconde selezioni sono relative all'esito del secondo tempo della partita.

SUPPLEMENTARI

1X2 Tempi Supplementari: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro. Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Segna goal tempi supplementari: Bisogna pronosticare se nel corso dei tempi supplementari della partita ci sarà (esito SI) almeno un gol o meno (esito NO). Occorre anche pronosticare che la partita in questione si prolunghi ai supplementari. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O X Tempi supplementari: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre nei soli tempi supplementari sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei gol realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 2$, nella partita Team 1 vs Team 2 nei tempi supplementari è segnato 1 gol, l'esito vincente è Under. Se la partita Team 1 vs Team 2 nei tempi supplementari sono segnati 2 gol, si applica la restituzione in vincita della giocata. Se nella partita Team 1 vs Team 2 nei tempi supplementari sono segnati 3 gol, l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Tempo supplementare X: Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati nel solo tempo supplementare X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa si considera il solo X tempo supplementare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per $X=1$ e $U/O=0.5$. Match Juventus - Inter. Risultato alla fine dei tempi regolamentari 0-0. Primo tempo supplementare 1-0, secondo tempo supplementare 0-0, risultato finale 1-0. Indice di riferimento proposto per primo tempo supplementare. Esito vincente: Over.

GG/NG Tempi supplementari: Si deve pronosticare se nei soli tempi supplementari dell'incontro, segneranno entrambe le squadre (GOL) o meno (NOGOL). Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: nei tempi supplementari il match tra Real Madrid e Chelsea si protrae ai tempi supplementari, alla fine del tempo supplementare il match termina con il risultato di 0-1, se il cliente avrà scommesso che nei tempi supplementari non segnerà una delle due squadre (NG) la scommessa sarà vincente.

Draw No Bet Tempo supplementare X: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo supplementare "X" di riferimento, prendendo in considerazione solo i goal segnati nel tempo supplementare "X" di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per $X = 2$ (prendendo in considerazione solo i goal segnati nel tempo supplementare 2): se il secondo Tempo Supplementare termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il secondo Tempo Supplementare termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il secondo Tempo Supplementare termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

CASA

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

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

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

U/O Tiri Totali Team 1: Bisogna 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 sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio : Inter-Milan U/O Tiri Totali Team 1 11.5 - Inter 10 Tiri Totali esito vincente Under; Inter 14 Tiri Totali esito vincente Over.

U/O Tiri In Porta Team 1: Bisogna 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 "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan U/O Tiri In Porta Team 1 7.5 - Inter 7 Tiri In Porta esito vincente Under; Inter 9 Tiri In Porta esito vincente Over.

U/O intervallo Team1: Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra indicata per prima nella soglia di tempo suggerito saranno inferiori (under) o superiori (over) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi di fasce: 00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59. 06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59. 11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59. 16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59. 21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59. 26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59. 31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59. 36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59. 41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero. 46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59. 51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59. 56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59. 61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59. 66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59. 71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59. 76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59. 81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59. 86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Esempio: Milan - Juventus 2-0 Limite 1.5 gol al 13° e gol 15° minuto fascia 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE Under fascia 05.00 - 09.59 ESITO VINCENTE Under fascia 10.00 - 14.59 ESITO VINCENTE Under fascia 15.00 - 19.59 ESITO VINCENTE Over.

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

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

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

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

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

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

1X2 Casa: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra in casa durante la partita sarà

maggiore nel primo tempo (1), nel secondo tempo (2) oppure segnerà lo stesso numero di gol in entrambi i tempi (X).

Team 1 vince con 1 o 2 goal di scarto: Si deve pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono due: Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con uno scarto superiore a due gol o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Team 1 vince con 2 o 3 goal di scarto: Si deve pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM1 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono due: Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra in casa con DUE gol di scarto ESATTI o con la vittoria della squadra in casa con TRE gol di scarto ESATTI. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra di casa vincerà con un gol di scarto esatto o la squadra di casa vincerà con più di tre gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra ospite vincerà la partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

OSPITE

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

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

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

U/O Tiri Totali Team 2: Bisogna 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 sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan U/O Tiri Totali Team 2 11.5 - Milan 10 Tiri Totali esito vincente Under; Milan 14 Tiri Totali esito vincente Over.

U/O Tiri In Porta Team 2: Bisogna 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 "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Inter-Milan U/O Tiri In Porta Team 2 6.5 - Milan 6 Tiri In Porta esito vincente Under; Milan 8 Tiri In Porta esito vincente Over.

U/O intervallo Team2: Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra indicata per seconda nella soglia di tempo suggerito saranno inferiori (under) o superiori (over) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi di fasce: 00 - 05: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 04:59. 06 - 10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59. 11 - 15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59. 16 - 20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59. 21 - 25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59. 26 - 30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59. 31 - 35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59. 36 - 40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59. 41 - 45: dal minuto 40:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero. 46 - 50: dal fischio d'inizio del 2° tempo

al minuto 49:59. 51 - 55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59. 56 - 60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59. 61 - 65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59. 66 - 70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59. 71 - 75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59. 76 - 80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59. 81 - 85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59. 86 - 90: dal minuto 85:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Esempio: Milan - Juventus 0-2
 Limite 1.5 gol al 13° e gol 15° minuto fascia 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE Under fascia 05.00 - 09.59 ESITO VINCENTE Under fascia 10.00 - 14.59 ESITO VINCENTE Under fascia 15.00 - 19.59 ESITO VINCENTE Over.

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

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

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

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

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

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

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

Team 2 vince con 1 o 2 goal di scarto: Si deve pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM 2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o CON 2 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono due: Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con UN gol di scarto ESATTO o con la vittoria della squadra ospite con DUE gol di scarto ESATTI. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con uno scarto superiore a due gol o la partita finirà in pareggio o la squadra di casa vincerà la partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Team 2 vince con 2 o 3 goal di scarto: Si deve pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM 2 VINCE CON 2 GOL DI SCARTO o CON 3 GOL DI SCARTO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono due: Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con DUE gol di scarto ESATTI o con la vittoria della squadra ospite con TRE gol di scarto ESATTI. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con un gol di scarto esatto o la squadra ospite vincerà con più di tre gol di scarto o la partita finirà in pareggio o la squadra di casa vincerà la partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Team 2 vince con 1 goal di scarto o pareggio: Si deve pronosticare se almeno una delle due selezioni (TEAM2 VINCE CON 1 GOL DI SCARTO o PAREGGIO) risulterà vincente nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Gli esiti possibili sono due: Si: La partita finirà o con la vittoria della squadra ospite con UN gol di scarto ESATTO o la partita terminerà in parità. No: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi o la squadra ospite vincerà con più di un gol di scarto o la squadra in casa vincerà. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

GOALS

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

Combo Doppia Chance Partita + MultiGol: Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance dell'esito finale della partita e e quale sarà la somma dei gol segnati dalle due squadre. Gli esiti possibili sono 3: 1X+MG, 12+MG e X2+MG.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMBO

Combo Partita (1X2 + Under/Over): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati nella partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O.

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

Combo Partita (1X2 + Segna Primo Gol): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita

e quale squadra segnerà il primo gol della partita. Gli esiti possibili sono 7: 1+Team1, 1+Team2, X+Team1, X+Team2, 2+Team1, 2+Team2 e Nessun Gol.

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

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

Doppia Chance + U/O X Multiesiti: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla "Doppia Chance Multiesiti" e "U/O" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 6 esiti. - 1X + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito. - 1X + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito. - X2 + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito. - X2 + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito. - 12 + U: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e il numero totale di goal segnati nel match è inferiore al valore prestabilito. - 12 + O: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e il numero totale di goal segnati nel match è superiore al valore prestabilito. La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti. Esempio: - Roma - Milan 1-1. DC + U/O 2,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + U e X2 + U. - Juventus - Napoli 1-2. DC + U/O 1,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 12 + O e X2 + O. - Lazio - Inter 3-0. DC + U/O 3,5 Multiesiti. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + U e 12 + U. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Doppia Chance + GG/NG Multiesiti: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla "Doppia Chance Multiesiti" e "Goal/No Goal" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 6 esiti. - 1X + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna. - 1X + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con un pareggio e almeno una delle due squadre non segna. - X2 + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna. - X2 + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospite o con un pareggio e almeno una delle due squadre non segna. - 12 + GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite ed entrambe le squadre segnano almeno un goal ciascuna. - 12 + NO GOAL: l'incontro termina con la vittoria della squadra di casa o con la vittoria della squadra ospite e almeno una delle due squadre non segna. La scommessa contempla la possibilità di una pluralità di esiti vincenti. Esempio: - Roma - Milan 1-1. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + GOAL e X2 + GOAL. - Juventus - Napoli 1-2. Esiti vincenti alla quota pattuita: 12 + GOAL e X2 + GOAL. - Lazio - Inter 1-0. Esiti vincenti alla quota pattuita: 1X + NO GOAL e 12 + NO GOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

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

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

1+&1+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verrà segnato almeno 1 gol;

1+&2+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 2 gol;

1+&3+ SI: nel primo tempo verrà segnato almeno 1 gol e nel secondo tempo verranno segnati almeno 3 gol;

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

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

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

Combo Over Squadra Casa + Under Squadra Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente se il numero dei gol segnati dalla squadra in casa sarà superiore ad un determinato spread e se il numero dei gol segnati dalla squadra ospite sarà inferiore ad un determinato spread.

Combo Over Squadra Casa + Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente se il numero dei gol segnati dalla squadra in casa sarà superiore ad un determinato spread e se il numero dei gol segnati dalla squadra ospite sarà superiore ad un determinato spread.

Combo Under Squadra Casa + Under Squadra Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente se il numero dei gol segnati dalla squadra in casa sarà inferiore ad un determinato spread e se il numero dei gol segnati dalla squadra ospite sarà inferiore ad un determinato spread.

Combo Under Squadra Casa – Over Squadra Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente se il numero dei gol segnati dalla squadra in casa sarà inferiore ad un determinato spread e se il numero dei gol segnati dalla squadra ospite sarà superiore ad un determinato spread.

Multigoal X-Y Team 1 + Multigoal Z-W Team 2 SI/NO: Si deve pronosticare che il numero dei goal segnati da la squadra di casa (la prima menzionata nella descrizione dell'avvenimento) al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero sarà nel range X-Y e contemporaneamente il numero dei goal segnati da la squadra ospite (la seconda menzionata nella descrizione dell'avvenimento) nei tempi regolamentari più eventuale recupero sarà nel range Z-W (esito SI). Esito NO si verifica nel caso delle altre possibili combinazioni. 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 1° Tempo + Multigoal Z-W 2° Tempo SI/NO: Si deve pronosticare che il numero dei goal segnati da entrambe le squadre nel primo tempo regolamentare più eventuale recupero sarà nel range X-Y e contemporaneamente il numero dei goal segnati da entrambe le squadre nel solo secondo tempo regolamentare più eventuale recupero sarà nel range Z-W (esito SI). Esito NO si verifica nel caso delle altre possibili combinazioni. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O + Pari/Dispari: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over" e "Pari/Dispari" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa

riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus 1-2 LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER+DISPARI; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER+DISPARI Napoli-Roma 0-2 LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER+PARI; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER+PARI.

Squadra X segna nei due tempi SI/NO + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "SQUADRA X SEGNA NEI 2 TEMPI SI/NO" e "UNDER/OVER" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Sono previsti 4 Esiti: SI+UNDER, SI+OVER, NO+UNDER, NO+OVER. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus risultato primo tempo 2-0 risultato finale 3-2. SQUADRA OSPITANTE SEGNA NEI 2 TEMPI + LIMITE U/O 3,5 ESITO VINCENTE: SI + OVER. Risultato primo tempo 0-0, risultato finale 3-2. SQUADRA OSPITANTE SEGNA NEI 2 TEMPI + LIMITE U/O 3,5 ESITO VINCENTE: NO + OVER. Risultato primo tempo 1-1, risultato finale 2-1. SQUADRA OSPITANTE SEGNA NEI 2 TEMPI + LIMITE U/O 3,5 ESITO VINCENTE: SI + UNDER. Risultato primo tempo 0-0 risultato finale 0-0. SQUADRA OSPITANTE SEGNA NEI 2 TEMPI + LIMITE U/O 3,5 ESITO VINCENTE: NO + UNDER.

CHANCE MIX

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

1 o under 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se ci saranno 2 o meno gol nella partita.

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

1 o over 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se ci saranno 3 o più gol nella partita.

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

X o under 2,5 si: si scommette sul pareggio o se ci saranno 2 o meno gol nella partita. **X o under 2,5 no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e over 2,5) **X o over 2,5 si:** si scommette sul pareggio o se ci saranno 3 o più gol nella partita. **X o over 2,5 no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e under 2,5)

2 o under 2,5 si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 2 o meno gol nella partita.

2 o under 2,5 no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e over 2,5) **2 o over 2,5 si:** si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se ci saranno 3 o più gol nella partita. **2 o over 2,5 no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e under 2,5)

1 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se entrambe le squadre segneranno nella partita.

1 o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e no gol)

1 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra in casa o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita. **1 o ng no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (x2 e gol)

X o gg si: si scommette sul pareggio o se entrambe le squadre segneranno nella partita.

X o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 no gol)

X o ng si: si scommette sul pareggio o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita.

X o ng no: la partita finirà in tutti gli altri casi (12 e gol)

2 o gg si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se entrambe le squadre segneranno nella partita.

2 o gg no: la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e no gol)

2 o ng si: si scommette sulla vittoria della squadra ospite o se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita. **2 o ng no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (1x e gol)

Gg o under 2,5 si: si scommette se entrambe le squadre segneranno o ci saranno due o meno gol nella partita.

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

Gg o over 2,5 si: si scommette se entrambe le squadre segneranno o ci saranno tre o più gol nella partita.

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

Ng o under 2,5 si: si scommette se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita o ci saranno due o meno gol nella partita. **Ng o under 2,5 no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (gol e over 2,5)

Ng o over 2,5 si: si scommette se una squadra o entrambe non segneranno almeno un gol nella partita o ci saranno tre o più gol nella partita. **Ng o over 2,5 no:** la partita finirà in tutti gli altri casi (gol e under 2,5)

HT CHANCE MIX

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3CHANCEMIX

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

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

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

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

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

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

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

X o O2,5 o GG: la partita terminerà in pareggio o ci saranno 3 o più gol oppure entrambe le squadre

segneranno.

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

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

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

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

ALTRO (comprende anche mercati offerti solamente nel Calcio Live)

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

Tempo con più gol Squadra X: Si deve pronosticare, in base al sistema 1X2 il numero di gol segnati dalla squadra indicata nei due tempi dell'incontro. 1 - il numero di gol segnati dalla squadra indicata 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 dalla squadra indicata; 2 - il numero di gol segnati dalla squadra indicata nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: nel match Napoli – Inter, il primo tempo finisce con il risultato di 1-0, mentre nel secondo tempo il match rimane sullo 0-0, se il cliente avrà giocato che il Napoli segnerà più gola nel primo tempo, quindi esito 1 la scommessa sarà vincente.

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

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

Metodo Primo Gol: Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il primo gol nella partita indicata. Gli esiti offerti sono: Punizione (il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda. I tiri deviati contano soltanto nel caso in cui il gol viene assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. I gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi), Rigore (non vengono considerate eventuali ribattute in rete), Autogol, Colpo di Testa, Tiro (che include tutti gli altri tipi di gol non considerati) e Nessun Gol (se i tempi regolamentari della partita finiscono 0-0).

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

Squadra X segna rigore SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X segnerà (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore. L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match. Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori segnati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Napoli (1) - Milan (2). X=Milan (2). Al minuto 41' Leao (Milan) batte un calcio di rigore e lo segna. Esito Vincente: SI.

Squadra X sbaglia un rigore SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X sbaglierà (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore. L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match. Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori sbagliati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Serie A 2023/24. Napoli (1) - Milan (2). X= Milan (2). Al minuto 51' Leao (Milan) batte un calcio di rigore e lo sbaglia. Esito vincente: SI.

U/O rigori team: Bisogna pronosticare se il numero totale dei calci di rigore battuti dalla squadra "X" indicata, nella sola fase ai calci di rigore, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Ultimo rigore calciato tiri di rigore: Bisogna pronosticare quale delle due squadre batterà il rigore decisivo nella sola fase ai calci di rigore. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

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

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

Segna Gol X: Si deve pronosticare quale squadra durante la partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

Segna Gol X 1°Tempo: Si deve pronosticare quale squadra durante il primo tempo della partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato entro la fine del primo tempo.

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

Esito 1X2 nei minuti X - Y: Si deve pronosticare l'esito dell'incontro oggetto di scommessa, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti specificata nell'info aggiuntiva. Le fasce proposte saranno a scaglioni di 5, 10 e 15 minuti. Scaglioni di 5 minuti fasce proposte: - Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59 - 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59 - 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59 - 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59 - 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59 - 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59 - 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59 - 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59 - 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo - 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59 - 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59 - 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59 - 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59 - 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59 - 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59 - 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59 - 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59 - 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-05 risultato al 5° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1 fascia minuti 06-10 risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X fascia minuti 11-15 risultato al 15° minuto 1-1 ESITO VINCENTE 2 fascia minuti 16-20 risultato al 20° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X Scaglioni di 10 minuti fasce proposte: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59 - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59 - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59 - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59 - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59 - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59 - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59 - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59 - 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-10 risultato al 10° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1 fascia minuti 11-20 risultato al 20° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X fascia minuti 21-30 risultato al 20° minuto 1-1 ESITO VINCENTE 2 fascia minuti 31-40 risultato al 40° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X Scaglioni di 15 minuti fasce proposte: - Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo - 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-15 risultato al 15° minuto 1-0 ESITO VINCENTE 1 fascia minuti 16-30 risultato al 30° minuto 1-0 ESITO VINCENTE X fascia minuti 31-45 risultato alla fine del 1° tempo 1-1 ESITO VINCENTE 2 fascia minuti 46-60 risultato al 60° minuto 1-1 ESITO VINCENTE X.

Esito 1° Tempo/Finale T.S.: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo supplementare ed il risultato finale al termine dei soli tempi supplementari dell'incontro (1°/2° tempo supplementare). La scommessa prevede 9 possibili esiti: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

scommessa. I minuti partono dal 5° fino all'85° e vengono offerti ogni cinque minuti. In tutti i casi, il minuto che viene offerto è da considerarsi in questo modo: U/O 0,5 al 5° Minuto, viene considerato il punteggio maturato esattamente al minuto 04:59, U/O 1,5 al 10° Minuto al minuto 09:59 e così via.

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

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

Squadra X (Over Y goal nel 1° tempo + Over Z goal nel 2° tempo): Si deve pronosticare contemporaneamente che il numero di gol segnati dalla squadra "X" nel primo tempo della partita saranno superiori all'indice di riferimento indicato nel primo tempo e il numero di gol segnati nel secondo tempo della partita saranno superiori all'indice di riferimento indicato nel secondo tempo (SI), oppure che i goal realizzati nel primo tempo saranno inferiori all'indice di riferimento indicato o i goal realizzati nel secondo tempo saranno inferiori all'indice di riferimento indicato (NO). Tutte le prime selezioni sono relative ai gol segnati nel primo tempo, mentre tutte le seconde selezioni sono relative ai gol segnati solamente nel secondo tempo della partita. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. esattamente entro il minuto 09:59, 11-20 viene considerato il gol segnato esattamente tra il minuto 10:00 e 19:59, e così via.

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

Goal Nei Min. Di Recupero: Si deve pronosticare se, ci sarà almeno un gol nei minuti di recupero dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per minuti di recupero del primo tempo si intende il range temporale che va dal minuto 45:01 al fischio dell'arbitro indicando la fine del primo tempo. Per minuti di recupero del secondo tempo si intende il range temporale che va dal minuto 90:01 al triplice fischio finale dell'arbitro. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa al D.M 111.

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

Esito 1T/Finale + Goal Esatti: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Somma Gol" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Squadra Che Va In Vantaggio: Si deve pronosticare la squadra che nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa passerà in vantaggio. Esempio: Milan - Juventus 0-2 ESITO VINCENTE SOLO UNA; Udinese - Lazio 0-0 ESITO VINCENTE NESSUNA. Ai fini di questa scommessa ci sono 3 possibili esiti: Nessuna, Solo una, Entrambe. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

U/O X Tempo Y AH: Bisogna pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 2 e Tempo Y = 1, se

la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Almeno una delle due squadre segna almeno X goal in entrambi i tempi: Si deve pronosticare se almeno una delle due squadre oggetto di scommessa segnerà almeno X goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro, più eventuale recupero. I possibili esiti sono Si/No. Con l'esito 'SI' si pronostica che almeno una delle due squadre segnerà almeno x goal sia nel primo tempo e sia nel secondo tempo. L'esito 'NO' comprende tutti gli altri casi. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia serie A 2023/24. Match - Roma - Lazio, X=1. Risultato alla fine del primo tempo 1-1; Risultato alla fine della partita 3-2. Esito Vincente: SI.

Sezione Giocatori

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

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

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

Giocatore X effettua almeno Y passaggi riusciti: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero, il giocatore X oggetto di scommessa, riuscirà ad effettuare (esito Si) o meno (esito No) almeno Y passaggi. Valgono solo i passaggi effettivamente riusciti/completati. Si definisce 'passaggio riuscito' un passaggio da parte di un giocatore ad un altro giocatore della stessa squadra evitando un intervento da parte di un giocatore avversario. In caso di mancata partecipazione del giocatore X, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan – Real Madrid. X=Leao R.(Milan) e Y=2. Leao R. effettua 3 passaggi di cui 2 riusciti. Esito vincente: SI.

Giocatore X effettua almeno Y passaggi riusciti Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il giocatore X riuscirà ad effettuare (esito Si) o meno (esito No) almeno Y passaggi nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari. Valgono solo i passaggi effettivamente riusciti/completati. Si definisce "passaggio riuscito" un passaggio da parte di un giocatore ad un altro giocatore della stessa squadra che non sia intercettato da un intervento da parte di un giocatore della squadra avversaria. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempio: Per X= Leao R.(MIL) e Y=40. LEAO R. EFFETTUA ALMENO 40 PASSAGGI RIUSCITI INC. TS. Milan – Bologna. Leao R. (MIL) durante il match effettua 45 passaggi riusciti. - ESITO VINCENTE: SI.

Giocatori X, Y, Z o loro sostituti tutti marcatori: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, i giocatori oggetto di scommessa o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizzeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol negli incontri in programma alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Roma, risultato finale 3-1 11' 1-0 con rete di Adli (Milan); 56' 2-0 con rete di Giroud (Milan); 69' 2-1 con rete di Paredes (Roma); 84' 3-1 con rete di Theo Hernandez (Milan). Sostituzioni: Leao (Milan) viene sostituito al 79' da Theo Hernandez (Milan) Giroud (Milan) viene sostituito al 79' da Musah (Milan) Adli (Milan) non viene sostituito Paredes (Roma) non viene sostituito Lukaku (Roma) non viene sostituito Lazio - Lecce, risultato finale 1-0 58' 1-0 con rete di Felipe Anderson (Lazio).). Nessuna sostituzione nel match. LEAO PAREDES FELIPE ANDERSON O LORO SOSTITUTI TUTTI MARCATORI ESITO VINCENTE SI. LEAO ZACCAGNI GIROUD O LORO SOSTITUTI TUTTI MARCATORI ESITO VINCENTE NO.

Giocatori X, Y, Z o loro sostituti tutti marcatori o colpiscono palo/traversa: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, i giocatori oggetto di scommessa o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizzeranno (SI) o meno (NO) almeno un gol oppure colpiranno (SI) o meno (NO) almeno un palo/traversa negli incontri in programma alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Roma, risultato finale 3-1. 11' 1-0 con rete di Adli (Milan); 56' 2-0 con rete di Giroud (Milan); 69' 2-1 con rete di Paredes (Roma); 84' 3-1 con rete di

Theo Hernandez (Milan). Sostituzioni: Leao (Milan) viene sostituito al 79' da Theo Hernandez (Milan) Giroud (Milan) viene sostituito al 79' da Musah (Milan) Adli (Milan) non viene sostituito Paredes (Roma) non viene sostituito Lazio - Lecce, risultato finale 1-0 58' 1-0 con rete di Felipe Anderson (Lazio). 90' Zaccagni (Lazio) colpisce il palo. Nessuna sostituzione nel match. LEO PAREDES FELIPE ANDERSON O LORO SOSTITUTI TUTTI MARCATORI O COLPISCONO PALO/TRAVERSA ESITO VINCENTE SI. LEO ZACCAGNI GIROUD O LORO SOSTITUTI TUTTI MARCATORI O COLPISCONO PALO/TRAVERSA ESITO VINCENTE SI. LEO OUDIN GIROUD O LORO SOSTITUTI TUTTI MARCATORI O COLPISCONO PALO/TRAVERSA ESITO VINCENTE NO.

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

Doppietta SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà due o più gol (SI) o meno (NO) durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Alla fine dei 90 minuti di gioco Milan - Juventus termina 3-0 con reti al 43esimo e 52esimo di Leao R. (MIL) e Giroud O. (MIL) al 80esimo. Per X= Leao R. (MIL) - esito vincente: "SI". Per X= Giroud O. (MIL) - esito vincente: "NO".

Doppietta SI/NO 1° Tempo: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo primo tempo dell'incontro di riferimento. Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus risultato 1° tempo 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo C. Ronaldo DOPPIETTA TEMPO 1 ESITO VINCENTE SI Roma-Monza risultato 1° tempo 0-0 P. Dybala DOPPIETTA TEMPO 1 ESITO VINCENTE NO.

Doppietta SI/NO 2° Tempo: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo secondo tempo dell'incontro di riferimento. Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus risultato 2° tempo 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo C. Ronaldo DOPPIETTA TEMPO 2 ESITO VINCENTE SI Roma-Monza risultato 2° tempo 0-0 P. Dybala DOPPIETTA TEMPO 2 ESITO VINCENTE NO.

Tripletta SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà tre o più gol (SI) o meno (NO) durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Alla fine dei 90 minuti di gioco Milan - Juventus termina 4-0 con reti di Leao R. (MIL) al 15esimo, 43esimo e 52esimo e Giroud O. (MIL) al 80esimo. Per X= Leao R. (MIL) - esito vincente: "SI". Per X= Giroud O. (MIL) - esito vincente: "NO".

Marcatore SI/NO 1° Tempo: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del primo tempo della partita indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore nel primo tempo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del primo tempo della partita indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui l'avvenimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore SI/NO 2° Tempo: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del secondo tempo della partita indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore nel secondo tempo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del secondo tempo della partita indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni

fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui l'avvenimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Marcatore SI/NO 1° Tempo + 1X2 1° Tempo: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "1X2" e "MARCATORE SI/NO" limitatamente al solo primo tempo dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1 Gol di Cristiano Ronaldo (Juventus) al 33° minuto, Kessie (Milan) entra dalla panchina al 52° e segna al 74° minuto, gol di Hernandez T. (Milan) all'80° minuto Cristiano Ronaldo MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: ESITO VINCENTE SEGNA + 1 Kessie MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: RIMBORSO Hernandez T. MARCATORE 1° TEMPO + 1X2 TEMPO 1: ESITO VINCENTE NON SEGNA + 1.

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

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

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

Primo Marcatore Casa SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato segnerà il primo gol della squadra di casa (SI) oppure no (NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). Se il giocatore indicato non prende parte alla partita per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso verranno rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 2-2 (gol di Leao (Milan) al 15esimo, raddoppio di Tonalì (Milan) al 20esimo, Simeone (Napoli) al 30esimo realizza il primo goal del Napoli e rete del pareggio di Osimhen (Napoli) al 80esimo) se nella scommessa il cliente ha giocato Leao primo marcatore per il Milan, la scommessa sarà vincente in quanto Leao ha segnato il primo goal del match per il Milan.

Primo Marcatore Ospite SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore indicato segnerà il primo gol della squadra ospite (SI) oppure no (NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). Se il giocatore indicato non prende parte alla partita per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso verranno rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-2 (gol di Leao (Milan) al 15esimo, pareggio di Simeone (Napoli) al 30esimo e rete del vantaggio di Osimhen (Napoli) al 80esimo) se nella scommessa il cliente ha giocato Osimhen primo marcatore per il Napoli, la scommessa sarà perdente in quanto la prima rete della sua squadra è stata realizzata da Simeone.

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

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

Primo marcatore Giocatore X o suo sostituto (Primo marcatore Plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo gol dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X oggetto di scommessa e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità - il giocatore X segna il primo goal dell'incontro; - il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal dell'incontro. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal

dell'incontro; - il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro e non viene sostituito; - il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha segnato il primo goal dell'incontro; - l'incontro termina sul punteggio di 0-0; - il primo goal dell'incontro è segnato con autogoal. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna il primo goal dell'incontro. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro. Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo). Pinamonti A. (Sassuolo) non segna il primo goal dell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO". Esempio 3: Zalewski N. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro. Zalewski N. (Roma) viene sostituito al 60' da El Shaarawy (Roma). Zalewski N. (Roma) non segna, El Shaarawy (Roma) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO". Esempio 4: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto segnano il primo goal dell'incontro. Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma). Zaniolo (Roma) non segna Belotti (Roma) non segna. In questo caso l'esito vincente è "NO".

1X2 + Primo marcatore Giocatore X o suo sostituto: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" ed "Esito Finale 1x2" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. L'esito ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro - Altri risultati non elencati. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna il primo goal dell'incontro. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+X". Esempio 2: Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Risultato esatto + Primo marcatore Giocatore X o suo sostituto: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa è rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Il "SI" include: - il giocatore X segna il primo goal del match; - il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match. Sono previsti 25 possibili esiti: 1-0 + SI: l'incontro termina 1-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 0-1 + SI: l'incontro termina 0-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 1-1 + SI: l'incontro termina 1-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 2-0 + SI: l'incontro termina 2-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 0-2 + SI: l'incontro termina 0-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 1-2 + SI: l'incontro termina 1-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 2-1 + SI: l'incontro termina 2-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 2-2 + SI: l'incontro termina 2-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 3-0 + SI: l'incontro termina 3-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 0-3 + SI: l'incontro termina 0-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 1-3 + SI: l'incontro termina 1-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 3-1 + SI: l'incontro termina 3-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 3-2 + SI: l'incontro termina 3-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 2-3 + SI: l'incontro termina 2-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 3-3 + SI: l'incontro termina 3-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 4-0 + SI: l'incontro termina 4-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 0-4 + SI: l'incontro termina 0-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 4-1 + SI: l'incontro termina 4-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 1-4 + SI: l'incontro termina 1-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 4-2 + SI: l'incontro termina 4-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 2-4 + SI: l'incontro termina 2-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 4-3 + SI: l'incontro termina 4-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 3-4 + SI: l'incontro termina 3-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. 4-4 + SI: l'incontro termina 4-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna il primo goal del match. L'esito ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano il primo goal dell'incontro - Altri risultati non elencati. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Si pronostica che

Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+1-1". Esempio 2: Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino il primo goal dell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Ultimo marcatore Sq. Casa: Si deve pronosticare il calciatore che segnerà l'ultimo gol per la squadra 1, relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - L'ultimo gol è un'Autorete - Qualsiasi calciatore non presente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus 2-0: 1° gol Luka Romero; 2° gol Rafael Leao. Squadra 1 Ultimo Marcatore. La lista esiti è composta da: Leao R., Giroud O., Romero L., Hernandez T., Altro. ESITO VINCENTE: RAFAEL LEAO in quanto presente nella lista esiti.

Ultimo marcatore Sq. Ospite: Si deve pronosticare il calciatore che segnerà l'ultimo gol per la squadra 2, relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - L'ultimo gol è un'Autorete - Qualsiasi calciatore non presente nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus 0-2: 1° gol Angel Di Maria; 2° gol Vlahovic - Squadra 2 Ultimo Marcatore: Lista esiti composta da: Di Maria A., Vlahovic D., Chiesa F., Kostic F., Altro. ESITO VINCENTE VLAHOVIC.

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

Esito finale 1X2 + Marcatore SI Goal X: Si deve pronosticare l'esito finale della partita di riferimento e se il giocatore indicato segnerà il gol indicato nella scommessa. Le scommesse resteranno valide se il giocatore prenderà parte alla partita. L'esito 'Altro' indica che il giocatore non ha segnato nella partita o che ha segnato un gol diverso da quello indicato nella scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 2-2 (gol di Leao (Milan) al 15esimo, raddoppio di Tonali (Milan) al 20esimo, Simeone (Napoli) al 30esimo realizza il primo goal del Napoli e rete del pareggio di Osimhen (Napoli) al 80esimo) se nella scommessa il cliente ha giocato Leao marcatore goal 1 con esito finale al 90esimo minuto X (pareggio) , la scommessa sarà vincente in quanto Leao ha segnato il goal 1 del match ed ha indovinato l'esito finale, nei tempi regolamentari, cioè l'esito X (pareggio).

Marcatore + 1X2 + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA; tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna in qualsiasi momento ed inoltre che il match finisce under 1.5, la giocata sarà vincente.

Primo Marcatore + 1X2 + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse

"Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato segnato il primo gol risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; qualsiasi calciatore non presente nella lista; tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna il primo goal dell'incontro ed inoltre che il match finisce under 1.5, la giocata sarà vincente.

Marcatore + 1X2 + GG/NG: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA; tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna in qualsiasi momento ed inoltre il No Goal la giocata sarà vincente.

Primo Marcatore + 1X2 + GG/NG: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato segnato il primo gol risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; qualsiasi calciatore non presente nella lista; tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna il primo goal dell'incontro ed inoltre il No Goal la giocata sarà vincente.

Marcatore SI/NO + 1X2 + GG/NG + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale", "Gol/NoGol" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA; tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna in qualsiasi momento ed inoltre che il match finisce under 1.5 e No Goal la giocata sarà vincente.

Primo marcatore + 1X2 + GG/NG + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale", "Gol/NoGol" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato segnato il primo gol risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; qualsiasi calciatore non presente nella lista; tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 1-0 (gol di Leao R.) se nella scommessa il cliente ha giocato il Milan a vincere, con Leao che segna il primo goal dell'incontro ed inoltre che il match finisce under 1.5 e No Goal la giocata sarà vincente.

Marcatore + U/O: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nella partita indicata.

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

Primo Marcatore + U/O: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol nella partita indicata.

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

Marcatore SI/NO + GG/NG: Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "marcatore si/no" combinandolo con la scommessa "gol/no gol". Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Se il giocatore oggetto di scommessa non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso saranno rimborsate. 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 + GG/NG: Si deve 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. L'esito ALTRO contiene tutte le combinazioni non espressamente indicate. 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.

Ultimo marcatore + GG/NG: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. La voce ALTRO comprende: Nessun Gol (0-0), L'ultimo gol è un'Autorete, Qualsiasi calciatore non presente nella lista. 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.

Ultimo marcatore + Doppia chance IN: Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "DOPPIA CHANCE IN" combinandolo con la scommessa "ULTIMO MARCATORE" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse restano valide. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Sono previsti 3 esiti: 1X + ULTIMO MARCATORE; 2 + ULTIMO MARCATORE; ALTRO. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - L'ultimo gol è un'Autorete - il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per Marcatore = Cristiano Ronaldo (JUV). Milan - Juventus 0-2; Goal 5° Chiesa (JUV) e al 35° C. Ronaldo (JUV) ESITO VINCENTE: C. Ronaldo ULTIMO MARCATORE + 2.

Ultimo marcatore + Doppia chance IN/OUT: Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN/OUT" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse restano valide. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - L'ultimo gol è un'Autorete - il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: per marcatore= Leao R. (MIL). Milan - Juventus 2-1; goal: 5° Chiesa F. (JUV), 20° Calabria D. (MIL), 35° Leao R. (MIL). Ultimo marcatore Leao R. (MIL)+ DC IN/OUT - ESITO VINCENTE: Leao R. ULTIMO MARCATORE + 1 2.

Parziale/Finale + Marcatore: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale"(fine primo tempo/fine partita) nell'arco della partita. La scommessa ha

dieci possibili esiti: Marcatore + 1/1, Marcatore + 1/X, Marcatore + 1/2, Marcatore + X/1, Marcatore + X/X, Marcatore + X/2, Marcatore + 2/1, Marcatore + 2/X, Marcatore + 2/2, ALTRO. La voce altro comprende: Nessun Goal, il giocatore indicato non segna. La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 0-0 risultato al parziale, risultato finale 1-0 (gol di Leao al 60 esimo.) se nella scommessa il cliente ha giocato X/1 Parziale finale con Leao a segnare in qualsiasi momento dell'incontro, la giocata sarà vincente.

Parziale/Finale + Primo Marcatore SI/NO: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato segnato il primo gol risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; qualsiasi calciatore non presente nella lista; tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 0-0 risultato al parziale, risultato finale 1-0 (gol di Leao al 60 esimo.) se nella scommessa il cliente ha giocato X/1 Parziale finale con Leao a segnare il primo goal dell'incontro, la giocata sarà vincente.

Marcatore + doppia chance: si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale indicato nella doppia chance e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nella partita indicata.

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

Marcatore SI + Risultato esatto: si deve pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nella partita indicata. Gli esiti offerti comprendono 20 risultati esatti + la selezione ALTRO, che comprende ogni eventuale altro risultato della partita oppure la possibilità che il calciatore in questione non segni nessun gol oppure che la partita finisca 0-0. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore SI 1° Tempo + Risultato esatto 1° Tempo: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "RIS. ESATTO" e "MARCATORE SI/NO" limitatamente al solo primo tempo dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA - Altri risultati non elencati Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus risultato 1° tempo 0-2; gol di Cristiano Ronaldo (JUV) e Dybala P. (JUV). Per marcatore= CRISTIANO RONALDO(JUV) ESITO VINCENTE: 0-2 + GIOCATORE SEGNA; per marcatore=DYBALA P. (JUV) ESITO VINCENTE: 0-2 + GIOCATORE SEGNA; Per Marcatore= KESSIE F. (MIL) ESITO VINCENTE: ALTRO.

Marcatore SI 2° Tempo + Risultato esatto 2° Tempo: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "RIS. ESATTO" e "MARCATORE SI/NO" limitatamente al solo secondo tempo dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA - Altri risultati non elencati Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: risultato 2° tempo Milan - Juventus 3-1; due gol di Kessie F.(MIL), un gol Hernandez T. (MIL), un gol Dybala P.(JUV). Per marcatore=KESSIE F. (MIL) ESITO VINCENTE: 3-1 + GIOCATORE SEGNA; per marcatore=HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE: 3-1 + GIOCATORE SEGNA; per Marcatore= DYBALA P. (JUV) ESITO VINCENTE: 3-1 + GIOCATORE SEGNA; Per Marcatore=CRISTIANO RONALDO (JUV) ESITO VINCENTE: ALTRO.

Marcatore SI Goal X + Risultato esatto: Si deve pronosticare se il giocatore indicato nella scommessa

segnerà il gol indicato nella partita di riferimento e il risultato finale della stessa partita. Se il giocatore indicato prende parte alla partita di riferimento le scommesse resteranno valide. L'esito 'Altro' include tutti i risultati non indicati negli altri esiti, la possibilità che il giocatore non segna nessun gol e se il giocatore segna un gol diverso da quello indicato. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Napoli 2-2 (gol di Leao (Milan) al 15esimo, raddoppio di Tonali (Milan) al 20esimo, Simeone (Napoli) al 30esimo realizza il primo goal del Napoli e rete del pareggio di Osimhen (Napoli) al 80esimo) se nella scommessa il cliente ha giocato Leao marcatore goal 1 con il risultato finale al 90esimo minuto di 2-2, la scommessa sarà vincente in quanto Leao ha segnato il goal 1 del match ed ha indovinato il risultato esatto alla fine dei tempi regolamentari cioè il 2-2.

Primo Marcatore + Risultato Esatto: si deve pronosticare contemporaneamente il risultato esatto e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol nella partita indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

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

Primo Marcatore Giocatore X SI/NO + Fascia minuti 1° goal + metodo 1° goal Punizione diretta SI/NO: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Goal" e "Metodo Primo Goal Punizione Diretta Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Con l'esito "PUNIZIONE DIRETTA" si intende che il goal dovrà essere realizzato direttamente da calcio di punizione. Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i calci di punizione indiretta e i goal realizzati da calcio di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: il Nessun Goal (0-0); il primo goal è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; il primo goal non è realizzato con punizione diretta; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Fasce proposte: 0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59; 31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59; 61-F.T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-0 Goal 1 Kessie (Milan), 53° minuto, calcio di punizione Gol 2 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro ESITO VINCENTE: KESSIE + 31-60 + PUNIZIONE DIRETTA. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Marcatore Giocatore X SI/NO + Fascia minuti 1° goal + metodo 1° goal Rigore SI/NO: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Gol" e "Metodo Primo Gol Rigore Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: il Nessun Gol (0-0); il primo gol è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; il primo goal non è realizzato con rigore; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Fasce proposte: - 0-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59 - 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59 - 61-F.T.R: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-0 Gol 1 Leao (Milan), 53° minuto, rigore Gol 2 Hernandez T. (Milan), 64° minuto, tiro ESITO VINCENTE: PR. MARCATORE LEAO + 31-60 + RIGORE SI.

Primo Marcatore + doppia chance: si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale indicato nella doppia chance e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà il primo gol nella partita indicata.

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

Marcatore nei 15 minuti SI/NO: si deve pronosticare se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno un gol nei primi 15 minuti della partita (00:01-14:59). Se il giocatore selezionato non scende in campo nei primi 15 minuti (00:01-14:59), le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore dal 16esimo al 30esimo: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno una rete nei minuti 16-30 dell'incontro di riferimento. Per "16-30" si intende dal minuto 15:00 al minuto 29:59. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Juventus - Atalanta; gol di Muriel (Atalanta) al 23° minuto, Locatelli (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol. Muriel ESITO VINCENTE SI; Locatelli ESITO VINCENTE NO.

Marcatore dal 31esimo a fine 1° tempo: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno una rete nei minuti 31-45+ dell'incontro di riferimento. Per "31-45+" si intende dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Juventus - Atalanta; gol di Muriel (Atalanta) al 43° minuto, Locatelli (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol. Muriel ESITO VINCENTE SI; Locatelli ESITO VINCENTE NO.

Marcatore dal 46esimo al 60esimo: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno una rete nei minuti 46-60 dell'incontro di riferimento. Per "46-60" si intende dall'inizio del secondo tempo al minuto 59:59 dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Juventus - Atalanta; gol di Muriel (Atalanta) al 53° minuto, Locatelli (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol. Muriel ESITO VINCENTE SI; Locatelli ESITO VINCENTE NO.

Marcatore dal 61esimo al 75esimo: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno una rete nei minuti 61-75 dell'incontro di riferimento. Per "61-75" si intende dal minuto 60:00 al minuto 74:59 dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Juventus - Atalanta; gol di Muriel (Atalanta) al 63° minuto, Locatelli (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol. Muriel ESITO VINCENTE SI; Locatelli ESITO VINCENTE NO.

Marcatore dal 76esimo a fine 2° tempo: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno una rete nei minuti 76-90+ dell'incontro di riferimento. Per "76-90+" si intende dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nella fascia di minuti oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento della fascia di minuti indicata, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Juventus - Atalanta; gol di Muriel (Atalanta) al 23° minuto, Locatelli (Juventus) entra dalla panchina al 75° minuto e all'80° minuto segna un gol. Muriel ESITO VINCENTE NO; Locatelli ESITO VINCENTE SI.

Marcatore SI + Multiesito: Bisogna pronosticare il risultato esatto, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista e se il calciatore indicato segnerà un gol nella partita. Esiti possibili: 1-0/2-0/2-1 + Marcatore, 3-0/3-1/3-2 + Marcatore, 4-0/4-1/4-2/4-3 + Marcatore, 0-1/0-2/1-2 + Marcatore, 0-3/1-3/2-3 + Marcatore, 0-4/1-4/2-4/3-4 + Marcatore, 1-1/2-2/3-3/4-4 + Marcatore e ALTRO che comprende ogni eventuale altro risultato della partita oppure la possibilità che il calciatore in questione non segni nessun gol oppure che la partita finisca 0-0. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore + Multiesito: Bisogna pronosticare il risultato esatto, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista e se il calciatore indicato segnerà il primo gol della partita. Esiti possibili: 1-0/2-0/2-1 + Primo Marcatore, 3-0/3-1/3-2 + Primo Marcatore, 4-0/4-1/4-2/4-3 + Primo Marcatore, 0-1/0-2/1-2 + Primo Marcatore, 0-3/1-3/2-3 + Primo Marcatore, 0-4/1-4/2-4/3-4 + Primo Marcatore, 1-1/2-2/3-3/4-4 + Primo Marcatore e ALTRO che comprende ogni eventuale altro risultato della partita oppure la possibilità che il calciatore in

questione non segni il primo gol oppure che la partita finisca 0-0. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Marcatore + Doppia Chance: Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore segnerà almeno una rete e il risultato finale della partita. Gli esiti possibili sono 3: Marcatore + 1X, Marcatore + 12 e Marcatore + X2. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Primo Marcatore + Doppia Chance: Si deve pronosticare se il giocatore segnerà la prima rete dell'incontro e il risultato finale di esso. Gli esiti possibili sono 3: 1° Marcatore + 1X, 1° Marcatore + 12 e 1° Marcatore + X2. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (sono esclusi eventuali supplementari e calci di rigore).

Combo giocatore doppietta SI/NO + 1X2 finale: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "1X2 Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Juventus - Milan risultato finale 2-1 Goal di Vlahovic al 12 minuto e al 48 minuto ESITO VINCENTE: SI 1.

Combo giocatore doppietta SI/NO + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 0-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus) LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + OVER LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + OVER LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + UNDER Esempio: Milan - Juventus 1-1; un gol di Cristiano Ronaldo LIMITE 0,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + OVER LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + OVER LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO+ UNDER.

Combo giocatore doppietta SI/NO + GG/NG: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 1-2; due gol di Cristiano Ronaldo (Juventus) ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA SI + GOL Esempio: Milan - Juventus 0-1; un gol di Cristiano Ronaldo ESITO VINCENTE: C. Ronaldo DOPPIETTA NO + NOGOL.

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

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

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

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

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

Miglior Giocatore della Partita (Man of The Match): Si deve pronosticare quale sarà il miglior giocatore nell'evento indicato nella scommessa, in base alla decisione del sito ufficiale della manifestazione di riferimento.

Vincente gruppo marcatori giornata X: si deve pronosticare quale dei gruppi realizzerà il maggior numero di reti nel corso di un determinato avvenimento (valgono anche eventuali tempi supplementari disputati dai giocatori ma non la serie finale dei calci di rigore). Nel caso in cui un solo giocatore della lista non scenda in campo nemmeno per un minuto, le scommesse vengono rimborsate. In caso di ex aequo fra 2 o più gruppi, il gruppo vincente sarà stabilito in base all'ordine che segue: Minuti dei gol, il gruppo che avrà segnato il primo gol in ordine di tempo; In caso di ex aequo del primo marcatore, verranno considerati i minutaggi dei gol dei secondi marcatori; In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

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

Pari/Dispari Marcatori: Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dai DUE GIOCATORI alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari. In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

Goal/No Goal Marcatori: Si deve pronosticare se entrambi I GIOCATORI segnano almeno un goal. Se entrambi segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se un GIOCATORE o entrambi non segnano almeno un goal l'esito è no goal. In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

Assist SI/NO: si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione dell'avvenimento effettuerà un assist. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate. *(Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio).*

Assist giocatore X o suo sostituto (Assist plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un assist. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore oggetto "X" e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X realizza almeno un assist; - il giocatore X non realizza assist, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist; - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina realizzano entrambi assist. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non realizzano assist; - il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito. - il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato assist, e il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer). Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma) assist di Belotti), (85' Pinamonti A. (Sassuolo) e assist di Berardi). Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) e Abraham T. (Roma) non realizzano assist nell'incontro. In questo caso l'esito vincente è "NO". Esempio 2: Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) realizza un assist nell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non realizza assist. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 3: Zaniolo N. (Roma) o il suo sostituto realizzano almeno un assist nell'incontro. Zaniolo N. (Roma) viene sostituito al 70' da Belotti A. (Roma). Zaniolo (Roma) non realizza assist nell'incontro, Belotti (Roma) realizza un assist. In questo caso l'esito vincente è "SI".

U/O Parate Giocatore X Nel Match Incl. T.S.: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero delle parate effettuate dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempio: Inter - Atalanta. Sommer Y. Indice di riferimento per parate U/O 3.5. Parate Sommer Y.: 4. U/O PARATE GIOCATORE X NEL MATCH INCL. T.S. – Esito Vincente: Over.

Cartellino al giocatore X SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione della scommessa riceverà (SI) o meno (NO) un cartellino, giallo o rosso, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan – Inter. Si pronostica che Lautaro Martinez riceva un cartellino nel corso del match. 35° minuto secondo tempo, Lautaro riceve cartellino rosso diretto. CARTELLINO AL GIOCATORE SI/NO - Esito vincente: Si.

Giocatore X cartellino Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il giocatore X indicato, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Bologna. X=Kessie (Milan). Kessie riceve 1 cartellino giallo al 32° minuto. ESITO VINCENTE: SI.

Giocatore X cartellino SI/NO 1° tempo: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nel solo primo tempo dell'incontro oggetto di scommessa. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Lazio-Roma Cristante B. (Roma) cartellino giallo all'8° minuto Luis Alberto (Roma) cartellino giallo al 25° minuto Roger Ibanez (Roma) cartellino rosso al 32° minuto Romagnoli (Lazio) entra dalla panchina al 50° minuto e cartellino giallo al 59° minuto Cristante B. (Roma) cartellino rosso al 72° minuto Cristante B. CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI Luis Alberto CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI Roger Ibanez CARTELLINO TEMPO 1: ESITO VINCENTE SI Romagnoli CARTELLINO TEMPO 1: RIMBORSO.

Giocatore X cartellino SI/NO 2° tempo: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nel solo secondo tempo dell'incontro oggetto di scommessa. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. In caso di mancata partecipazione di un calciatore nel tempo oggetto di scommessa, le scommesse vanno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Lazio-Roma Cristante B. (Roma) cartellino giallo all'8° minuto Luis Alberto (Roma) cartellino giallo al 25° minuto Roger Ibanez (Roma) cartellino rosso al 32° minuto Romagnoli (Lazio) entra dalla panchina al 50° minuto e cartellino giallo al 59° minuto Cristante B. (Roma) cartellino rosso al 72° minuto Cristante B. CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE SI Luis Alberto CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE NO Roger Ibanez CARTELLINO TEMPO 2: RIMBORSO Romagnoli CARTELLINO TEMPO 2: ESITO VINCENTE SI.

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

Ammonito giocatore X o il suo sostituto (Ammonito Plus): Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa o suo sostituto, verrà ammonito (esito SI) o meno (esito NO) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento. Ai fini di questa scommessa, l'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Ammonito Giocatore X o suo sostituto incl. Giocatori panchina dopo fischio finale Incl. T.S. e Rigori (Ammonito Superplus): Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà almeno un'ammonizione nell'incontro di riferimento. Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono prese in considerazione tutte le eventuali ammonizioni comminate al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X riceve almeno un'ammonizione (anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale); - il giocatore X non riceve ammonizioni ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un'ammonizione (anche se dopo il triplice fischio finale); - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un'ammonizione (anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale); - il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha ricevuto un'ammonizione dalla panchina; - il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un'ammonizione dalla panchina (anche se dopo il triplice fischio finale). Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono ammonizioni; - il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito. Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore già ammonito, e il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempi: Campionato Italia Serie A 2023/24. Match: Lazio - Roma (Ammoniti: Cataldi, Matic, Mancini, Abraham, Belotti). - Luis Alberto o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori). Luis Alberto viene sostituito al 106' da Cataldi. Luis Alberto non viene ammonito e Cataldi viene ammonito. Esito vincente: SI. - Ibanez o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori). Ibanez non viene ammonito e non viene sostituito. Esito vincente: NO. - Abraham o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori). Abraham viene sostituito al 71' da Belotti. Abraham viene ammonito e Belotti viene ammonito. Esito vincente: SI. - Cristante o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori). Cristante viene sostituito al 111' da Bove. Cristante non viene ammonito e Bove non viene ammonito. Esito vincente: NO. - Pellegrini o il suo sostituto ammonito (incl. giocatori panchina dopo fischio finale incl. t.s. e rigori). Pellegrini entra al 79' al posto di Matic (ammonito). Pellegrini non viene ammonito e non viene sostituito. Esito vincente: NO.

Giocatore X primo cartellino fascia minuti (7 esiti): Si deve pronosticare la fascia di minuti in cui il giocatore X riceverà il suo primo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro. Si fa riferimento al solo primo cartellino ricevuto dal giocatore X, eventuali cartellini successivi non saranno considerati. Sono previsti i seguenti possibili esiti: • 0 - 15: dal fischio d'inizio dell'incontro al minuto 14:59. • 16 - 30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59. • 31 - FINE PRIMO TEMPO: dal minuto 30:00 alla fine del primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero. • 46 - 60: dal fischio d'inizio del secondo tempo regolamentare al minuto 59:59. • 61 - 75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59. • 76 - FINE PARTITA: dal minuto 75:00 alla fine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. • NESSUN CARTELLINO: il giocatore X non riceverà cartellini. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata. Esempio: Match Lecce – Lazio, Serie A 2023/24. Fascia minuti 61 – 75 primo cartellino Baschirotto. Minuto 67' Baschirotto riceve primo cartellino. Esito vincente: fascia 61-75.

Cartellino giocatore X o il suo sostituto (Cartellino Plus): Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso); - il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso); - il giocatore X e chi

subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso). Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini.; - il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito; - il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio 1: Serie A. Juventus - Napoli - X=Vlahovic. Ammonizione al 13:42 di Vlahovic. Esito vincente SI. Esempio 2: Serie A. Juventus - Napoli - X=Vlahovic. Sostituito Vlahovic al 35° da Chiesa. Ammonizione al 83° di Chiesa. Esito vincente SI.

Primo cartellino giocatore X o suo sostituto (Primo cartellino Plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), il primo cartellino dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità - il giocatore X riceverà il primo cartellino dell'incontro; - il giocatore X non riceverà cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceverà il primo cartellino dell'incontro. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non riceveranno il primo cartellino dell'incontro; - il giocatore X non riceverà il primo cartellino dell'incontro e non viene sostituito; - il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha ricevuto il primo cartellino dell'incontro; - l'incontro termina senza alcun cartellino. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento. Esempi: Sassuolo - Roma Ammonizioni: (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto ricevono il primo cartellino dell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non riceve cartellini e Abraham T. (Roma) riceve il primo cartellino dell'incontro. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto ricevono il primo cartellino dell'incontro. Pinamonti A. (Sassuolo) viene sostituito al 87' da Traore H.J. (Sassuolo). Pinamonti A. (Sassuolo) non riceve il primo cartellino dell'incontro, Traore H.J. (Sassuolo) non riceve cartellini. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Giocatore X U/O Tiri Totali: Bisogna pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipare è sufficiente entrare in campo, anche per un periodo temporalmente limitato) del calciatore indicato nella descrizione della scommessa, le scommesse verranno rimborsate. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Ronaldo C. u/o Tiri Totali 4.5 Ronaldo C. Fa 5 tiri totali esito vincente Over; Ronaldo C. Fa 3 tiri totali esito vincente Under.

Giocatore X U/O Tiri totali Tempo Y: Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nel tempo di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite 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 o che colpiscano i pali. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Milan - Juventus Leao R. 1° tempo 5 tiri totali limite uguale o inferiore a 4 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o maggiore a 5 ESITO VINCENTE UNDER. Leao R. 2° tempo 6 tiri totali limite uguale o inferiore a 5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o maggiore a 6 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O X somma tiri totali Giocatore X e suo sostituto Incl. T.S. (Tiri totali plus): Si deve pronosticare se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento X. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under & Over. L'esito "UNDER" si verifica se: Il giocatore Y effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento X. L'esito "OVER" si verifica se: Il giocatore Y effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento X. Sia il giocatore Y che il suo sostituto effettuano un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento X. Se il giocatore Y non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per indice X = 12,5 - U/O 12,5 TIRI TOTALI GIOCATORE Y E SOSTITUTO INCL. T.S. Se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore a 12,5 l'esito vincente è UNDER. Se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore a 12,5 l'esito vincente è OVER.

1X2 Tiri in porta giocatori Incl. T.S.: Si deve pronosticare quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di tiri in porta nel match oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi. Sono possibili tre esiti. - Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà più tiri in porta rispetto al giocatore 2. - Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori effettueranno lo stesso numero di tiri in porta. - Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più tiri in porta rispetto al giocatore 1. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus (Leao vs Vlahovic) Leao 2 tiri in porta - Vlahovic 1 tiro in porta ESITO VINCENTE 1 Leao 2 tiri in porta - Vlahovic 2 tiri in porta ESITO VINCENTE X Leao 2 tiri in porta - Vlahovic 3 tiri in porta ESITO VINCENTE 2.

Giocatore X U/O Tiri in porta: Bisogna pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. La scommessa per essere valida, il Giocatore X deve essere presente in campo per un periodo di tempo anche limitato in qualsiasi momento dell'incontro. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Roma - Inter Lukaku (Inter) 2 tiri in porta LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER Dzeko (Roma) 3 tiri in porta LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER.

Giocatore X U/O Tiri in porta Tempo Y: Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nel tempo di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite prefissato. Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Juventus Leao R. 1° tempo 2 tiri in porta limite uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o maggiore a 2 ESITO VINCENTE UNDER. Leao R. 2° tempo 3 tiri in porta limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o maggiore a 3 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O X somma tiri in porta inclusi pali e traverse Giocatore X e suo sostituto Incl. T.S. (Tiri in porta plus):

Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà; inferiore o superiore all'indice di riferimento X. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over. L'esito "UNDER" si verifica se: il giocatore Y effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento X. L'esito "OVER" si verifica se: Il giocatore Y effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento X. Sia il giocatore Y che il suo sostituto effettuano un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento X. Il giocatore Y entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento X e non viene sostituito. Il giocatore Y entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento X. Se il giocatore Y non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Per "tiro in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per indice X = 6,5 - U/O 6,5 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE Y E SOSTITUTO INCL. T.S. Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è inferiore a 6,5 l'esito vincente è UNDER. Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore Y e dal suo sostituto è superiore a 6,5 l'esito vincente è OVER.

Giocatore X o suo sostituto U/O Tiri in porta (Escl. Pali/traversa) Incl. T.S.: Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite prefissato. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over. L'esito UNDER si verifica se il giocatore X effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento Y e non viene sostituito ed il giocatore X viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento Y ed il giocatore X entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento Y ed il giocatore X entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento Y. L'esito OVER si verifica se: il giocatore X effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento Y e non viene sostituito il giocatore X viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento Y e sia il giocatore X che il suo sostituto effettuano un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento Y e il giocatore X entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento Y e non viene sostituito ed il giocatore X entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento Y. Se il giocatore X non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Per "tiro in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fa fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si fa riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per indice Y = 6,5 - U/O 6,5 TIRI IN PORTA ESCLUSO PALI E TRAVERSE GIOCATORE X E SOSTITUTO INCL. T.S. Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a 6,5 l'esito vincente è UNDER. Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è superiore a 6,5 l'esito vincente è OVER.

Giocatore X segna o fa almeno Y tiri in porta: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa segnerà almeno un goal o effettuerà almeno Y tiri in porta. L'esito SI

risulta vincente se una sola delle possibilità indicate si realizza o anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate. L'esito NO risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. Per "TIRI IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. In caso di assenza di informazioni riguardo i tiri in porta sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Esempio: Milan - Bologna 1-0 (gol di Leao R.) LEAO SEGNA O EFFETTUA ALMENO 2 TIRI IN PORTA Leao R. (Milan) un gol ed effettua 3 tiri in porta. LEAO R. ESITO VINCENTE SI GIROUD O. SEGNA O EFFETTUA ALMENO 2 TIRI IN PORTA Giroud O. (Milan) non segna ed effettua 3 tiri in porta. GIROUD O. ESITO VINCENTE SI.

Giocatore ammonito Tempo X: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato, verrà ammonito (SI) o meno (NO) nel tempo di riferimento indicato dell'incontro oggetto di scommessa. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. La scommessa è rivolta ai soli giocatori in campo esclusi quelli in panchina. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa su R. Leao ammonito nel primo tempo e su L. Martinez Ammonito nel secondo tempo il quale però non riceve l'ammonizione. Match Milan - Inter - R. Leao (Milan) Ammonito primo tempo - ESITO VINCENTE SI - L. Martinez (Inter) Ammonito secondo tempo - ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X primo ammonito incl. TS: Bisogna pronosticare se il giocatore proposto verrà ammonito per primo nella partita in oggetto (SI) oppure non sarà il primo ammonito della partita (NO). Nel caso in cui non ci sarà nessuna ammonizione durante la partita l'esito vincente sarà il NO. Ai fini di questa scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari della partita. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Giocatore X primo ammonito nel tempo Y: Bisogna pronosticare se il giocatore proposto verrà ammonito per primo durante il tempo indicato della partita in oggetto (SI) oppure non sarà il primo ammonito del tempo indicato della partita (NO). Nel caso in cui non ci sarà nessuna ammonizione durante il tempo indicato della partita l'esito vincente sarà il NO. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

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

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

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

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

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

Uno Contro Dieci: consiste in una partita tra il GIOCATORE indicato (TITOLARE) contro il resto della sua

squadra (senza considerare i Gol del GIOCATORE stesso), al termine dei tempi regolamentari esclusi supplementari.

Il risultato si determina tenendo conto di quanti Gol farà il singolo giocatore contro quanti Gol farà il resto della sua squadra in una determinata partita.

Il giocatore oggetto della scommessa deve essere in campo dal PRIMO MINUTO DI GIOCO (TITOLARE), altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso.

Se il Giocatore indicato non scenderà in campo tutte le scommesse andranno a rimborso.

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

Esempio:

Barcellona – Siviglia = 3-0 (marcatori Messi, Messi, Suarez) Messi Contro Barcellona = 2-1

Barcellona – Siviglia = 2-0 (marcatori Messi, Suarez) Messi Contro Barcellona = 1-1

Barcellona – Siviglia = 0-0 Messi Contro Barcellona = 0-0

Barcellona – Siviglia = 2-0 (marcatori Iniesta, Suarez) Messi Contro Barcellona = 0-2

Barcellona – Siviglia = Messi non titolare o non entra in campo neanche un minuto Messi Contro Barcellona = RIMBORSO

Giocatore X primo marcatore 1° Tempo: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione della scommessa segnerà per primo durante il primo tempo (SI) oppure no (NO) . La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato. Se il giocatore scende in campo quando il primo gol nel primo tempo è già stato realizzato la scommessa verrà rimborsata. Se un giocatore entra a partita già iniziata durante il primo tempo con il risultato di 0-0 la scommessa rimane valida. Se il giocatore non scende in campo nel primo tempo la scommessa verrà rimborsata. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore X segna goal Y: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) il goal Y 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 indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Juventus - Milan, Rif. Primo Goal Pogba. Segna Pogba l'1-0 - esito vincente SI. Segna Chiesa l'1-0 - esito vincente NO.

Gol Dell'EX SI/NO: Se almeno uno degli EX segna durante la partita l'esito vincente della scommessa GOL DELL'EX sarà SI mentre se nessun EX segna durante la partita allora l'esito vincente sarà il NO. Per EX relativo alla partita squadra A - squadra B si intende un giocatore della squadra A che abbia fatto almeno una presenza in prima squadra nella stessa manifestazione con la squadra B o viceversa.

Giocatore X segna di piede destro: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede destro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic Cristiano Ronaldo SEGNA CON PIEDE DESTRO: ESITO VINCENTE SI Mandzukic SEGNA CON PIEDE DESTRO: ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X segna di piede sinistro: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede sinistro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 0-2; un gol di piede sinistro di Cristiano Ronaldo e un Gol di testa di Mandzukic

Cristiano Ronaldo SEGNA CON PIEDE SINISTRO: ESITO VINCENTE SI Mandzukic SEGNA CON PIEDE SINISTRO: ESITO VINCENTE NO.

Giocatore segna di testa SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del colpo di testa. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Locatelli e un Gol di testa di Bonucci, Locatelli SEGNA DI TESTA: ESITO VINCENTE NO, Bonucci SEGNA DI TESTA: ESITO VINCENTE SI.

Marcatore X segna su calcio piazzato SI/NO: Si deve pronosticare se, il giocatore indicato segnerà un gol su CALCIO PIAZZATO nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. La scommessa sarà vincente solo ed esclusivamente se il gol sarà essere segnato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o di seconda sono esclusi). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato dagli organi ufficiali della manifestazione al giocatore che ha calciato la punizione. Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore indicato, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Inter 1-0 Goal di Leao su calcio di punizione diretto, se il cliente giocherà Leao a segnare su calcio piazzato, la scommessa risulterà vincente.

Giocatore X realizza esattamente una tripletta perfetta SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (SI), o meno (NO), una "tripletta perfetta" nei tempi regolamentari dell'incontro. Con il termine "tripletta perfetta" si intende che il giocatore realizzerà esattamente tre gol nelle seguenti modalità: un gol con il piede di destra, un gol con il piede di sinistra e uno con la testa. Nel caso in cui il giocatore realizzi più di tre gol la scommessa risulterà perdente. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Giocatore segna su rigore SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del gol su rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempio: Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Locatelli e un Gol su rigore di Bonucci, Locatelli SEGNA SU RIGORE: ESITO VINCENTE NO Bonucci SEGNA SU RIGORE: ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X Segna su Punizione Diretta SI/NO (escl. T.S.): Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del gol su punizione diretta. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus 0-2; un gol di piede destro di Cristiano Ronaldo e un Gol su punizione diretta di Mandzukic Cristiano Ronaldo SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA: ESITO VINCENTE NO Mandzukic SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA: ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X autogol SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI) o meno (esito NO) un autogol, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Lazio 2-0; gol di Hernandez T. (Milan) e autogol di Romagnoli A. (Lazio) Hernandez T. ESITO VINCENTE NO Romagnoli A. ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X fa almeno Y assist SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa farà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Juventus Suso (Milan): 2 assist LIMITE 1 ESITO VINCENTE SI; LIMITE 2 ESITO VINCENTE SI; LIMITE 3 ESITO VINCENTE NO Pjanic (Juventus): 0 assist LIMITE 1 ESITO VINCENTE NO; LIMITE 2 ESITO VINCENTE NO; LIMITE 3 ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X Segna o Fa Assist: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), almeno un gol o un assist nell'incontro, inclusi tempi supplementari, esclusi eventuali calci di rigore. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro le scommesse andranno a quota 1,00. Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti da sito ufficiale di riferimento della manifestazione al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche.

Segna o fa assist Giocatore X o suo sostituto (Segna o Assist Plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol o un assist. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer). Esempi: Atalanta - Roma [39' Pasalic (assist Zapata), 74' Toloi, 83' Pellegrini (assist Belotti), 84' Koopmeiners]. Segna o fa assist Abraham o il suo sostituto. Abraham sostituito all'81' da Belotti. Abraham non segna e non realizza assist. Belotti entra al posto di Abraham e realizza un assist. Esito vincente: SI. Segna o fa assist Pellegrini o il suo sostituto. Pellegrini segna un goal, non realizza assist e non viene sostituito. Esito vincente: SI.

Giocatore X assist tempo Y SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (SI) o meno (NO) almeno un assist nel tempo di riferimento. 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. L'esito NO comprende anche il nessun assist. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo durante lo svolgimento del tempo indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Udinese - Inter 0-0 Politano (Inter) non realizza un assist ESITO VINCENTE NO risultato 1° tempo: Milan - Bologna 1-1 Assist di Josè Mauri (Milan) e gol di Borini (Milan) Josè Mauri (Milan) realizza un assist ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X fa assist + giocatore Y segna Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il giocatore X effettuerà almeno un assist e se il giocatore Y segnerà almeno un goal durante la partita di riferimento inclusi tempi supplementari. Gli esiti sono: Si/No. L'esito Si si verifica se il giocatore X effettua almeno un assist ed il giocatore Y segna almeno un goal. L'esito no comprende tutti gli altri casi. Non sarà considerata la serie finale dei calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori X e Y le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match- Milan – Inter, 1 – 2. Si Pronostica almeno un assist di Barella per almeno un goal di Lautaro Martinez. 35° goal di Leao su calcio di rigore; 62° goal di Di Marco su punizione diretta; 75° goal di Lautaro Martinez di testa su assist di Barella. GIOCATORE X FA ASSIST + GIOCATORE Y SEGNA INCL. T.S. – Esito vincente: si.

Giocatore X fa assist e segna: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (SI), o

meno (NO), almeno un gol e 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. L'esito NO comprende anche il nessun assist. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una o nessuna delle possibilità indicate, sarà vincente l'esito NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: il cliente piazza una scommessa pronosticando che R. Leao realizzi un assist e segni u Goal Milan - Atalanta, risultato finale 2-0 R. Leao (Milan) realizza un assist per Ibrahimovic Z. (Milan) il quale realizza un goal R. Leao (Milan) segna un gol su rigore R. LEAO ESITO VINCENTE SI.

Segna e fa assist Giocatore X o suo sostituto (Segna e fa assist plus): pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina in totale segneranno almeno un goal e realizzeranno almeno un assist. Ai fini della scommessa si considerano i goal e gli assist realizzati complessivamente dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi goal e assist. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X segna almeno un goal e realizza almeno un assist. - il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto realizza almeno un assist. - il giocatore X non segna ma realizza almeno un assist e il suo sostituto segna almeno un goal. - il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto segna almeno un goal e realizza almeno un assist. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità - il giocatore X non segna e non realizza assist e il suo sostituto non segna e non realizza assist. - il giocatore X segna almeno un goal ma non realizza assist e il suo sostituto non realizza assist. - il giocatore X non segna, non realizza assist e non viene sostituito. - il giocatore X segna almeno un goal, non realizza assist e non viene sostituito. - il giocatore X non segna, realizza almeno un assist e non viene sostituito. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempi: Giocatore X o suo sostituto in totale segnano almeno un goal e realizzano almeno un assist: Giocatore X: 1 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 0 assist - Esito vincente: SI. Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist - Esito vincente: SI. Giocatore X: 0 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 1 assist - Esito vincente: SI. Giocatore X: 1 goal e 0 assist; Sostituto del giocatore X: 1 goal e 0 assist - Esito vincente: NO. - Giocatore X: 0 goal e 1 assist; Sostituto del giocatore X: 0 goal e 1 assist - Esito vincente: NO. Giocatore X: 1 goal e 1 assist e non viene sostituito - Esito vincente: SI. Giocatore X: 1 goal e 0 assist e non viene sostituito - Esito vincente: NO. Giocatore X: 0 goal e 1 assist e non viene sostituito - Esito vincente: NO.

Giocatore X fa assist e segna e riceve un cartellino SI/NO (Goal+Assist+Cartellino): Bisogna deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e un assist e riceverà un almeno un cartellino (SI), o meno (NO), 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. L'esito NO comprende anche il nessun assist. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, sarà vincente l'esito NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che R. Leao realizzi un assist, segni un goal e venga ammonito R. Leao (Milan) realizza un assist per Ibrahimovic Z. (Milan) il quale realizza un goal R. Leao (Milan) segna un gol su rigore R. Leao (Milan) Riceve un cartellino Giallo R. LEAO ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X o suo sostituto in totale almeno 1 assist, almeno 1 goal e almeno 1 cartellino (Goal+Assist+Cartellino Plus): Si deve pronosticare se il Giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, realizzeranno in totale almeno un assist, segneranno in totale almeno

un goal e riceveranno in totale almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del GIOCATORE X le scommesse accettate vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente piazza una scommessa pronosticando che Leao o il suo sostituto, realizza un assist, segna un goal e venga ammonito. Leao (Milan) realizza un assist per Ibrahimovic (Milan) il quale realizza un goal. Leao (Milan) segna un gol su rigore. Leao (Milan) viene sostituito da Giroud (Milan) all' 80' che Riceve un cartellino Giallo. ESITO VINCENTE SI.

Risultato esatto + segna almeno un goal giocatore X o suo sostituto: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Gol Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà; rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è; effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Il "SI" include: - il giocatore X segna almeno un goal; - il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal del match, il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi. Sono previsti 25 possibili esiti: 1-0 + SI: l'incontro termina 1-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 0-1 + SI: l'incontro termina 0-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 1-1 + SI: l'incontro termina 1-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2-0 + SI: l'incontro termina 2-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 0-2 + SI: l'incontro termina 0-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 1-2 + SI: l'incontro termina 1-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2-1 + SI: l'incontro termina 2-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2-2 + SI: l'incontro termina 2-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 3-0 + SI: l'incontro termina 3-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 0-3 + SI: l'incontro termina 0-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 1-3 + SI: l'incontro termina 1-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 3-1 + SI: l'incontro termina 3-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 3-2 + SI: l'incontro termina 3-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2-3 + SI: l'incontro termina 2-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 3-3 + SI: l'incontro termina 3-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 4-0 + SI: l'incontro termina 4-0 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 0-4 + SI: l'incontro termina 0-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 4-1 + SI: l'incontro termina 4-1 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 1-4 + SI: l'incontro termina 1-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 4-2 + SI: l'incontro termina 4-2 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2-4 + SI: l'incontro termina 2-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 4-3 + SI: l'incontro termina 4-3 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 3-4 + SI: l'incontro termina 3-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 4-4 + SI: l'incontro termina 4-4 + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. L'esito ALTRO comprende: - Nessun Gol (0-0) - il giocatore oggetto di scommessa, o il suo sostituto, non segnano nell'incontro - Altri risultati non elencati. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+1-1". Esempio 2: Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "ALTRO".

Giocatore X segna o riceve un cartellino o fa un assist SI/NO: Bisogna deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà/riceverà (SI), o meno (NO), almeno un gol o un assist o un cartellino 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. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Il cliente

piazza una scommessa pronosticando che R. Leao realizzi o un goal, o riceva un cartellino o realizzi un assist Milan - Atalanta, risultato finale 2-0 R. Leao (Milan) realizza un assist per Ibrahimovic Z. (Milan) il quale realizza un goal R. Leao (Milan) Non segna un gol R. Leao (Milan) Non Riceve un cartellino Giallo R. LEAO ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X segna almeno un goal o riceve almeno un cartellino SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). L'esito "SI" risulta vincente se una sola delle possibilità indicate si realizza o anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Bologna 1-0 (gol di Leao R.) Leao R. (Milan) un gol e un cartellino giallo; Thiaw M. (Milan) 1 cartellino giallo; Florenzi A. (Bologna) 2 gialli; Calabria D. (Bologna) 1 rosso; Dominguez (Milan) nessun gol o cartellino. LEAO R. ESITO VINCENTE SI THIAW M. ESITO VINCENTE SI FLORENZI A. ESITO VINCENTE SI CALABRIA D. ESITO VINCENTE SI DOMINGUEZ ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X segna un almeno un gol e riceve almeno un cartellino SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un gol e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO). L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un cartellino. L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Atalanta, risultato finale 3-0 Hernandez T. (Milan) segna un gol Diaz B (Milan) segna un gol su rigore Diaz B. (Milan) riceve un cartellino giallo Giroud O. (Milan) segna un gol Hernandez T. (Milan) riceve un cartellino rosso DIAZ B. ESITO VINCENTE SI HERNANDEZ T. ESITO VINCENTE SI GIROUD O. ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X riceve cartellino o commette almeno Y falli (Cartellino o falli X): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno Y falli. L'esito SI risulta vincente se una sola delle possibilità indicate si realizza o anche nel caso in cui entrambe le condizioni vengano realizzate. L'esito NO risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Esempio: Milan - Bologna 1-0 (gol di Leao R.) LEAO R. CARTELLINO O ALMENO 2 FALLI COMMESSI Leao R. (Milan) nessun cartellino ed 1 fallo commesso LEAO R. ESITO VINCENTE NO GIROUD O. CARTELLINO O ALMENO 2 FALLI COMMESSI Giroud O. (Milan) riceve cartellino giallo ed 1 fallo commesso GIROUD O. ESITO VINCENTE SI.

Segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino giocatore X o il suo sostituto (Ammonito e Segna Plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero, il giocatore X o il suo sostituto segnerà almeno un goal e riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). Con l'esito "si" pronostica che il giocatore X o il suo sostituto segni almeno un goal e riceva almeno un cartellino (giallo o rosso); oppure che il giocatore x non segni e non riceva nessun cartellino ed il suo sostituto segni almeno un gol e riceva almeno un cartellino. Con l'esito "No" si pronostica che: - Giocatore X non segna e non riceve cartellino e così anche chi subentra al suo posto; Giocatore X non viene sostituito non segna e non riceve cartellino; Giocatore X segna, non riceve cartellino e chi subentra non segna e riceve cartellino; Giocatore X non segna, riceve cartellino e chi subentra segna e non riceve cartellino. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale ne quelle per giocatori già

sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Lazio - Juventus. MARCATORI: 20' Immobile C., 35' Rabiot, 74', Zaccagni. CARTELLINI: 26'Alex Sandro, 33' Locatelli, 42'Cuadrado, 57'Provedel, 59' Immobile. Rabiot viene sostituito da Miretti al 60' che non segna ma viene ammonito. - Rabiot o il suo sostituto segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino. Esito vincente: NO. Immobile o il suo sostituto segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino. Esito vincente: SI.

Giocatore X entra in campo e segna: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa subentrerà in campo dalla panchina e segnerà (SI), o meno (NO), nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento. Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore subentrerà in campo dalla panchina e segnerà nell'incontro. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore subentrerà in campo dalla panchina e non segnerà. Nel caso in cui il giocatore entri in campo da titolare, ovvero a partire dal fischio d'inizio, la scommessa andrà a rimborso. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: il cliente piazza una scommessa su Osimhen che subentra dalla panchina e segna e una su R. Leao che subentra dalla panchina e segna. Napoli-Milan 1-0 minuto 67' esce Simeone G. (Napoli) entra Osimhen V. (Napoli) minuto 80 Segna Osimhen minuto 82' esce Ibrahimovic Z. (Milan) entra Leao R. (Milan) fine del match R. Leao non segna OSIMHEN ENTRA E SEGNA ESITO VINCENTE SI LEO R. ENTRA E SEGNA ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X Segna Goal Da Fuori Area SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (SI) o meno (NO) almeno un Goal da fuori area nell'arco della partita. Il Goal dovrà essere realizzato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa). La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore segna in entrambi i tempi SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (SI) o meno (NO) almeno un Goal in entrambi i tempi. La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato in entrambi i tempi anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore X segna almeno Y goal in entrambi i tempi SI/NO: Si deve pronosticare se il Giocatore X oggetto di scommessa segnerà almeno Y goal in entrambi i tempi regolamentari di gioco (esito SI) o meno (esito NO). Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: PSG 2 - Napoli 0. X= K. Mbappè, Y=1. Marcatori: K. Mbappè '35 - K. Mbappè '75. ESITO VINCENTE SI.

Giocatore X ammonito e segna SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e sarà ammonito. L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un'ammonizione. L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni. L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Esempio Milan - Napoli 1-1 (goal di Leao e Osimhen, ammoniti nel match Leao e Politano) se il cliente ha giocato Leao a segnare ed a essere ammonito, la scommessa sarà vincente, mentre se ha giocato Osimhen o Politano sarà perdente in quanto Osimhen ha sì segnato ma non è stato ammonito, stessa cosa vale per Politano che è stato Ammonito ma non ha segnato.

Giocatore X sbaglia rigore SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato sbaglierà (SI) o meno (NO) almeno un rigore nell'arco della partita. L'esito NO prevede i seguenti casi: il giocatore indicato segnerà il rigore, non ci sarà nessun rigore nel match, il rigore verrà tirato da un altro giocatore. La validità della

scommessa è subordinata alla presenza in campo del giocatore indicato, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore X colpisce palo/traversa Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa colpirà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un palo o una traversa nell'incontro di riferimento (Tempi supplementari inclusi e rigori di spareggio esclusi). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Bologna Leao R. (Milan) colpisce un palo/traversa ESITO VINCENTE SI Diaz B. (Milan) non colpisce almeno un palo/traversa ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X Effettua Almeno Y Tiri totali SI/NO: Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nel match indicato saranno inferiori (NO) o superiori (SI) rispetto all'indice di riferimento prefissato. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Inter - Milan Martinez L. (Inter) 5 tiri totali LIMITE 4,5 ESITO VINCENTE SI; LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE NO; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE NO.

Giocatore X e suo sostituto in totale effettuano almeno Y tiri totali (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se, nel match di riferimento incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno complessivamente almeno Y Tiri totali. Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri totali realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri totali. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto effettuano in totale almeno Y tiri totali (la somma totale dei tiri totali effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è pari almeno a Y). - il giocatore X effettua almeno Y tiri totali e non viene sostituito. Con l'esito "NO"; si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto effettuano in totale meno di Y tiri totali (la somma totale dei tiri totali effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a Y). - il giocatore X effettua meno di Y tiri totali e non viene sostituito. Se il giocatore X non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO 3 TIRI TOTALI INCL. PALI/TRVERSE INCL.TS.: Giocatore X: 3 tiri totali; Sostituto del giocatore X: 0 tiri totali, (3 tiri totali + 0 tiri totali) - Esito vincente: SI. - Giocatore X: 1 tiri totali + 1 PALO; Sostituto del giocatore X: 1 tiro totali, (1 tiri totali + 1 palo + 1 tiri totali) - Esito vincente: SI.

Giocatore X realizza almeno X tiri totali in entrambi i tempi SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" tiri totali in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento. Per tiro si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Juventus Leao R.: 1° tempo 2 tiri totali/2° tempo 3 tiri totali limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 3 ESITO VINCENTE NO. Kean M.: 1° tempo 3 tiri totali /2° tempo 4 tiri totali limite uguale o inferiore a 3 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 4 ESITO VINCENTE NO.

Titolare X Effettua Almeno Y Tiri in porta: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato nella descrizione effettuerà almeno [Y] tiri in porta nella partita di riferimento (SI) oppure non effettuerà almeno [Y] tiri in porta durante la partita al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, eventuali supplementari esclusi. In caso di mancata partecipazione a partire dal fischio d'inizio, le scommesse andranno a rimborso. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche

dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento, in caso di assenza di informazioni sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento i dati verranno presi da Opta. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Dybala P almeno 3 Tiri In Porta-Roma-Inter Dybala P. Fa 2 Tiri In Porta esito vincente NO, Dybala P. Fa 4 Tiri In Porta esito vincente SI.

Giocatore X effettua almeno Y tiri in porta inclusi pali e traverse (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, eventuali minuti di recupero e tempi supplementari compresi, il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse). Con l'esito 'SI' si pronostica che il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta (inclusi pali e traverse). Con l'esito 'NO' si pronostica che il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta (inclusi pali e traverse). Per "TIRI IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati comunque come tiri in porta. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA. Esempio: Campionato Serie A 2023/24. Match: Milan - Napoli. - Leao effettua almeno 3 tiri in porta inclusi pali e traverse. Tiri in porta: 2 + Pali/traverse: 1; Totale: 3. Esito vincente: SI. Osimhen effettua almeno 2 tiri in porta inclusi pali e traverse. Tiri in porta: 1 + Pali/traverse: 0 ; Totale: 1. Esito vincente: NO.

Giocatore X e il suo sostituto in totale almeno Y tiri in porta incl. pali e traverse (Incl. T.S.): Si deve pronosticare se, nel match di riferimento incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno complessivamente almeno Y Tiri in porta. Ai fini della scommessa si considera la somma dei tiri in porta realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si considerano solo i suoi tiri in porta. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto effettuano in totale almeno Y tiri in porta (la somma totale dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è pari almeno a Y). - il giocatore X effettua almeno Y tiri in porta e non viene sostituito. Con l'esito "NO"; si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto effettuano in totale meno di Y tiri in porta (la somma totale dei tiri in porta effettuati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a Y). - il giocatore X effettua meno di Y tiri in porta e non viene sostituito. Se il giocatore X non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Per "tiro in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GIOCATORE X E SUO SOSTITUTO EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO 3 TIRI PORTA INCL.TS.: Giocatore X: 3 tiri in porta; Sostituto del giocatore X: 0 tiri in porta, (3 tiri in porta + 0 tiri in porta =3) - Esito vincente: SI. - Giocatore X: 1 tiri in porta; Sostituto del giocatore X: 1 tiro in porta, (1 tiro in porta + 1 tiro in porta =2) - Esito vincente: NO.

Giocatore X realizza almeno Y tiri in porta in entrambi i tempi SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" tiri in porta in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento. Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: Milan - Juventus Leao R.: 1° tempo 2 tiri in porta/2° tempo 3 tiri in porta limite uguale o inferiore a 2 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 3 ESITO VINCENTE NO. Kean M.: 1° tempo 3 tiri in porta/2° tempo 4 tiri in porta limite uguale o inferiore a 3 ESITO VINCENTE SI; limite uguale o superiore a 4 ESITO VINCENTE NO.

Titolare X Effettua Almeno Y Contrasti Nel Match Incl.T.S.: si pronostica se il giocatore indicato effettuerà almeno [X] contrasti nella partita di riferimento (SI) oppure no (NO). Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita. In questo contesto, si definisce 'contrasto' un intervento con

palla a terra in cui un giocatore riesce a togliere il pallone a un avversario. Il giocatore avversario deve essere in possesso della palla in maniera evidente prima che venga effettuato il contrasto. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. La scommessa è riferita esclusivamente ai calciatori "TITOLARI" ovvero in campo dal primo minuto di gioco. In caso di mancata partecipazione all'incontro dal primo minuto del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Titolare X Effettua Almeno Y Passaggi Nel Match Incl.T.S.: si deve pronosticare se il giocatore indicato farà almeno [X] passaggi riusciti nella partita di riferimento (SI) oppure no (NO). Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita. In questo contesto, si definisce 'passaggio riuscito' un passaggio da parte di un giocatore ad un altro giocatore della stessa squadra evitando un intervento da parte di un giocatore avversario o evitando che la palla esca fuori dal campo. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. La scommessa è riferita esclusivamente ai calciatori "TITOLARI" ovvero in campo dal primo minuto di gioco. In caso di mancata partecipazione all'incontro dal primo minuto del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Segna giocatore X o il suo sostituto: Bisogna pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore oggetto "X" e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X segna almeno un goal; - il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal; - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano; - il giocatore X non segna e non viene sostituito. - il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore X o suo sostituto segnano in totale almeno Y goal (Doppietta Plus): Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei goal realizzati dal giocatore "X" e da chi, eventualmente subentrerà al suo posto dalla panchina, sarà (esito SI), o meno (esito NO), maggiore o uguale a "Y". Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore oggetto "X" e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica che la somma dei goal realizzati dal giocatore "X" e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà maggiore o uguale a "Y". Con l'esito "NO" si pronostica che la somma dei goal realizzati dal giocatore "X" e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà minore a "Y". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Sassuolo - Roma 1-2 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)) e (89' El Shaarawy (Roma)). Esempio 1: Abraham T. (Roma) o il suo sostituto segnano in totale almeno 2 gol. Abraham T. (Roma) viene sostituito al 83' da El Shaarawy (Roma). Abraham T. (Roma) ed El Shaarawy (Roma) segnano entrambi una rete nel match. ESITO VINCENTE "SI" Esempio 2: Pinamonti A. (Sassuolo) o il suo sostituto segnano in totale almeno 2 gol. Pinamonti A. (Sassuolo) non viene sostituito durante il match e segna una rete. ESITO VINCENTE "NO".

1X2 + Segna giocatore X o il suo sostituto: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Giocatore X o il Suo Sostituto Segna Almeno un Gol Si/No" ed "Esito Finale 1X2" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti contemplati sono 6: 1 + SI: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospitante + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 1 + NO: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospitante + il giocatore X o il suo sostituto non segna almeno un goal. X + SI: l'incontro termina con un pareggio + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. X + NO: l'incontro termina con un pareggio + il giocatore X o il suo sostituto non segna almeno un goal. 2 + SI: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospitata + il giocatore X o il suo sostituto segna almeno un goal. 2 + NO: l'incontro termina con la vittoria della squadra ospitata + il giocatore X o il suo sostituto non segna almeno un goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T. (Roma)), (85' Pinamonti A. (Sassuolo)). Esempio 1: Si pronostica che Shomurodov E. (Roma) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro. Shomurodov E. (Roma) viene sostituito al 65' da Abraham T. (Roma). Shomurodov E. (Roma) non segna e

Abraham T. (Roma) segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "SI+X". Esempio 2: Si pronostica che Berardi D. (Sassuolo) o il suo sostituto realizzino almeno un goal nell'incontro. Berardi D. (Sassuolo) viene sostituito al 79' da Lauriente A. (Sassuolo). Berardi D. (Sassuolo) non segna e Lauriente A. (Sassuolo) non segna. L'incontro termina con il risultato di 1-1. ESITO VINCENTE "NO+X".

Segna o colpisce palo/traversa giocatore X o suo sostituto (Marcatore Plus): Bisogna pronosticare se nel corso dei tempi regolamentari ed eventuali supplementari dell'incontro il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa. L'esito "SI" si verifica se si realizza una delle seguenti possibilità: il giocatore X segna almeno un goal; il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa senza che la palla subisca deviazioni da parte di uno o più avversari; il giocatore X segna almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa; il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un goal; il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa; il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un goal e colpisce almeno un palo/traversa; il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un goal; il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa. L'esito "NO" contempla le seguenti possibilità: il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo/traversa; il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito; il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito; il giocatore X o il suo sostituto colpiscono il palo ma il tiro viene deviato da uno o più avversari prima di colpirlo. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi: Sassuolo - Roma 1-1 (80' Abraham T., 85' Pinamonti A.) e (75' El Shaarawy colpisce il palo). Esempio 1: Shomurodov E. o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Shomurodov E. viene sostituito al 65' da Abraham T.. Shomurodov E. non segna e non colpisce un palo/traversa e Abraham T. segna. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 2: Pinamonti A. o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Pinamonti A. viene sostituito al 87' da Traore H.J.. Pinamonti A. segna Traore H.J. non segna. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 3: Zalewski N. o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Zalewski N. viene sostituito al 60' da El Shaarawy. Zalewski N. non segna e non colpisce un palo/traversa mentre El Shaarawy colpisce il palo. In questo caso l'esito vincente è "SI". Esempio 4: Zaniolo N. o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Zaniolo N. viene sostituito al 70' da Belotti A.. Zaniolo N. non segna e non colpisce un palo/traversa e Belotti A. non segna e non colpisce un palo/traversa. In questo caso l'esito vincente è "NO". Esempio 5: Karsdorp R. o il suo sostituto segna o colpisce un palo/traversa. Karsdorp R. entra al 73' in sostituzione di Matic N.. Matic N. colpisce il palo/traversa Karsdorp R. non segna e non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito. In questo caso l'esito vincente è "NO".

Sostituto segnerà un Gol T.R.: Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), un gol da un calciatore subentrato (sostituto). Esempio: Milan - Sampdoria; 38° minuto sostituzione: esce Piatek (Milan) ed entra Cutrone (Milan); 50° minuto gol di Cutrone: ESITO VINCENTE SI; In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Doppia Chance IN/OUT Marcatori: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o per il GIOCATORE 2. In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

Doppia Chance IN Marcatori: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o un pareggio. In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

Doppia Chance OUT Marcatori: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 2 o un pareggio. In caso di mancata partecipazione dal 1' minuto (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

1X2 Falli commessi Giocatore Incl. T.S.: Si deve pronosticare quale dei due giocatori commetterà il maggior numero falli nel match oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi. Sono possibili tre esiti: - Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 commetterà più falli rispetto al giocatore 2. - Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori commetteranno lo stesso numero di falli. - Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 commetterà più falli rispetto al giocatore 1. La validità della scommessa è subordinata alla

partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA (https://optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan - Juventus (Leao vs Vlahovic) - Leao 2 falli commessi - Vlahovic 1 fallo commesso, ESITO VINCENTE 1; Leao 2 falli commessi - Vlahovic 2 falli commessi, ESITO VINCENTE X; Leao 2 falli commessi - Vlahovic 3 falli commessi, ESITO VINCENTE 2.

Giocatore X U/O Falli commessi Incl. T.S.: Si deve pronosticare se i falli commessi dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus Calabria (Milan) 2 falli commessi LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER Alex Sandro (Juventus) 3 falli commessi LIMITE 1,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O Falli subiti dal giocatore X nel Match Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di falli subiti dal giocatore nell'incontro oggetto di scommessa saranno inferiori, cioè UNDER o superiori, cioè OVER rispetto alla soglia indicata nella descrizione della scommessa alla fine dei tempi regolamentari più eventuale recupero ed eventuali tempi supplementari inclusi. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

U/O X somma falli commessi e falli subiti del giocatore Y Incl. T.S.: Si deve pronosticare se la somma totale dei falli commessi e dei falli subiti dal giocatore Y oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un indice di riferimento proposto. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus Calabria (Milan) 2 falli commessi + 5 subiti. Indice di riferimento per falli commessi + falli subiti 4.5. U/O X FALLI COMMESSI + FALLI SUBITI GIOCATORE Y – Esito Vincente: Over. Locatelli (Juventus) 3 falli commessi + 0 subiti. Indice di riferimento per falli commessi + falli subiti 4.5. U/O X FALLI COMMESSI + FALLI SUBITI GIOCATORE Y – Esito Vincente: Under.

U/O Fuorigioco del Giocatore X nel Match Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero totale di volte in cui il giocatore oggetto di scommessa si troverà in fuorigioco, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Giocatore X Primo marcatore + minuto 1° goal + metodo 1° goal tiro: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore", "Minuto Primo Gol" e che il primo gol sarà segnato con tiro, considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol si applicherà la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); Il primo gol è un'Autorete; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Giocatore X Primo marcatore + minuto 1° goal + metodo 1° goal calcio piazzato: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore", "Minuto Primo Gol" e che il primo gol sarà segnato con calcio piazzato, considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol si applicherà la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se

per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); Il primo gol è un'Autorete; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Giocatore X Primo marcatore + minuto 1° goal + metodo 1° goal testa: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore", "Minuto Primo Gol" e che il primo gol sarà segnato di testa, considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol si applicherà la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende il Nessun Gol (0-0); Il primo gol è un'Autorete; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Primo marcatore + metodo primo gol: Bisogna pronosticare se, nell'incontro di riferimento, si verificheranno entrambe le condizioni seguenti: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo gol; Bisogna pronosticare il metodo con cui verrà segnato il primo gol, scegliendo tra i tre metodi disponibili: Calcio piazzato: il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o di seconda sono esclusi). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato dagli organi ufficiali della manifestazione al giocatore che ha calciato la punizione. Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi; Colpo di Testa: il gol deve essere segnato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi); Tiro: tutti gli altri tipi di gol non inclusi sopra. Se il giocatore indicato non dovesse segnare il primo gol della partita ci sarà l'esito "ALTRO" che comprende tutti gli altri esiti possibili dell'incontro. Nell'esito "ALTRO" sono considerati tutti gli AUTOGOL. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della scommessa vengono considerati validi solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

X Marcatore + Y riceve cartellino: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). Con l'esito "NO" si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi: - il giocatore X non segnerà e il giocatore Y non riceverà cartellini. - il giocatore X segnerà almeno un goal e il giocatore Y non riceverà cartellini. - il giocatore X non segnerà e il giocatore Y riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il triplice fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. Se uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Milan - Bologna 1-1; gol di Sansone (Bologna) e gol di Pobega (Milan) Florenzi (Milan) 1 cartellino giallo; Posch (Bologna) 2 gialli; Dominguez (Bologna) 1 rosso; Leao (Milan) nessun cartellino. SANSONE MARCATORE + POSCH RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI SANSONE MARCATORE + DOMINGUEZ RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI POBEGA MARCATORE + LEAO RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE NO POBEGA MARCATORE + FLORENZI RICEVE CARTELLINO ESITO VINCENTE SI.

X Primo marcatore + Y riceve primo cartellino: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà il primo goal e il giocatore Y riceverà il primo cartellino (giallo o rosso). Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) dell'incontro. Con l'esito "NO" si pronostica che si realizzerà una delle seguenti ipotesi: - il giocatore X non segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro. - il giocatore X segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y non riceverà il primo cartellino dell'incontro. - il giocatore X non segnerà il primo goal dell'incontro e il giocatore Y riceverà il primo cartellino dell'incontro. L'esito "NO" include anche: - il primo goal dell'incontro sarà un'autorete. - l'incontro terminerà 0-0. - nell'incontro non ci saranno cartellini. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol o l'assegnazione del primo cartellino, le scommesse rimangono valide. In caso di prima sanzione contemporanea comminata a due o più giocatori, sarà considerato "primo cartellino" il calciatore a cui l'arbitro avrà mostrato per primo il cartellino (giallo o rosso). La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né

quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. Se uno o entrambi i giocatori indicati non partecipano all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata. Esempio: Milan - Bologna 1-1 GOL: 1° gol di Sansone (Bologna); 2° gol di Pobega (Milan). CARTELLINI: 1° cartellino Florenzi (Milan) cartellino giallo; 2° e 3° cartellino Posch (Bologna) 2 gialli; 4° cartellino Dominguez (Bologna) 1 rosso; Leao (Milan) nessun cartellino. SANSONE PRIMO MARCATORE + POSCH RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO SANSONE PRIMO MARCATORE + DOMINGUEZ RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO POBEGA PRIMO MARCATORE + LEAO RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO POBEGA PRIMO MARCATORE + FLORENZI RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE NO SANSONE PRIMO MARCATORE + FLORENZI RICEVE PRIMO CARTELLINO ESITO VINCENTE SI.

Sezione Cartellini, Angoli e altri Speciali Partita

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

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

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

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

Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti), per cui doppio giallo con rosso 3 punti, mentre rosso diretto 2 punti.

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

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

CALCI D'ANGOLO:

1X2 Angoli: Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa batterà più calci d'angolo), X (le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo) e 2 (la squadra ospite batterà più calci d'angolo).

1X2 calci d'angolo 1° tempo/finale: Si deve pronosticare con il metodo 1X2, quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine del primo tempo e quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine dell'incontro. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 9 possibili esiti. - "1/1": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite. - "1/X": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo. - "1/2": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa. - "X/1": si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite. - "X/X": si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo. - "X/2": si pronostica che al termine del primo tempo le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa. - "2/1": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro la squadra di casa avrà battuto più calci d'angolo della squadra ospite. - "2/X": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di calci d'angolo. - "2/2": si pronostica che al termine del primo tempo la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra di casa e che al termine dell'incontro la squadra ospite avrà battuto più calci d'angolo della squadra casa. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Milan – Inter, Corner primo tempo 1-3, corner secondo tempo 3-3. ESITO 1X2 CORNER 1 TEMPO/FINALE – Esito Vincente: 2/X.

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

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

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

Totale Calci d'angolo Tempo X Squadra 1: Si deve pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla Squadra 1 nel solo tempo X dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa si considera il solo tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti i seguenti 4 esiti: 0-1; 2; 3; 4 O PIU. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. 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.

Totale Calci d'angolo Tempo X Squadra 2: Si deve pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla Squadra 2 nel solo tempo X dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa si considera il solo tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti i seguenti 4 esiti: 0-1; 2; 3; 4 O PIU. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. 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.

Calci d'angolo nei minuti di recupero del tempo X: Si deve pronosticare se sarà assegnato (esito SI) o meno (esito NO) un calcio d'angolo durante gli eventuali minuti di recupero del tempo X regolamentare dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Milan – Inter, vengono assegnati 3 minuti di recupero nel secondo tempo. Nessun angolo viene assegnato. CALCIO D' ANGOLO NEI MINUTI DI RECUPERO DEL TEMPO X – Esito Vincente: No.

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

U/O X angoli AH: Si deve pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia se la somma dei calci d'angolo è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: nel caso di Indice X = 10, se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre è pari a 9 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre è pari a 10 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre è pari a 11 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O angoli solo Tempi Supplementari: Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei soli tempi supplementari dell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: nei tempi supplementari il match tra Real Madrid e Chelsea si protrae ai tempi supplementari, alla fine del tempo supplementare le due squadre hanno conquistato un totale di 4 calci d'angolo, se il cliente avrà giocato l'over 3.5 la giocata sarà vincente nel caso avesse selezionato l'esito under 3.5 la scommessa risulterà perdente.

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

U/O angoli Tempo X: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei calci d'angolo al termine del tempo indicato saranno inferiore (Under) o superiori (Over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel corso del primo tempo Napoli – Juventus complessivamente conquisteranno 6 calci d'angolo, se il cliente avrà giocato sull'over 5.5 calci d'angolo nel corso del primo tempo la sua scommessa risulterà vincente, in caso contrario se avrà selezionato l'under sarà perdente. Sempre nello stesso match il secondo tempo si conclude con 7 calci d'angolo totali conquistati dalle due squadre, se il cliente avrà giocato l'esito over 6.5 nel corso del secondo tempo.

U/O Corner 1° Tempo + U/O Corner 2° Tempo: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Angoli Primo Tempo" e "Under/Over Angoli Secondo Tempo" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus 4 calci d'angolo battuti nel primo tempo - 5 calci d'angolo battuti nel secondo tempo 9 calci d'angolo battuti nel match LIMITE 3,5 TEMPO 1 + LIMITE 5,5 TEMPO 2 ESITO VINCENTE OVER+UNDER LIMITE 4,5 TEMPO 1 + LIMITE 4,5 SQUADRA 2 ESITO VINCENTE UNDER+OVER.

U/O X angoli Tempo X AH: Si deve pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: nel caso di Indice X = 10 e Tempo Y = 1, se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 9 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 10 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 11 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Corner Squadra X: Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nei tempi regolamentari dell'incontro più eventuali minuti di recupero, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) ad un indice di riferimento proposto. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Per "Squadra 1" si intende la "squadra ospitante", Per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Serie A, Match Milan - Inter. Numero di corner nel Match Milan 5, Numero di corner nel Match Inter 2. Per X=1 (Milan) e U/O=3.5. Esito vincente: Over. Per X=2 (Inter) e U/O= 2.5. - Esito vincente: Under.

U/O Calci d'angolo Team 1 + U/O Calci d'angolo Team 2: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Angoli Squadra 1" e "Under/Over Angoli Squadra 2" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti LIMITE 3,5 SQUADRA 1 + LIMITE 5,5 SQUADRA 2 ESITO VINCENTE OVER+UNDER LIMITE 4,5 SQUADRA 1 + LIMITE 4,5 SQUADRA 2 ESITO VINCENTE UNDER+OVER.

Squadra Primo Angolo: Si deve pronosticare la squadra che batterà il primo calcio d'angolo durante il tempo regolamentare della partita. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: TEAM 1, NESSUNO, TEAM 2.

Squadra Ultimo Angolo: Si deve pronosticare la squadra che batterà l'ultimo calcio d'angolo durante il tempo regolamentare della partita. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: TEAM 1, NESSUNO, TEAM 2.

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

Pari/Dispari Calci d'angolo nei minuti X-Y: Si deve pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nella fascia di minuti specificata nell'info aggiuntiva dell'incontro oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI. Le fasce proposte saranno a scaglioni di 5, 10 e 15 minuti. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Fasce a 5 minuti: - Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59 - 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59 - 11-

15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59 - 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59 - 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59 - 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59 - 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59 - 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59 - 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo - 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59 - 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59 - 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59 - 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59 - 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59 - 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59 - 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59 - 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59 - 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-05 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 06-10 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI fascia minuti 11-15 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 16-20 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI Fasce a 10 minuti: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59 - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59 - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59 - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59 - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59 - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59 - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59 - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59 - 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-10 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 11-20 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI fascia minuti 21-30 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 31-40 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI Fasce a 15 minuti: - Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo - 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-15 zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 16-30 un angolo battuto ESITO VINCENTE DISPARI fascia minuti 31-fine del 1° tempo zero angoli battuti ESITO VINCENTE PARI fascia minuti 46-60 due angoli battuti ESITO VINCENTE PARI.

Primo Calcio d'Angolo 1 Tempo: Si deve pronosticare la squadra che batterà il primo calcio d'angolo durante il primo tempo regolamentare della partita. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: TEAM 1, NESSUNO, TEAM 2.

T/T Handicap intero angoli AH semplice: Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di angoli nell'incontro di riferimento dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di angoli di vantaggio (valore positivo) o il numero di angoli di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Saranno presi in considerazione solo gli angoli assegnati e battuti. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Team 1 vs Team 2 e Handicap X = 0, se al termine dell'incontro le due squadre avranno battuto lo stesso numero di angoli si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato; se al termine dell'incontro il Team 1 avrà battuto 6 angoli e il Team 2 avrà battuto 7 angoli l'esito vincente è 2; se al termine dell'incontro il Team 1 avrà battuto 7 angoli e il Team 2 avrà battuto 6 angoli l'esito vincente è 1. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap Angoli 1 Tempo: Si deve pronosticare l'esito della squadra alla quale verranno assegnati più calci d'angolo nel corso del primo tempo una volta applicato l'handicap X alla squadra selezionata.

1X2 Calci d'angolo + U/O Calci d'angolo: Si deve pronosticare nell'incontro di riferimento (esclusi tempi supplementari e rigori) il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Corner" e "U/O Corner". Sono previsti 6 possibili esiti: - "1 + Under": si pronostica che la squadra ospitante batterà più calci d'angolo della squadra ospitata e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito. - "1 + Over": si pronostica che la squadra ospitante batterà più calci d'angolo della squadra ospitata e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore ad un valore prestabilito. - "X + Under": si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito. - "X + Over": si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore ad un valore prestabilito. - "2 + Under": si pronostica che la squadra ospitata batterà più calci d'angolo della squadra ospitante e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà inferiore ad un valore prestabilito. - "2 + Over": si pronostica che la squadra ospitata batterà più calci d'angolo della squadra ospitante e che la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro sarà superiore ad un valore prestabilito. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Milan – Inter. Numero calci d'angolo battuti Milan: 10; Numero calci d'angolo battuti Inter: 5. Totale calci d'angolo 15. Indice di riferimento per u/o Angoli 13.5. 1X2 CALCI D'ANGOLO + U/O CALCI D'ANGOLO – Esito Vincente: 1+over.

Calci d'angolo 1X2 intervallo X - Y: Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci

d'angolo nella fascia di minuti X-Y dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Per questa tipologia sono contemplati tre esiti: 1, X, 2. Con l'esito "1" si pronostica che la "Squadra ospitante" batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y. Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y. Con l'esito "2" si pronostica che la "Squadra ospitata" batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y. Esempi di possibili fasce saranno: da 5, 10 e 15 minuti. (es. 0 - 5: dal fischio d'inizio al minuto 4:59; 6-15: dal minuto 5:00 al minuto 14:59; 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59). Esempio 1: per X=0 e Y=5; Milan – Juventus: Milan 2 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti - ESITO VINCENTE: "1". Esempio 2: per X=21 e Y=30; Milan – Juventus: Milan 0 angoli battuti - Juventus 0 angoli battuti - ESITO VINCENTE: "X". Esempio 3: per X=16 e Y=30; Milan – Juventus: Milan 0 angoli battuti - Juventus 3 angoli battuti - ESITO VINCENTE: "2". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Angolo assegnato nei minuti XX.XX – YY.YY: Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà assegnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio d'angolo. Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il calcio d'angolo viene assegnato e non quello in cui viene effettivamente battuto. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan-Juventus 1° calcio d'angolo assegnato al minuto 3 e 40 secondi e battuto al minuto 4 e 15 secondi; 2° calcio d'angolo assegnato al minuto 5 e 05 secondi e battuto al minuto 5 e 45 secondi; 00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE: NO, 01.00 - 01.59 ESITO VINCENTE: NO, 02.00 - 02.59 ESITO VINCENTE: NO, 03.00 - 03.59 ESITO VINCENTE: SI, 04.00 - 04.59 ESITO VINCENTE: NO, 05.00 - 05.59 ESITO VINCENTE: SI.

U/O Calcio d'angolo nei minuti XX – YY: Si deve pronosticare se il numero totale dei calci d'angolo assegnati nel periodo indicato in info aggiuntiva alle 2 squadre sarà inferiore (under) o superiore (over) a una determinata soglia. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Calci d'angolo Casa nei minuti XX – YY: Si deve pronosticare se i calci angolo battuti dalla sola squadra 1 nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi di possibili fasce saranno: da 5, 10 e 15 minuti (es. Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59). Esempio 1: Per fascia minuti: inizio-15 (0:00 - 14:59) e per U/O= 3,5. Milan – Juventus. Zero angoli battuti Squadra 1 (MILAN): ESITO VINCENTE: UNDER. Esempio 2: Per fascia minuti: inizio-15 (0:00 -14:59) e per U/O= 2,5. Milan – Juventus. 3 angoli battuti Squadra 1 (MILAN): ESITO VINCENTE: OVER. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Calci d'angolo: Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

Corner primi X minuti SI/NO: Si deve pronosticare se nell'incontro verrà effettivamente battuto (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio d'angolo nei primi "n" minuti di gioco. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Prossimo Corner 1X2 X Tempo: Si deve pronosticare quale squadra batterà il calcio d'angolo indicato durante il tempo di riferimento. Ai fini di questa scommessa ci sono 3 possibili esiti: Team1; Team2; Nessuno. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Entrambe le squadre almeno X goal + Entrambe le squadre almeno Y calci d'angolo: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal e se entrambe le squadre batteranno un numero di calci d'angolo superiore rispetto alla soglia indicata (SI) o meno (NO) durante i tempi regolamentari più eventuale recupero. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Risultato finale: Juventus 1 - Milan 1, Calci

d'angolo battuti: Juventus 9 - Milan 10. X=1.5, Y=5.5. ESITO VINCENTE: SI.

CARTELLINI:

1X2 Cartellini Squadre: Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, più eventuale recupero, esclusi tempi supplementari e rigori, quale squadra ha registrato il maggior numero di cartellini gialli e rossi nella classica forma 1X2. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: Ciascun cartellino giallo vale come 1; Ciascun cartellino rosso vale 2; Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3(classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al Dm vigente.

1X2 Ammonizioni T.R.: Si deve pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di ammonizioni nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento. Gli esiti possibili sono tre: Con l'esito "1" si pronostica che la squadra ospitante riceverà più ammonizioni della squadra ospitata. Con l'esito "X" si pronostica che la squadra ospitante e la squadra ospitata riceveranno lo stesso numero di ammonizioni. Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospitata riceverà più ammonizioni della squadra ospitante. In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Match Milan – Inter; Milan 5 ammonizioni – Inter 2 Ammonizioni, Esito vincente 1; Milan 5 ammonizioni – Inter 5 Ammonizioni, Esito vincente X; Milan 2 ammonizioni – Inter 5 Ammonizioni, Esito vincente 2.

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

U/O X valore cartellini AH: Si deve pronosticare se la somma del valore dei cartellini mostrati alle due squadre al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini mostrati dopo il termine dell'incontro e i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, a quelli seduti in panchina, ai dirigenti, agli allenatori e allo staff tecnico. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma del valore dei cartellini mostrati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 2, nella partita Team 1 vs Team 2 sono mostrati due cartellini gialli (prima ammonizione) e un cartellino rosso (espulsione diretta). La somma dei cartellini è 4, l'esito vincente è Over. Se nella partita Team 1 vs Team 2 è mostrato un solo cartellino giallo, la somma dei cartellini è 1. L'esito vincente è Under. Se nella partita Team 1 vs Team 2 viene mostrato un solo cartellino rosso (espulsione diretta), la somma dei cartellini è 2. Si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esito finale 1X2 + U/O X valore cartellino: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Under/Over Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1 Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) Limite U/O Valore cartellini 5,5 ESITO VINCENTE 1+OVER

U/O ammonizioni T.R.: Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) dell'indice di riferimento. Un cartellino giallo vale 1 punto. In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli

conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2. Si terranno in considerazione esclusivamente i cartellini assegnati agli 11 giocatori in campo. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan 9 ammonizioni - Juventus 5 ammonizioni LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER Milan 7 ammonizioni - Juventus 4 ammonizioni LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O ammonizioni tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate ad entrambe le squadre, nel tempo oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Un cartellino giallo vale 1 punto. In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2. Si terranno in considerazione esclusivamente i cartellini assegnati agli 11 giocatori in campo. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 9 ammonizioni - Juventus 5 ammonizioni LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER risultato 2° tempo: Milan 7 ammonizioni - Juventus 4 ammonizioni LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O X ammonizioni squadra Y tempo Z: Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate alla squadra "Y" oggetto di scommessa nel tempo "Z" indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione si calcolano le ammonizioni della Squadra Y verificati nel tempo Z regolamentare più eventuale recupero dell'incontro e farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo Squadra 1: Milan 7 ammonizioni LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER; risultato 2° tempo Squadra 2: Juventus 7 ammonizioni LIMITE 5,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 8,5 ESITO VINCENTE UNDER.

T/T Handicap intero cartellini AH semplice: Si deve pronosticare la squadra che riceverà il maggior numero di cartellini nell'incontro di riferimento dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di cartellini di vantaggio (valore positivo) o il numero di cartellini di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Team 1 vs Team 2 e Handicap X = 0, se al termine dell'incontro le due squadre avranno ricevuto lo stesso numero di cartellini si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato; se al termine dell'incontro il Team 1 avrà ricevuto 6 cartellini e il Team 2 avrà ricevuto 7 cartellini l'esito vincente è 2; se al termine dell'incontro il Team 1 avrà ricevuto 7 cartellini e il Team 2 avrà ricevuto 6 cartellini l'esito vincente è 1. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

Espulsione SI/NO Tempo X: Si deve pronosticare se nel TEMPO X ci sarà un'espulsione nella partita di

riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). 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 tempo X. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi i tempi supplementari. 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 di riferimento.

Espulsione SI/NO nell'intervallo X-Y: Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti oggetti di scommessa, ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) l'espulsione di almeno 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. Le fasce proposte saranno a scaglioni di 5, 10 e 15 minuti. Scaglioni di 5 minuti fasce proposte: - Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59 - 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59 - 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59 - 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59 - 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59 - 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59 - 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59 - 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59 - 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo - 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59 - 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59 - 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59 - 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59 - 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59 - 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59 - 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59 - 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59 - 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-05 risultato al 5° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 06-10 risultato al 10° minuto una espulsione ESITO VINCENTE SI fascia minuti 11-15 risultato al 15° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 16-20 risultato al 20° minuto due espulsioni ESITO VINCENTE SI Scaglioni di 10 minuti fasce proposte: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59 - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59 - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59 - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59 - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59 - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59 - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59 - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59 - 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-10 risultato al 10° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 11-20 risultato al 20° minuto una espulsione ESITO VINCENTE SI fascia minuti 21-30 risultato al 30° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 31-40 risultato al 40° minuto due espulsioni ESITO VINCENTE SI Scaglioni di 15 minuti fasce proposte: - Inizio-15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo - 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-15 risultato al 15° minuto nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 16-30 risultato al 30° minuto una espulsione ESITO VINCENTE SI fascia minuti 31-45 risultato alla fine del 1° tempo nessuna espulsione ESITO VINCENTE NO fascia minuti 46-60 risultato al 60° minuto due espulsioni ESITO VINCENTE SI Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

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

Espulsione Sq. Casa SI/NO nell'intervallo X-Y: Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti oggetti di scommessa, ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) l'espulsione di almeno un giocatore facente parte della squadra di casa ovvero, quella indicata alla sinistra dell'avvenimento. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Le fasce proposte saranno a scaglioni di 5, 10 e 15 minuti. Scaglioni di 5 minuti fasce proposte: - Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59 - 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59 - 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59 - 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59 - 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59 - 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59 - 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59 - 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59 - 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo - 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59 - 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59 - 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59 - 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59 - 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59 - 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59 - 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59 - 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59 - 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-05 risultato al 5° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 06-10 risultato al 10° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 11-15 risultato al 15° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 16-20 risultato al 20° minuto una espulsione per la

Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 21-25 risultato al 25° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO Scaglioni di 10 minuti fasce proposte: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59 - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59 - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59 - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59 - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59 - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59 - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59 - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59 - 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-10 risultato al 10° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 11-20 risultato al 20° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 21-30 risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 31-40 risultato al 40° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 41-50 risultato al 50° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO Scaglioni di 15 minuti fasce proposte: - Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo - 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-15 risultato al 15° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 16-30 risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 31-45 risultato alla fine del 1° tempo minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 46-60 risultato al 60° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 61-75 risultato al 75° minuto nessuna espulsione SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NO Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Espulsione Sq. Ospite SI/NO nell'intervallo X-Y: Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti oggetti di scommessa, ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) l'espulsione di almeno un giocatore facente parte della squadra ospite ovvero, quella indicata alla destra dell'avvenimento. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Le fasce proposte saranno a scaglioni di 5, 10 e 15 minuti. Scaglioni di 5 minuti fasce proposte: - Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59 - 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59 - 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59 - 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59 - 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59 - 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59 - 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59 - 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59 - 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo - 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59 - 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59 - 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59 - 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59 - 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59 - 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59 - 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59 - 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59 - 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-05 risultato al 5° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 06-10 risultato al 10° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 11-15 risultato al 15° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 16-20 risultato al 20° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 21-25 risultato al 25° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO Scaglioni di 10 minuti fasce proposte: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59 - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59 - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59 - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59 - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59 - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59 - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59 - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59 - 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-10 risultato al 10° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 11-20 risultato al 20° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 21-30 risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 31-40 risultato al 40° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 41-50 risultato al 50° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO Scaglioni di 15 minuti fasce proposte: - Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59 - 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59 - 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo - 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59 - 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59 - 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale. Esempio: Milan - Juventus fascia minuti inizio-15 risultato al 15° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 16-30 risultato al 30° minuto una espulsione per il Milan SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO fascia minuti 31-45 risultato alla fine del 1° tempo minuto una espulsione per il Milan e una per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 46-60 risultato al 60° minuto una espulsione per la Juventus SQUADRA 2 ESITO VINCENTE SI fascia minuti 61-75 risultato al 75° minuto nessuna espulsione SQUADRA 2 ESITO VINCENTE NO Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

U/O cartellini Team 1 + U/O cartellini Team 2: Si deve pronosticare contemporaneamente se i cartellini ricevuti dalla squadra ospitante saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto all'indice di riferimento proposto, e se i cartellini ricevuti dalla squadra ospitata saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto all'indice di riferimento proposto al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, eventuali tempi supplementari esclusi. Un cartellino giallo vale 1 punto; un cartellino rosso vale 2 punti. Lo stesso giocatore, può ricevere un massimo di tre punti. Ai fini della scommessa 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. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Juventus - Milan. U/O Juventus=4.5. - U/O Milan=2.5. Al termine della partita gli ammoniti sono: Gatti F. (Juventus) - Weah T. (Juventus) - McKennie W. (Juventus) - Locatelli M. (Juventus) - Reijnders T. (Milan). Esito Vincente: UNDER+UNDER.

Cartellino nei minuti min. XX.XX – YY.YY: Bisogna pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà estratto (esito SI), o meno (esito NO), un cartellino (giallo o rosso). Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il cartellino viene effettivamente estratto e non quello in cui viene commessa la scorrettezza. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Esempio: Milan - Napoli al 21esimo del primo tempo viene estratto il cartellino giallo ai danni di Tonali per un fallo avvenuto al 19esimo minuto. Il biglietto sarà vincente se il cliente ha selezionato che il cartellino verrà estratto nella fascia tra il 21esimo ed il 25esimo minuto mentre sarà perdente la selezione che comprenderà il 16esimo ed il 20esimo minuto.

U/O Cartellini nei minuti XX.XX – YY.YY: Si deve pronosticare se il valore dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nella fascia di minuti X-Y, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono conteggiate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico e dopo il fischio finale. Esempi di possibili fasce saranno: da 5, 10 e 15 minuti. (es. Inizio-15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59). Esempio 1: Per fascia minuti: inizio-15 (0:00 -14:59) e per U/O= 3,5. Milan – Juventus. Zero cartellini: ESITO VINCENTE: UNDER. Esempio 2: Per fascia minuti: inizio-15 (0:00 -14:59) e per U/O= 2,5. Milan – Juventus. 3 cartellini (1 rosso e 1 giallo): ESITO VINCENTE: OVER. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

Primo cartellino 1X2 Tempo X: Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato il primo cartellino nel tempo oggetto di scommessa dell'incontro. Gli esiti contemplati per questa tipologia di scommessa sono 3: SQUADRA 1; NESSUNO; SQUADRA 2. Squadra 1: il primo cartellino sarà ricevuto da un giocatore della squadra 1 (squadra ospitante) nel tempo X; NESSUNO: non ci saranno cartellini nel tempo X. Squadra 2: il primo cartellino sarà ricevuto da un giocatore della squadra 2 (squadra ospitata). Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. In caso di cartellino simultaneo, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: risultato 1° tempo Milan - Juventus: 1° cartellino Milan ESITO VINCENTE 1 risultato 2° tempo Milan - Juventus: nessun cartellino ESITO VINCENTE NESSUNO.

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

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

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

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

U/O numero cartellini Team X: Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini ricevuti dalla squadra X nei tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. I cartellini sono conteggiati indifferentemente dal loro colore. Nel caso di doppia ammonizione e conseguente espulsione verranno conteggiati i due gialli e il cartellino rosso (2+1=3). Per "squadra 1" si intende la "squadra ospitante" e per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della scommessa non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Euro 2024. Italia - Spagna. Per U/O=2.5 e X=1 (Italia). Cartellini ricevuti nella partita: Italia 2 - Spagna 3. Esito Vincente: UNDER.

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

Entrambe le squadre ricevono almeno X cartellini SI/NO: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, più eventuale recupero, ad entrambe le squadre saranno mostrati (SI), o meno (No), almeno "x" cartellini. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Ai fini della refertazione eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. I cartellini sono conteggiati indifferentemente dal loro colore. Nel caso di doppia ammonizione verranno conteggiati i due gialli e il cartellino rosso (2+1=3). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia Serie A 2023/24. Match: Milan – Juventus; Milan: 2 cartellini gialli + 1 rosso; Juventus: 2 cartellini gialli; Indice di riferimento 1, Esito Vincente: SI; Indice di riferimento 2, Esito Vincente: SI; Indice di riferimento 3, Esito Vincente: No.

Squadra X vince il match + Riceve almeno Y cartellini + Batte almeno Z calci d'angolo: Si deve pronosticare contemporaneamente se la squadra "X" vince il match ricevendo almeno Y cartellini e battendo almeno Z Angoli durante i tempi regolamentari più; eventuale recupero nel match oggetto di scommessa. Y e Z rappresentano l'indice di riferimento offerto. I possibili esiti sono: Si/No. Con l'esito "SI"; si pronostica che la squadra "X" vince il match, riceve almeno Y cartellini e batte almeno Z calci d'angolo. L'esito "NO"; comprende tutti gli altri casi. Ai fini della scommessa non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori giù; sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. I cartellini sono conteggiati indifferentemente dal loro colore. Nel caso di doppia ammonizione verranno conteggiati i due gialli e il cartellino rosso (2+1=3). Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia Serie A 2023/24. Match: Milan-Juventus; Risultato finale 1-0, cartellini 3-0, calci d'angolo 4-4. Squadra ospitante Vince il match per 1-0 - indice di riferimento cartellini 1 - indice di riferimento calci d'angolo 4; Esito vincente: Si.

Entrambe le squadre ricevono almeno X gol + Almeno Y cartellini + Almeno Z calci d'angolo SI/NO: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno X goal, riceveranno almeno Y cartellini ed entrambe batteranno almeno Z Angoli durante i tempi regolamentari più eventuale recupero nel match oggetto di scommessa. X, Y e Z rappresentano l'indice di riferimento proposto in descrizione. I possibili esiti sono: Si/No. Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe segneranno almeno x goal, riceveranno Y cartellini e batteranno almeno Z calci d'angolo. L'esito "NO" comprende tutti gli altri casi. Ai fini della scommessa non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. I cartellini sono conteggiati indifferentemente dal loro colore. Nel caso di doppia ammonizione verranno conteggiati i due gialli e il cartellino rosso (2+1=3). Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Italia Serie A 2023/24. Match: Milan-Juventus; Risultato finale 1-1, cartellini 3-3, calci d'angolo 4-4. Indice di riferimento goal 1 – indice di riferimento cartellini 2 - indice di riferimento calci d'angolo 4; Esito vincente: Si. Match: Milan-Juventus; Risultato finale 0-0, cartellini 1-2, calci d'angolo 4-3. Indice di riferimento

goal 1 – indice riferimento cartellini 1 - indice di riferimento calci d'angolo 4; Esito vincente: No.

Ultimo cartellino: Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli indicati nella lista, che riceverà per ultimo un cartellino nei tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi, nella partita oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN CARTELLINO. Qualora non fossero previsti gli esiti "ALTRO" e "NESSUN CARTELLINO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "ultimo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento. Esempio: Juventus - Atalanta 35° minuto cartellino giallo per Alex Sandro (Juventus), 52° minuto cartellino rosso per Bernadeschi (Juventus), 78° minuto cartellino giallo per Hateboer (Atalanta). ESITO VINCENTE HATEBOER in quanto presente nella lista esiti.

Ultimo cartellino Tempo X: Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato l'ultimo cartellino, relativamente al solo tempo oggetto di scommessa. Sono previsti 3 esiti, 1 nel caso venga mostrato l'ultimo cartellino alla squadra 1 nel tempo X oggetto di scommessa, NESSUNO se non vengono mostrati cartellini nel tempo X oggetto di scommessa, 2 nel caso venga mostrato l'ultimo cartellino alla squadra 2 nel tempo X oggetto di scommessa. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan - Juventus: ultimo cartellino per la Juventus ESITO VINCENTE 2, risultato 2° tempo: Milan - Juventus: nessun cartellino ESITO VINCENTE NESSUNO.

Almeno un portiere ricevere un cartellino: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento più eventuali minuti di recupero, sarà mostrato un cartellino (giallo o rosso) ad almeno un portiere (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024, Olanda – Inghilterra risultato finale 3-0. Cartellini nel match: Olanda 3 cartellini - D. Dumfries, Depay e Verbruggen (portiere). Inghilterra 0 cartellini. ALMENO UN PORTIERE RICEVE UN CARTELLINO SI/NO – Esito Vincente: Si.

Entrambi allenatori cartellino giallo: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi gli allenatori saranno ammoniti (esito SI) o meno (esito NO). L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore che lo sostituirà (secondo in panchina). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Milan - Juventus Pioli e Allegri ricevono entrambi un'ammonizione ESITO VINCENTE SI. Inter - Roma Inzaghi riceve un'ammonizione, De Rossi non riceve alcun cartellino ESITO VINCENTE NO.

Entrambi allenatori cartellino rosso: Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi gli allenatori saranno espulsi (esito SI) o meno (esito NO). Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore che lo sostituirà (secondo in panchina). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Milan - Juventus Pioli e Allegri ricevono entrambi un'ammonizione ESITO VINCENTE NO. Inter - Roma Inzaghi riceve un'ammonizione, De Rossi viene espulso ESITO VINCENTE NO. Napoli - Lazio Mazzarri e Sarri vengono entrambi espulsi ESITO VINCENTE SI.

Una squadra resta in 9: Si deve pronosticare se almeno in una delle 2 squadre ci saranno minimo 2 espulsi (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i tempi regolamentari più eventuale recupero. Sarà ritenuta valida anche un'espulsione per somma di ammonizioni. Ai fini della scommessa 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. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Juventus - Milan. Al termine della partita c'è una sola espulsione per Vlahovic (Juventus), Esito Vincente: NO.

ALTRI SPECIALI:

1X2 Finale + 1X2 tempo con più goal: Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "ESITO FINALE 1X2" e "1X2 TEMPO CON PIU' GOAL" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Con ESITO FINALE 1X2 si pronostica: segno 1 vince la squadra ospitante, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospitata. Con 1X2 TEMPO CON PIU' GOAL si pronostica in quale dei due tempi regolamentari verranno segnati più gol, abbinandolo al risultato 1X2 del tempo scelto. Gli esiti disponibili sono 9: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan – Juventus, 1° tempo risultato 0-0/risultato finale 1-1. ESITO VINCENTE X + 2; Atalanta – Roma 1° tempo risultato 1-1/risultato finale 1-2 ESITO 2.

1X2 Finale + 1X2 Angoli: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "1X2 Angoli" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1 Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti ESITO VINCENTE 1+2.

1X2 Finale + 1X2 Valore cartellini: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1 Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 1+1.

1X2 Angoli + 1X2 Valore cartellini: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Angoli" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 2+1.

Esito finale 1X2 + 1X2 Angoli + 1X2 valore cartellini: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2", "1X2 Angoli" e "1X2 Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti contemplati per questa tipologia di scommessa sono 27. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan - Juventus risultato finale 2-1 Milan 4 calci d'angolo battuti - Juventus 5 calci d'angolo battuti Milan 3 cartellini gialli e 1 rosso (tot 5 punti) - Juventus 2 cartellini gialli (tot 2 punti) ESITO VINCENTE 1+2+1.

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

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

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

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

Prima sostituzione nel match: Bisogna pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la prima

sostituzione avverrà nel primo tempo (Tempo 1), nel secondo tempo (Tempo 2), durante l'intervallo (Break) oppure non ci sarà alcuna sostituzione (Nessuna Sostituzione). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

Portiere Para Rigore SI/NO: Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, sarà parato (esito SI), o meno (esito NO), da un portiere almeno un calcio rigore. L'esito SI sarà vincente: - In caso di rigore non realizzato, ove l'intervento del portiere risulta decisivo ad evitare il gol. L'esito NO sarà vincente: - In caso di non attribuzione di calci di rigore; - In caso di rigore realizzato; - In caso di rigore non realizzato, ove non vi è alcun intervento del portiere (tiro fuori, tiro sul palo). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

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

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

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

Rigore nei minuti XX.XX – YY.YY SI/NO: Bisogna pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà assegnato (esito SI), o meno (esito NO) un rigore. Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati validi i gol realizzati nella fase dei calci di rigore. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

U/O X rigori segnati: Si deve pronosticare se il numero di rigori segnati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: per X=1,5. Team A vs Team B risultato finale 2-1 (1-0 rigore Team A, 1-1 rigore Team B, 2-1 gol su azione Team A). Esito vincente: OVER.

U/O Rigori sbagliati fase Calci di rigore: Si deve pronosticare se il totale dei rigori sbagliati da entrambe le squadre, nella sola fase ai calci di rigore, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento. Se la fase dei calci di rigore non viene disputata, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Fase calci di rigore: Juventus (3 rigori sbagliati) - Inter (4 rigori sbagliati). U/O 5.5. Esito Vincente: Over.

Pari/Dispari rigori realizzati ai calci di rigore: Si deve pronosticare se il totale dei calci di rigore realizzati da entrambe le squadre, nella sola fase dei calci di rigore, qualora dopo il secondo tempo supplementare persiste una situazione di equilibrio, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Juventus Milan, risultato fase ai rigori 5-4. ESITO VINCENTE DISPARI.

Pari/Dispari rigori segnati Squadra X: Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati dalla squadra X oggetto di scommessa, limitatamente alla sola fase dei calci di rigore, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: fase calci di rigore: Milan 5 rigori realizzati - Juventus 4 rigori realizzati. Squadra 1: ESITO VINCENTE DISPARI, Squadra 2: ESITO VINCENTE

PARI.

T/T + U/O Rigori segnati: Si deve pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "Vincente" + "Under/Over X Rigori Segnati" limitatamente alla sola fase dei calci di rigore. I possibili esiti sono 4: 1 + UNDER nel caso di vittoria della squadra 1 e la somma totale dei calci di rigore segnati da entrambe le squadre è minore al limite X prefissato. 1 + OVER nel caso di vittoria della squadra 1 e la somma totale dei calci di rigore segnati da entrambe le squadre è maggiore al limite X prefissato. 2 + UNDER nel caso di vittoria della squadra 2 e la somma totale dei calci di rigore segnati da entrambe le squadre è minore al limite X prefissato. 2 + OVER nel caso di vittoria della squadra 2 e la somma totale dei calci di rigore segnati da entrambe le squadre è maggiore al limite X prefissato. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: fase calci di rigore: Milan 5 rigori realizzati - Juventus 3 rigori realizzati. U/O 7,5 ESITO VINCENTE 1+OVER; U/O 8,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER; U/O 9,5 ESITO VINCENTE 1+UNDER.

Margine vittoria rigori (Live): Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nella fase ai calci di rigore. Sono previsti 6 esiti: SQUADRA 1 + 1 GOAL, SQUADRA 1 + 2 GOAL, SQUADRA 1 + 3 O PIU GOAL, SQUADRA 2 + 1 GOAL, SQUADRA 2 + 2 GOAL, SQUADRA 2 + 3 O PIU GOAL. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Italia - Francia 5-3. 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 SQUADRA 1 + 2 GOL.

Totale rigori segnati (Live): Si deve pronosticare il numero di rigori segnati complessivamente da entrambe le squadre limitatamente alla sola fase dei calci di rigore. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. 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 9.

Almeno un rigore assegnato a entrambe le squadre Incl. T.S.: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari, sarà assegnato almeno un rigore ad entrambe le squadre (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata. Esempio: Euro 2024, Olanda – Inghilterra risultato finale 2-1. Marcatori nel match: D. Dumfries 10° minuto e 34° minuto primo tempo (rigore); H. Keane 84° secondo tempo (rigore). RIGORE ASSEGNATO A ENTRAMBE LE SQUADRE SI/NO – Esito Vincente: Si.

Calcio di punizione battuto nell'intervallo XX.XX – YY.YY SI/NO: Si deve pronosticare se nella fascia di minuti oggetto di scommessa verrà battuto (esito SI), o meno (esito NO), un calcio di punizione. Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il calcio di punizione viene effettivamente battuto e non quello in cui viene assegnato. Le fasce proposte saranno così considerate: - 00.00 - 00.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59; - 00.00 - 01.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 01:59; - 00.00 - 02.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 02:59; - 00.00 - 03.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 03:59; - 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59; etc. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Milan-Juventus 1° calcio di punizione battuto al minuto 6 e 40 secondi 00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 01.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 02.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 03.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 05.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 06.59 ESITO VINCENTE SI 00.00 - 07.59 ESITO VINCENTE SI.

Arbitro consulta monitor VAR SI/NO: Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del Var tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di solo "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa sono considerati soli i tempi regolamentari. Esempio: Mondiali (2018). Arbitro consulta monitor VAR (S/N). <https://football->

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

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

Almeno un Palo/Traversa nella partita Si/No: Si deve pronosticare se durante la partita (esclusi tempi supplementari e/o rigori) sarà colpito almeno un palo o una traversa. Si specifica che nelle statistiche dei siti ufficiali e di conseguenza anche nella nostra refertazione, non vengono considerati i pali/traverse che fanno terminare il pallone in rete. Quindi l'opzione palo- gol non rientra nel conteggio di questo mercato. I dati ufficiali rimangono comunque sempre a discrezione dell'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O pali/traverse incl. TS: Bisogna pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O pali/traverse squadra X incl. TS: Bisogna pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e dalla squadra oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Squadra Vince In Rimonta SI/NO: Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si) o meno (esito No). Con l'esito “Si” si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone. Con l'esito “No” si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari). L'esito “No” comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (T.R.), inclusi eventuali minuti di recupero.

1X2 Falli commessi Inc. TS: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro, più eventuale recupero, eventuali tempi supplementari inclusi. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 Falli commessi tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nel tempo oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 10 falli commessi - Juventus 9 falli commessi ESITO VINCENTE 1 risultato 2° tempo: Milan 0 falli commessi - Juventus 2 falli commessi ESITO VINCENTE 2.

U/O Falli Commessi Inc. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di falli commessi dalle due squadre nell'incontro oggetto di scommessa saranno inferiori, cioè UNDER o superiori, cioè OVER rispetto alla soglia indicata nella descrizione della scommessa alla fine dei tempi regolamentari più eventuale recupero ed eventuali tempi supplementari inclusi. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

U/O Falli commessi tempo X: Si deve pronosticare se i falli commessi da entrambe le squadre, nel tempo oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 9 falli commessi - Juventus 5 falli commessi LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER risultato 2° tempo: Milan 7 falli commessi - Juventus 4 falli commessi LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O Falli commessi Squadra X: Si deve pronosticare se i falli commessi dalla squadra x, nei tempi

regolamentari dell'incontro più eventuali minuti di recupero, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) ad un indice di riferimento proposto. Per "Squadra 1" si intende la "squadra ospitante", Per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: Per X=1 e U/O=16.5. Match Milan - Inter. Numero di falli commessi nel Match: Milan 20, Inter 15. Esito vincente: Over. Per X=2 e U/O=16.5. Esito vincente: Under.

U/O Falli commessi Squadra X Incl. TS: Si deve pronosticare se il totale dei falli commessi dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Falli commessi Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà di un numero pari oppure dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

1X2 Fuorigioco Inc. TS: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, a quale squadra verrà fischiato il maggior numero di fuorigioco nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, più eventuale recupero. 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.

1X2 Fuorigioco tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di fuorigioco nel tempo oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 10 fuorigioco - Juventus 9 fuorigioco ESITO VINCENTE 1 risultato 2° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 2 fuorigioco ESITO VINCENTE 2.

Pari/Dispari Fuorigioco Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero totale di fuorigioco fischiati nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà di un numero pari oppure dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Fuorigioco Tempo X: Si deve pronosticare se i fuorigioco realizzati da entrambe le squadre nel tempo oggetto di scommessa dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 0 fuorigioco ESITO VINCENTE PARI risultato 2° tempo: Milan 0 fuorigioco - Juventus 1 fuorigioco ESITO VINCENTE DISPARI.

U/O Fuorigioco inc. T.S.: Si deve pronosticare se il totale dei fuorigioco nell'incontro, sarà inferiore (esito "under") o superiore (esito "over") al numero indicato nella descrizione della scommessa. Si tiene conto dei tempi regolamentari, più eventuale recupero e tempi supplementari. Nel caso in cui l'incontro oggetto di scommessa dovesse non essere disputato, o dovesse essere sospeso, e per tutto ciò che non è menzionato espressamente, si fa riferimento al decreto ministeriale di regolamentazione delle scommesse sportive a quota fissa in vigore.

U/O Fuorigioco tempo X: Si deve pronosticare se i fuorigioco realizzati da entrambe le squadre, nel tempo oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 9 fuorigioco - Juventus 5 fuorigioco LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER risultato 2° tempo: Milan 7 fuorigioco - Juventus 4 fuorigioco LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE UNDER; LIMITE 14,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O Fuorigioco Squadra X Incl. TS: Si deve pronosticare se il totale delle volte in cui la squadra oggetto di scommessa andrà in fuori gioco, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati

dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

T/T Handicap Fuorigioco Incl. TS: Si deve pronosticare quale delle due squadre andrà più volte in fuorigioco nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

T/T Handicap Falli commessi Incl. TS: Si deve pronosticare quale delle due squadre commetterà più falli nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

1X2 Parate Incl. TS: Si deve pronosticare la squadra con il maggior numero di parate dai portieri e/o altri giocatori nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ci sono 3 possibili esiti: 1 - la squadra indicata per prima fa il maggior numero di parate; X - le 2 squadre fanno lo stesso numero di parate; 2 - la squadra indicata per seconda fa il maggior numero di parate nell'incontro. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

1X2 parate Tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che effettuerà il maggior numero di parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nel tempo oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 3 parate - Juventus 0 parate ESITO VINCENTE 1 risultato 2° tempo: Milan 2 parate - Juventus 2 parate ESITO VINCENTE X.

U/O Parate Incl. TS: Si deve pronosticare se il totale delle parate dai portieri e/o altri giocatori di entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Parate Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero totale di parate dai portieri e/o altri giocatori nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà di un numero pari oppure dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Pari/Dispari Parate Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di parate da entrambi i portieri e/o altro giocatore nel tempo oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: risultato 1° tempo: Milan 3 parate - Juventus 2 parate ESITO VINCENTE DISPARI risultato 2° tempo: Milan 2 parate - Juventus 0 parate ESITO VINCENTE PARI.

T/T Handicap Parate Incl. TS: Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà più parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Fallo laterale battuto nell'intervallo XX.XX – YY.YY SI/NO: Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti oggetto di scommessa, verrà battuta (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rimessa laterale. Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il fallo laterale viene effettivamente battuto e non quello in cui viene assegnato. Fasce proposte: - 00.00 - 00.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59; - 00.00 - 01.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 01:59; - 00.00 - 02.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 02:59; - 00.00 - 03.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 03:59; - 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59; etc. Esempio: Milan-Juventus 1° fallo laterale battuto al minuto 6 e 40 secondi 00.00 - 00.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 01.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 02.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 03.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 04.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 05.59 ESITO VINCENTE NO 00.00 - 06.59 ESITO VINCENTE SI 00.00 - 07.59 ESITO VINCENTE SI. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

U/O Falli laterali battuti nell'intervallo XX – YY: Si deve pronosticare se la somma dei falli laterali battuti da entrambe le squadre nella fascia di minuti oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o maggiore (OVER)

rispetto al limite prefissato. Per la certificazione delle scommesse sarà considerato il minuto in cui il fallo laterale viene effettivamente battuto e non quello in cui viene assegnato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

U/O Possesso palla squadra Inc. TS: Si deve pronosticare se la percentuale di possesso palla realizzata dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

T/T Handicap Possesso Palla Squadra Incl. TS: Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà la più alta percentuale di possesso palla nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

T/T Handicap Possesso palla: Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà la più alta percentuale di possesso palla nell'incontro oggetto di scommessa tenendo conto dell'handicap assegnato.

Margine di vittoria percentuale Possesso palla Incl. TS: Si deve pronosticare il margine percentuale con il quale una delle due squadre batterà l'altra, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Differenza percentuale Possesso palla Squadra X Incl. TS: Si deve pronosticare in quale, tra le fasce proposte, si piegherà la differenza percentuale di possesso palla della squadra oggetto di scommessa, al termine dell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gol da oltre metà campo SI/NO: Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà fatto un goal calciando la palla dalla propria metà campo (compresa la riga di metà campo) (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Gol da calcio d'angolo SI/NO: Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà fatto un goal calciando la palla con un tiro diretto dal calcio d'angolo (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O sostituzioni giornata: Si deve pronosticare se il numero di sostituzioni avvenute nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della giornata di riferimento.

U/O cartellini giornata: Si deve pronosticare se il numero di cartellini mostrati nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) 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 quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della giornata di riferimento.

U/O angoli giornata: Si deve pronosticare se il numero di angoli effettivamente battuti nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della giornata di riferimento.

Minuti di recupero Tempo X: Si deve pronosticare quanti saranno i minuti di recupero concessi al termine del tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento. Ai fini della refertazione conta il numero di minuti di recupero mostrati dal quarto uomo con la lavagna luminosa e non quanti minuti di recupero vengono effettivamente giocati. Gli esiti possibili sono: 0; 1-2; 3-4; 5-6; >6. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan-Juventus

il quarto uomo assegna 1 minuto nel 1°Tempo quindi l'esito vincente è 1-2.

U/O minuti di recupero nel tempo regolamentare X: Si deve pronosticare se il numero totale dei minuti di recupero assegnati dal direttore di gara nel tempo regolamentare X saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato. Ai fini della scommessa valgono solo i minuti indicati con il tabellone elettronico del quarto ufficiale di gara, senza contare ulteriori aggiunte successive di minuti di recupero. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Milan-Juventus limite u/o minuti di recupero nel 1 tempo 1.5, il quarto uomo assegna 1 minuto l'esito vincente è Under.

U/O Rimesse laterali incl. T.S.: Bisogna pronosticare se le rimesse laterali realizzate da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Contrasti Incl. TS: Si deve pronosticare se il totale dei contrasti da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. In questo contesto, si definisce 'contrasto' un intervento con palla a terra in cui un giocatore riesce a togliere il pallone a un avversario. Il giocatore avversario deve essere in possesso della palla in maniera evidente prima che venga effettuato il contrasto. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Contrasti Team X nel match Incl. TS: Si deve pronosticare se il numero totale di contrasti effettuati dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. In questo contesto, si definisce 'contrasto' un intervento con palla a terra in cui un giocatore riesce a togliere il pallone a un avversario. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

1X2 Passaggi riusciti: Si deve pronosticare secondo il tradizionale metodo dell'1X2 quale squadra effettuerà più passaggi riusciti al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, più eventuale recupero. Con l'esito 1 si indica che la squadra menzionata per prima nella descrizione effettuerà più passaggi riusciti; con il segno X si indica che entrambi le squadre effettueranno il solito numero di passaggi riusciti; con il segno 2 si indica che la squadra menzionata per seconda nella descrizione effettuerà più passaggi riusciti. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

Squadra X prossimo evento nei minuti Y – Z (7 esiti): Si deve pronosticare l'evento/esito, fra quelli proposti in lista, che si verificherà per primo nella fascia di minuti Y-Z oggetto di scommessa per la squadra X di riferimento. Per squadra 1 si intende la squadra indicata a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra indicata a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospite. Ai fini della determinazione dell'evento/esito vincente sarà considerato il minutaggio in cui, almeno una delle voci proposte, viene battuta. Non saranno considerati validi i minuti in cui viene assegnata. Nell'esito "NESSUN EVENTO O ALTRO" sono comprese anche tutte le voci non presenti in lista. L'esito "GOL" comprende anche eventuali autogol. Esempi di possibili fasce sono: Inizio-03: dal fischio d'inizio al minuto 02:59, 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Lazio, 13° minuto rimessa laterale del Milan, 21° minuti rimessa dal fondo Lazio, 23° gol del Milan, 24° angolo battuto Milan. FASCIA 0-5: SQUADRA 1 ESITO VINCENTE NESSUN EVENTO LISTA; SQUADRA 2 NESSUN EVENTO O ALTRO.

Sezione Antepost

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

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

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

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

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

Vincente Girone X: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel proprio girone X (gruppo) di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024 – Gruppo B. Lista: 1) Spagna, 2) Italia, 3) Croazia, 4) Albania. Classifica Gruppo: 1° Spagna, 2° Italia, 3° Albania, 4° Croazia. VINCENTE GIRONE X I.A. 5 - Esito vincente: Spagna.

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

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

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

Vincente senza squadre del Gruppo X: Si deve pronosticare quale squadra, senza considerare quelle indicate nel modello scommessa, vincerà la manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista, ad esclusione delle squadre indicate nel modello scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione delle squadre indicate nel modello scommessa) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio Italia Serie A 2024/2025: Lista squadre escluse: Juve, Milan, Inter. Lista: Atalanta, Bologna, Roma, Lazio, Napoli...Il cliente scommette su Atalanta VINCENTE SENZA SQUADRE DEL GRUPPO X. Se l'Atalanta vincerà la manifestazione di riferimento senza considerare quelle escluse dalla lista l'esito della scommessa risulterà vincente. Nel caso contrario l'esito della scommessa sarà perdente. Classifica finale: Juve, inter, Milan, Atalanta, Bologna...VINCENTE SENZA SQUADRE DEL GRUPPO X - Esito vincente: Atalanta.

Spareggio vincente SI/NO: Si deve pronosticare se il vincitore del campionato oggetto di scommessa sarà decretato (esito SI), o meno (esito NO), tramite spareggio. Per spareggio si intende un incontro supplementare

necessario per decidere della vittoria fra due squadre che abbiano conseguito parità di punteggio o di classifica al termine di un determinato torneo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Napoli Campione d'Italia decretato senza spareggio – ESITO VINCENTE NO.

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

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

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

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

Le fasi sono:

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

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

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

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

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

Squadra seconda classificata manifestazione: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024 – Gruppo B. Lista: 1) Spagna, 2) Italia, 3) Croazia, 4) Albania 5) Inghilterra, 6) Germania, 7)...., 8)....; Classifica Finale: 1° Spagna, 2° Inghilterra, 3° Germania, 4° ESATTAMENTE SECONDA INFO AGG. - Esito vincente: Inghilterra.

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

Semifinalista SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alle semifinali della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO). Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento. La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Raggiunge i quarti SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra indicata arriverà (esito SI) o meno (esito NO) ai Quarti di finale della competizione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Ottavi di Finale SI/NO: La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno agli ottavi di finale in un torneo.

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

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

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo in ordine nel Girone X: Si deve pronosticare le due squadre che si classificheranno, in ordine, al primo e all'ultimo posto nel proprio girone (gruppo) di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024 – Gruppo B. Lista: 1) Spagna-Croazia, 2) Italia-Albania, 3) Spagna-Italia...4)..., 5)... Classifica Gruppo: 1° Spagna, 2° Italia, 3° Albania, 4° Croazia. ACCOPPIATA PRIMO/ULTIMO IN ORDINE GRUPPO/GIRONE I.A. 5 - Esito vincente: Spagna – Croazia.

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

Piazzato nei primi X manifestazione Stagione regolare SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra X oggetto di scommessa (o l'atleta/soggetto) riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento. In caso di parità di punti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. ESEMPIO: Cliente piazza una scommessa su Sassuolo Piazzato nelle prime 7 posizioni. Classifica finale: Sassuolo 10ma posizione. Esito Vincente NO.

Punti squadra nel Girone: Si deve 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. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Gruppo A Italia 9 Punti, Galles 4, Svizzera 4 e Turchia 0. Esiti vincenti Italia 9 punti, Galles 4, Svizzera 4 e Turchia 0, tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

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

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

scegliendo tra le fasce proposte.

Numero di goal segnati Girone: Si deve pronosticare il numero di goal segnati in tutti gli incontri di uno specifico girone. Gli esiti pronosticabili sono: Esito Goal segnati, 0 – 9, 10 – 12, 13 – 15, 16 – 18, 19 – 21, > 21. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024 Girone B: Spagna goal segnati 7, Italia goal segnati 3, Albania goal segnati 1, Croazia goal segnati 3. NUMERO DI GOAL SEGNATI GIRONE – Esito vincente: 13-15.

Gruppo con maggior numero di goal: Si deve pronosticare il gruppo che, al termine della fase a gironi della manifestazione oggetto di scommessa, avrà realizzato il maggior numero di gol. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità tra due o più gruppi è prevista la divisione della quota (Art. 7 e 13 del DM 111). La certificazione del risultato fa riferimento alla comparazione della somma dei goal di tutte le squadre appartenenti al girone indicate dalla fonte ufficiale della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024, Gruppo A goal realizzati 10, Gruppo B goal realizzati 14, Gruppo C goal realizzati 15, Gruppo D goal realizzati 12, Gruppo E goal realizzati 13, Gruppo F goal realizzati 7. GRUPPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOL – Esito vincente: Gruppo C.

U/O Rigori segnati Manifestazione: Si deve pronosticare se il numero totale di rigori segnati nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini di calcolo si considerano i rigori segnati nei tempi regolamentari degli incontri più eventuale recupero, inclusi tempi supplementari ed esclusi rigori segnati nel corso della fase dei tiri dei rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024, Indice di riferimento per rigori segnati Euro 2024, 25.5. Totale Rigori segnati Euro 2024: 20. U/O RIGORI SEGNATI MANIFESTAZIONE – Esito Vincente: Under.

U/O Rigori battuti Manifestazione: Si deve pronosticare se il numero totale di rigori battuti nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini del calcolo si considerano i rigori battuti nei tempi regolamentari degli incontri più eventuale recupero, inclusi tempi supplementari ed esclusi rigori battuti nel corso della fase dei tiri di rigore. Il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Si conteggiano i rigori effettivamente battuti a prescindere dalla loro realizzazione. In caso di rigore ripetuto per eventuali scorrettezze ravvisate, ai fini della certificazione sarà considerato solo 1 rigore battuto. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024, indice di riferimento per rigori battuti Euro 2024, 25.5. Totale rigori battuti Euro 2024: 20. U/O RIGORI BATTUTI MANIFESTAZIONE – Esito Vincente: Under.

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

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

Miglior difesa Gruppo – Fase a gironi: Si deve pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso di ulteriore parità delle squadre farà fede la posizione della classifica ranking diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Euro 2024 Girone B: Spagna goal subiti 7, Italia goal subiti 3, Albania goal subiti 1, Croazia goal subiti 4. MIGLIOR DIFESA GRUPPO - FASE A GIRONI – Esito vincente: Albania.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U/O Punti Squadra X Nella Manifestazione Stagione Regolare: Si deve pronosticare se il numero di punti conquistati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione/girone di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato. 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. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O X assist della squadra Y nella manifestazione Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di assist realizzati dalla squadra y nell'intera manifestazione saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un indice di riferimento proposto. Gli assist realizzati durante i tempi supplementari (nel caso in cui la competizione preveda incontri che possano giungere ai supplementari) sono ritenuti validi ai fini della refertazione. Se una squadra non prende parte alla competizione le scommesse su di essa andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024: Italia – Indice di riferimento per assist realizzati competizione 6.5. Assist realizzati Italia nella competizione 9. U/O X ASSIST DELLA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE – Esito vincente: Over.

U/O X ammonizioni della squadra Y nella manifestazione Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di ammonizioni ricevute dalla squadra Y nell'intera manifestazione saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un indice di riferimento proposto. Le ammonizioni ricevute durante i tempi supplementari (nel caso in cui la competizione preveda incontri che possano giungere ai supplementari) sono ritenute valide ai fini della refertazione. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo la fine del primo tempo e dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Se una squadra non prende parte alla competizione le scommesse su di essa andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024: Italia – Indice di riferimento per ammonizioni competizione 6.5. Ammonizioni ricevute Italia nella competizione 9. U/O X AMMONIZIONI DELLA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE – Esito vincente: Over.

U/O X espulsioni della squadra Y nella manifestazione Incl. T.S.: Si deve pronosticare se il numero di

espulsioni ricevute dalla squadra Y nell'intera manifestazione saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un indice di riferimento proposto. Le espulsioni ricevute durante i tempi supplementari (nel caso in cui la competizione preveda incontri che possano giungere ai supplementari) sono ritenute valide ai fini della refertazione. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo la fine del primo tempo e dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Se una squadra non prende parte alla competizione le scommesse su di essa andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024: Italia – Indice di riferimento per espulsioni competizione 6.5. Espulsioni ricevute Italia nella competizione 9. U/O X ESPULSIONI DELLA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE– Esito vincente: Over.

Squadra Retrocessa S/NO: Si deve pronosticare se una determinata squadra sarà retrocessa dal campionato di appartenenza al termine del campionato (compresi eventuali playout). N.B.: Ai fini della refertazione, eventuali penalizzazioni extrasportive non verranno prese in considerazione.

Spareggio retrocessione S/NO: Si deve pronosticare se una retrocessione nel campionato oggetto di scommessa sarà decretata (esito SI), o meno (esito NO), tramite spareggio. Per spareggio si intende un incontro supplementare necessario per decidere della vittoria fra due squadre che abbiano conseguito parità di punteggio o di classifica al termine di un determinato torneo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Spareggio Serie A per la salvezza. Spezia 1 – Verona 3. Spezia retrocede in B decretata mediante spareggio. ESITO VINCENTE SI.

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

Migliore Squadra per Continente: Bisogna pronosticare quale squadra, fra quelle presenti all'interno dell'elenco, si piacerà meglio alla fine del torneo. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre o una o più squadre saranno eliminate nella stessa fase del torneo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale (Ranking FIFA).

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

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

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

Ultima classificata gruppo: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa, la lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate. 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, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

Marcatori 1X2 – Manifestazione: si deve pronosticare quale tra i due giocatori, al termine di una determinata manifestazione, avrà segnato il maggior numero di gol. Esiti offerti: 1 il primo giocatore segnerà più gol, 2 il secondo giocatore segnerà più gol e X se i due giocatori segneranno lo stesso numero di gol. La refertazione

avverrà in base alla classifica dei marcatori. Le scommesse sono valide se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nella stessa manifestazione. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vengono rimborsate.

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

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

Giocatore Top Assist vincenti: Bisogna pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "assist vincenti" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Per assist vincente si intende "ogni passaggio volontario che permetta al compagno la realizzazione di un gol". In caso di parità di "assist vincenti", si terrà conto degli assist totali. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo del Girone: Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Vincente campionato alla giornata: Si deve pronosticare la giornata in cui sarà matematicamente decretato il vincitore della manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra prima alla giornata X: Si deve pronosticare la squadra che risulterà essere in testa nella classifica della manifestazione di riferimento alla Giornata oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

Capocannoniere alla giornata X: Si deve pronosticare la squadra che risulterà essere in testa nella classifica della manifestazione di riferimento alla Giornata oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

Vittorie prossime X giornate: Si deve pronosticare quante vittorie realizzerà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

Pareggi prossime X giornate: Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

Sconfitte prossime X giornate: Si deve pronosticare quante sconfitte subirà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

Reti segnate prossime X giornate: Si deve pronosticare il numero di reti segnate dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate nella manifestazione di riferimento.

Reti subite prossime X giornate: Si deve pronosticare il numero di reti subite dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate nella manifestazione di riferimento.

Squadra Top calci d'angolo: Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: SERIE A 2021/22, esiti proposti: Milan, Inter, Juventus, Napoli, Fiorentina. Vincitore TOP calci d'angolo 2021/22 Fiorentina. Esito vincente Fiorentina.

Squadra Top Fuorigioco: Si deve pronosticare a quale squadra verranno fischiati il maggior numero di fuorigioco nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: SERIE A 2021/22, esiti proposti: Milan, Inter, Juventus, Napoli, Fiorentina, ALTRO. Vincitore TOP fuorigioco 2021/22 Torino. Esito vincente ALTRO.

Squadra X si qualifica alla fase ad eliminazione diretta e viene eliminata ai rigori in un incontro: Si deve pronosticare se la squadra X oggetto di scommessa verrà eliminata (esito Si) o meno (esito No) ai calci di rigore nella fase ad eliminazione diretta di una determinata manifestazione, che prevede la formula dei rigori in caso di pareggio dopo tempi regolamentari e supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Euro 2024: Si pronostica che la Spagna viene eliminata ai rigori nella fase ad eliminazione diretta che prevede la formula dei rigori in caso di pareggio dopo tempi regolamentari e supplementari, ad esempio nella fase dei quarti di finale. La Spagna viene eliminata ai rigori nei quarti di finale nell'incontro di sua competenza. – SQUADRA X ELIMINATA AI RIGORI - Esito vincente: Si.

Sezione Mercati Speciali

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

- 1 - il primo portiere subirà meno reti rispetto al secondo
- X- I due portieri subiranno lo stesso numero di reti nella manifestazione
- 2 - il secondo portiere subirà meno reti rispetto al primo

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

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

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

Triplete SI/NO: Si deve pronosticare la squadra che riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League. Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega). Tra gli esiti proposti la voce "ALTRO" che comprende l'insieme delle squadre non quotate singolarmente e che nessuna squadra riuscirà a conquistare il triplete.

Squadra X vince almeno due competizioni del Triplete: Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, almeno due competizioni su tre del triplete tra Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League. Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega). Esito SI: La squadra menzionata riuscirà a vincere almeno 2 competizioni delle tre menzionate del triplete; Esito NO: la squadra menzionata non vincerà nessuna competizione o al massimo ne vincerà una delle tre menzionate nel triplete. La certificazione del risultato finale fa riferimento alle classifiche ufficiali delle manifestazioni a cui partecipano i club indicati.

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

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

Per la refertazione della scommessa farà fede il comunicato ufficiale della squadra.

Allenatore Esonerato/Dimissionario Si/No: Si deve pronosticare se l'allenatore indicato sarà esonerato oppure si dimetterà dal ruolo ricoperto, entro la data specificata.

- Esito Si: Esonero o dimissioni dall'incarico entro la data specificata. Se il medesimo allenatore esonerato viene richiamato entro la data oggetto di scommessa dalla solita squadra, l'esito rimarrà esonerato SI.
- Esito No: Nessun esonerato né dimissioni entro la data specificata.

Per la refertazione della scommessa farà fede il comunicato ufficiale della squadra. Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società.

Prossimo Allenatore Esonerato/Dimissionario Campionato X: Si deve pronosticare quale sarà il prossimo allenatore del campionato indicato ad essere esonerato oppure a dimettersi dal ruolo ricoperto, entro la data specificata.

Per la refertazione della scommessa farà fede il comunicato ufficiale della squadra. Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società.

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

Cambio squadra: Si deve pronosticare se il calciatore o allenatore oggetto di scommessa, al momento della chiusura della sessione di Calciomercato di riferimento (estiva o invernale) cambierà squadra (esito SI), o meno (esito NO), rispetto al periodo precedente l'apertura della sessione stessa. L'esito "SI" risulterà vincente solo se il calciatore o allenatore oggetto di scommessa, giocherà (o allenerà) con una squadra diversa rispetto a quella con cui giocava (o allenava) prima dell'apertura della rispettiva sessione. In caso di cambio di proprietà del cartellino, che non comporta l'immediato cambio di squadra, risulterà vincente l'esito "NO". Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Prossima squadra allenatore alla data X: Si deve pronosticare quale sarà la prossima squadra allenata dal tecnico indicato, alla data indicata. Tra gli esiti possibili, oltre alle squadre proposte, anche "Nessuna squadra" e la voce "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Prossima squadra giocatore alla data X: Si deve pronosticare quale sarà la futura squadra del giocatore oggetto di scommessa entro una specifica data. Tra gli esiti possibili, oltre alle squadre proposte, anche "Squadra Estera" (cioè una squadra estera al campionato di provenienza attuale del giocatore) e "Nessuna squadra". La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Giocatore alla squadra: Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa giocherà (esito SI), o meno (esito NO), nella squadra indicata alla data specificata nella descrizione dell'avvenimento. L'esito "Si" risulterà vincente se il giocatore indicato, alla data proposta, giocherà per la squadra riportata nell'avvenimento. L'esito "No" risulterà vincente se il giocatore indicato, alla data proposta, non giocherà per la squadra riportata nell'avvenimento o si ritirerà dalle competizioni. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate. Per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

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

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

Fantasy Doppia Chance IN: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra due squadre indirette vedrà una vittoria per la squadra 1 o un pareggio. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Fantasy Doppia Chance OUT: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra due squadre indirette vedrà una vittoria per la squadra 2 o un pareggio. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Fantasy Doppia Chance IN/OUT: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra due squadre indirette vedrà una vittoria per la squadra 1 o 2. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Fantasy U/O: Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati tra le due squadre indirette, superi (OVER) o

no (UNDER) il limite prefissato alla fine dei tempi regolamentari. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Fantasy GOAL/NOGOAL: Si deve pronosticare se entrambe le squadre indirette segneranno almeno un goal. Se entrambe segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa se una squadra o entrambe non segnano almeno un goal l'esito è no goal. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Goal/No Goal + U/O (Partite Indirette): Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over e sul Goal/No Goal relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro di due squadre indirette, più eventuale recupero. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Esito Finale 1X2 + U/O (Partite Indirette): Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra l'1x2 e l'under/over goal nei tempi regolamentari più eventuale recupero di due squadre indirette. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Pari/Dispari Goal Gruppo 1 + Gruppo 2 (Indirette): Si deve pronosticare se il numero totale di reti segnate in un incontro virtuale tra 2 gruppi di squadre indicate nella descrizione della scommessa, sarà un numero pari o un numero dispari. Il risultato delle partite indirette/virtuali sarà conteggiato sulla base delle reti realizzate da ciascuna squadra che compongono ciascun gruppo. Il risultato valido è ottenuto al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Le gare di riferimento s'intendono sempre le prime partite utili che disputeranno le squadre elencate. Nel caso di eventi sospesi e/o interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento ADM vigente. Si riporta di seguito un esempio per comodità di riferimento. In una giornata di campionato dove le partite realmente in calendario sono Milan-Inter (eventuale risultato finale 2-2), Lazio-Roma (eventuale risultato finale 1-1) e Real Madrid-Barcellona (eventuale risultato finale 2-3) e l'incontro virtuale metta a confronto la selezione di squadre che gioca in casa (cioè Milan, Lazio e Real Madrid) contro quelle che giocano in trasferta (cioè Inter, Roma e Barcellona), l'esito vincente sarebbe "DISPARI" visto che le squadre in totale avrebbero segnato 11 gol (5 reti le squadre in casa e 6 reti segnate dalle squadre in trasferta).

Marcatori 1X2 (indirette): Si deve pronosticare quale giocatore, tra i due indicati nell'avvenimento, realizzerà il maggior numero di goal nelle rispettive gare di riferimento. Per gare di riferimento si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto. I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Con il segno "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo realizzerà il maggior numero di goal. Con il segno "X" si pronostica la parità nel numero di goal segnati, compreso il nessun goal per entrambi. Con il segno "2" si pronostica che il giocatore indicato per secondo realizzerà il maggior numero di goal. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (gare di riferimento). Esempio: Euro 2024, Match 1) Italia - Croazia, Match 2) Spagna - Albania. Marcatori 1X2 (Fantasy) Proposto: Scamacca vs Morata. Italia - Croazia risultato finale: 2-0, Marcatori dell'incontro: 25' Scamacca, 38' Chiesa. Spagna - Albania Risultato finale: 1 - 0. Marcatori dell'incontro: 67' Pedri. MARCATORI 1X2 ESITO FINALE (Fantasy)- Esito Vincente: 1.

Marcatori Fantasy Doppia Chance IN: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o un pareggio. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Marcatori Fantasy Doppia Chance OUT: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 2 o un pareggio. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Marcatori Fantasy Doppia Chance IN/OUT: Si deve pronosticare se il risultato finale dell'incontro tra i DUE GIOCATORI vedrà una vittoria per il GIOCATORE 1 o per il GIOCATORE 2. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Marcatori Fantasy U/O: Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati tra i DUE GIOCATORI, superi (OVER) o no (UNDER) il limite prefissato alla fine dei tempi regolamentari. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Marcatori Fantasy Risultato Esatto (10 Esiti): Si deve pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari tra i DUE GIOCATORI(90' più eventuale recupero); qui di seguito sono elencati 10 possibili risultati proposti (la voce Altro comprende ogni risultato non presente nella lista). 1-0 ; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 1-2; 0-0; 1-1; 2-2; ALTRO; In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

Marcatori Fantasy Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dai DUE GIOCATORI alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

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

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

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

U/O autogol manifestazione: Bisogna pronosticare se il numero di autogol realizzate nei match della manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione al termine del torneo, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O rigori battuti nella manifestazione incl. T.S.: Bisogna pronosticare se la somma dei rigori effettivamente battuti nella manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O rigori sbagliati squadra della manifestazione incl. T.S.: Bisogna pronosticare se il numero di rigori non realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi), sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O angoli manifestazione incl. T.S.: Bisogna pronosticare se la somma degli angoli effettivamente battuti negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; calci di rigori espulsi), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O partite ai rigori nella manifestazione: Bisogna pronosticare se la somma degli incontri che termineranno ai calci di rigore nella manifestazione di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O partite ai T.S. nella manifestazione: Bisogna pronosticare se la somma degli incontri che andranno ai supplementari nella manifestazione di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O ammonizioni manifestazione incl. T.S.: Bisogna pronosticare se la somma di ammonizioni mostrate negli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; calci di rigori espulsi), sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Miglior giovane competizione: Bisogna pronosticare quale giocatore segnerà più punti nella manifestazione indicata. In caso di parità fra 2 o più giocatori, il giocatore vincente sarà quello indicato sul sito ufficiale della manifestazione (secondo le regole della competizione). Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Miglior coppia marcatori manifestazione: Bisogna pronosticare la coppia di giocatori che realizzerà il maggiore numero di gol nella manifestazione oggetto di scommessa. Se uno o entrambi i giocatori durante la stagione cambiano campionato, le scommesse rimangono valide, ovvero i gol realizzati fino all'effettivo cambio di campionato faranno fede per il conteggio. Se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato, le scommesse rimangono valide. In caso di parità, sarà considerata vincente la coppia in cui è presente il giocatore che ha realizzato il maggior numero di gol. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra batte record miglior attacco SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di "miglior attacco" della manifestazione di riferimento, ovvero il maggior numero di gol realizzati. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Portiere batte record di rigori parati SI/NO: Bisogna pronosticare se il portiere oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di rigori parati della manifestazione di riferimento, Per "rigori" si intendono i rigori parati direttamente da calcio di rigore. Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati eventuali rigori parati nella serie finale. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali rigori parati con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Squadra batte record miglior difesa SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di "miglior difesa" della manifestazione di riferimento, ovvero il minor numero di gol subiti. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Portiere batte record imbattibilità SI/NO: Bisogna pronosticare se il portiere oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di imbattibilità, espresso in minuti, della manifestazione di riferimento. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. La mancata presenza di un giocatore ad un incontro, sia questa per scelta tecnica/squalifica/infornio/ecc. non farà interrompere la serie. In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali minutaggi "da imbattuto" con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Squadra batte record vittorie consecutive serie iniziale SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di vittorie consecutive nella serie iniziale della manifestazione di riferimento, ovvero dalla prima giornata di campionato in poi. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore batte record di presenze SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di presenze della manifestazione di riferimento. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiate le presenze nel campionato oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore batte record di espulsioni SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di espulsioni della manifestazione di riferimento. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiate le espulsioni ottenute nel campionato oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore batte record partite consecutive in gol SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di partite consecutive in cui realizzerà almeno una rete nella manifestazione di riferimento. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. La mancata presenza di un giocatore ad un incontro, sia questa per scelta tecnica/squalifica/infortunio/ecc. non farà interrompere la serie. In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali "partite consecutive in gol" con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore batte record di rigori realizzati SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di rigori realizzati della manifestazione di riferimento. Per "rigori realizzati" si intendono i gol concretizzati direttamente da calcio di rigore. Eventuali "ribattute" non saranno considerate valide. Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati i rigori realizzati nella serie finale. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i rigori realizzati nel campionato oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore batte record gol più veloce SI/NO: Bisogna pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record, espresso in secondi, del gol più veloce della manifestazione di riferimento. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO. In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i soli gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Sezione Speciali Calcio

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

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

Vinceranno Tutte (escl. T.S.): Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, esclusi eventuali supplementari. Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento vincono la partita di riferimento. Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre perda o pareggi la partita di riferimento. 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.

Vinceranno Tutte (incl. T.S.): Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, inclusi eventuali supplementari. Segno SI: si pronostica che tutte le squadre dell'avvenimento vincono la partita di riferimento. Segno NO: si pronostica che almeno una delle squadre perda o pareggi la partita di riferimento. 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.

Non perderanno Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nella scommessa non perderanno o meno le loro partite di riferimento. Segno SI: tutte le squadre non perdono la partita di riferimento. Segno NO: almeno una delle squadre perde la partita di riferimento.

Tutte vincono a zero: Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, vinceranno senza subire reti (esito SI), o meno (esito NO); nei rispettivi incontri al termine dei tempi regolamentari. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Almeno una squadra X del gruppo vince la partita: Si deve pronosticare se almeno una delle squadre X del gruppo determinato nella descrizione dell'avvenimento vincerà (esito SI) o meno (esito NO) al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Monza, Genoa, Verona, Almeno una squadra vince la partita. Match: Monza – Bologna, ris. Finale 1-0; Match: Genoa – Milan, ris. Finale 0-0; Match: Inter - Verona, ris. Finale 3-0; Esito vincente: SI.

Tutte Gol: Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento termineranno con entrambe le squadre a segno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, esclusi eventuali supplementari. Con il segno No si pronostica che almeno in una delle partite di riferimento una delle due squadre non segnerà alcun goal. 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.

Tutte Gol al primo tempo: Si deve pronosticare se tutte le squadre che giocheranno nella giornata oggetto di scommessa, segneranno almeno una rete (esito SI), o meno (esito NO), nei rispettivi incontri al termine del primo tempo regolamentare, più eventuale recupero. 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.

Tutte No Gol: Bisogna pronosticare se nelle partite di riferimento alla data specificata almeno una delle squadre indicate segnerà (esito NO), o meno (esito SI). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Tutte pareggiano: Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento finiranno in pareggio (ESITO SI) o se almeno una delle partite di riferimento non finirà in pareggio (ESITO NO) nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, esclusi eventuali supplementari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Tutte pareggiano al primo tempo: Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento finiranno in pareggio al termine del primo tempo (ESITO SI) o meno (ESITO NO) almeno una delle partite di riferimento non finirà in pareggio al termine del primo tempo. Quindi, con il Segno No, si pronostica che almeno una partita di riferimento non finirà in pareggio al termine del primo tempo. Nel caso di eventi sospesi/interrotti, si applicano le disposizioni del regolamento 111/2006 ADM.

U/O pareggi nella giornata: Si deve pronosticare se, nella giornata proposta della manifestazione di riferimento, il numero totale di pareggi sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: U/O PAREGGI GIORNATA 3 SERIE A 2023/24. Indice di riferimento 7.5 numero totale pareggi; Totale pareggi giornata 3 Serie A 4, Esito Vincente: Under.

U/O X fuorigioco fischiati nella giornata Y: Si deve pronosticare se, nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di fuorigioco fischiati sarà inferiore (Under) o superiore (over) all'indice di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per Y=5. Serie A 2021/2022 - Giornata 5. Numero fuorigioco totali nella giornata 28. Limite pronosticato 26,5. ESITO VINCENTE: OVER.

U/O X tiri in porta nella giornata Y: Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata Y oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per "TIRI IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Per Y=5. Serie A 2021/22. Numero tiri in porta nella giornata= 125. Limite pronosticato 130,5. ESITO VINCENTE: UNDER.

U/O X tiri totali nella giornata Y: Si deve pronosticare se il numero di tiri totali effettuati nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata Y oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per "TIRI TOTALI" si intendono sia i goal, sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Esempio: Per Y=5. Serie A 2021/22. Numero tiri totali nella giornata 290. Limite pronosticato 289,5. ESITO VINCENTE: OVER.

U/O X rigori assegnati nella giornata Y: Si deve pronosticare se il numero totale di rigori assegnati nella giornata Y indicata della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa. In caso di incontro sospeso e/o che non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione e la scommessa resterà valida; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la scommessa andrà a rimborso, qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati

dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: U/O X RIGORI ASSEGNATI NELLA GIORNATA 24 SERIE A 2023/24. Indice di riferimento per U/O rigori assegnati 15.5. Numero di rigori assegnati giornata 24, 12 rigori. U/O X RIGORI ASSEGNATI NELLA GIORNATA 24 SERIE A - Esito Vincente: Under.

U/O X falli commessi giornata Y: Si deve pronosticare se il numero di falli commessi nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata Y oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per Y=5. Serie A 2021/22. Numero falli commessi totali nella giornata 240. Limite pronosticato 250,5. ESITO VINCENTE: UNDER.

U/O X ammonizioni nella giornata Y: Si deve pronosticare se il numero di ammonizioni mostrate nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata Y oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo la fine del primo tempo e dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Per Y=5. Serie A 2021/22. Numero ammonizioni totali nella giornata 35. Limite pronosticato 34,5. ESITO VINCENTE: OVER.

U/O X espulsioni nella giornata Y: Si deve pronosticare se il numero di espulsioni mostrate nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata Y oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali espulsioni comminate dopo la fine del primo tempo e dopo il triplice fischio finale non saranno ritenute valide per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di rinvio di una o più partite e non concluse entro i termini previsti dal regolamento la scommessa sarà considerata a rimborso mentre resta valida nei casi in cui l'esito sia già maturato sul campo. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Per Y=5. Serie A 2021/22. Numero espulsioni totali nella giornata 5. Limite pronosticato 7,5. ESITO VINCENTE: UNDER.

Entrambe segnano e non pareggiano: Bisogna pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno un gol e il match non si concluderà in pareggio. L'esito SI risulta vincente se entrambe le squadre segnano e l'incontro non finisce in pareggio. L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore, per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Tutte Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, più eventuale recupero, sarà inferiore (UNDER/esito NO) o superiore (OVER/esito SI) rispetto al limite "n" prefissato. 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.

Tutte Over: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, più eventuale recupero, sarà inferiore (UNDER/esito NO) o superiore (OVER/esito SI) rispetto al limite "n" prefissato. 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.

Tutte Over 1° Tempo: Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nella scommessa termineranno con un numero di gol superiori al numero indicato nella scommessa (si) oppure che almeno una delle partite dell'avvenimento terminerà con un numero di gol minore rispetto al numero indicato nella scommessa (no). Ai fini della scommessa sarà considerato solo il primo tempo del match. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Tutte Under: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, più eventuale recupero, sarà inferiore (UNDER/esito SI) o superiore (OVER/esito NO) rispetto al limite "n" prefissato. 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.

Tutti Marcatori: Si deve pronosticare se tutti i calciatori indicati nell'avvenimento segneranno un gol nelle loro partite di riferimento. Se uno dei calciatori indicati non scendesse in campo, le scommesse sono considerate nulle e verranno rimborsate. Segno SI: tutti i giocatori dell'avvenimento segneranno almeno un gol. Segno NO: almeno uno dei giocatori dell'avvenimento non segnerà nessun gol.

Segnano Tutte: Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento segneranno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) almeno un goal nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, esclusi eventuali supplementari. Con il segno No si pronostica che almeno una delle squadre non segni nella partita di riferimento. 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.

Vince tutte le partite SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a vincere tutti gli incontri che disputerà nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

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

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

Titolare SI/NO: Questa scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore X dell'incontro di riferimento sarà Titolare (SI).

Per titolare si intende che il giocatore selezionato partirà dal primo minuto dell'incontro (subito dopo il fischio del calcio d'inizio).

Raggiunge la finale SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra indicata si qualificherà per la Finale della competizione di riferimento. Ai fini di questa scommessa ci sono 2 possibili esiti: SI - la squadra indicata si qualificherà per la Finale della competizione indicata nella scommessa; NO - la squadra indicata non si qualificherà per la Finale della competizione indicata nella scommessa; In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Fase eliminazione: Si deve pronosticare quale sarà il piazzamento finale di una determinata squadra nel torneo. Gli esiti possibili sono: "Eliminata nella fase a gironi" "Eliminata negli ottavi di finale" "Eliminata nei quarti di finale" "Eliminata nelle semifinali" "Seconda classificata" "Vincitrice della manifestazione". La refertazione delle scommesse avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione. In caso di sospensione o rimborso di uno degli avvenimenti si fa riferimento al DM 111.

T/T marcatori manifestazione: Si deve pronosticare quale tra i due giocatori realizzerà il maggior numero di gol al termine del campionato. Viene considerata solamente la stagione regolare, escludendo quindi playoff o altri tipi di spareggio. In caso di cambio squadra di uno o entrambi giocatori in un campionato diverso da quello

di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa. In caso di parità di gol fatti verrà considerato vincente il giocatore che avrà giocato meno minuti nel campionato oggetto di scommessa.

U/O Goal fatti giocatore manifestazione: Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nel torneo dal giocatore indicato sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto. Non sono considerati validi ai fini della refertazione eventuali autogol. In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

Almeno un giocatore X del gruppo colpisce il palo: Si deve pronosticare se almeno uno dei giocatori del gruppo determinato nella descrizione dell'avvenimento colpirà almeno una volta il palo (esito SI) o meno (esito NO) nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero dell'incontro di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Almeno un giocatore colpisce il palo. Barella N., Non colpisce il palo nella partita di riferimento; Leao R., Non colpisce il palo nella partita di riferimento; Zielinski P., Colpisce il palo nella partita di riferimento. Esito vincente: SI.

Tutti i giocatori X del gruppo colpiscono il palo: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento colpiranno il palo almeno una volta (esito SI) o meno (esito NO) nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Tutti colpiscono il palo. Barella N., Non colpisce il palo nella partita di riferimento; Leao R., Non colpisce il palo nella partita di riferimento; Zielinski P., Colpisce il palo nella partita di riferimento. Esito vincente: NO.

Almeno un giocatore X del gruppo segna per primo: Si deve pronosticare se almeno uno dei giocatori X del gruppo determinato nella descrizione dell'avvenimento realizza (esito SI) o meno (esito NO) il primo goal nei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Almeno un giocatore segna per primo. Barella N., Non realizza un goal per primo nella partita di riferimento; Leao R., Realizza un goal per primo nella partita di riferimento; Zielinski P., Non realizza un goal per primo nella partita di riferimento; Esito vincente: SI.

Almeno un giocatore X del gruppo effettua almeno un assist: Si deve pronosticare se almeno uno dei giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un assist nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer). Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Almeno un giocatore fa un assist. Barella N., Non effettua assist nella partita di riferimento; Leao R., Non effettua assist nella partita di riferimento; Zielinski P., Effettua assist nella partita di riferimento; Esito vincente: SI.

Tutti i giocatori X del gruppo realizzano almeno un assist: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento realizzano almeno un assist nei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA (https://www.scoresway.com/it_IT/soccer). Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Tutti almeno un assist. Barella N., Numero assist effettuati nella partita di riferimento 2; Leao R., Numero assist effettuati nella partita di riferimento 2; Zielinski P., Numero assist effettuati nella partita di

riferimento 0. Esito vincente: NO.

Almeno un giocatore X del gruppo segna almeno un goal: Si deve pronosticare se almeno uno dei giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento realizzeranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno un goal nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Almeno un giocatore segna almeno un goal. Barella N., Non realizza un goal nella partita di riferimento; Leao R., Non Realizza un goal nella partita di riferimento; Zielinski P., Realizza un goal nella partita di riferimento; Esito vincente: SI.

Tutti i giocatori X del gruppo ammoniti: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento verranno ammoniti (esito SI) o meno (esito NO) nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. Se una partita 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. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Tutti Ammoniti. Barella N., Riceve un'ammonizione nella partita di riferimento; Leao R., Riceve un'ammonizione nella partita di riferimento; Zielinski P., NON Riceve un'ammonizione nella partita di riferimento; Esito vincente: NO.

Tutti i giocatori X del gruppo effettuano almeno Y parate: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento effettueranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno Y parate nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Sommer Y., Maignan M., Provedel I., Tutti almeno 10 Parate. Sommer Y., Numero parate effettuate nella partita di riferimento 11; Maignan M., Numero parate effettuate nella partita di riferimento 12; Provedel I., Numero parate effettuate nella partita di riferimento 15; Esito vincente: SI.

Tutti i giocatori X del gruppo effettuano almeno Y tiri in porta: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento effettueranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno Y tiri in porta nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Tutti almeno 2 tiri in porta. Barella N., Numero tiri in porta effettuati nella partita di riferimento 2; Leao R., Numero tiri in porta effettuati nella partita di riferimento 2; Zielinski P., Numero tiri in porta effettuati nella partita di riferimento 1; Esito vincente: NO.

Tutti i giocatori X del gruppo effettuano almeno Y tiri totali: Si deve pronosticare se tutti i giocatori X del gruppo definito nella descrizione dell'avvenimento effettueranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno Y tiri TOTALI nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nelle rispettive partite di riferimento alla data specifica. TIRI TOTALI: Per "TIRI TOTALI" si intendono sia i goal, sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Un calciatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esempio: 7ima giornata serie A 2023/24 - Barella N., Leao R., Zielinski P., Tutti almeno 2 tiri totali. Barella N., Numero

tiri totali effettuati nella partita di riferimento 2; Leao R., Numero tiri totali effettuati nella partita di riferimento 2; Zielinski P., Numero tiri totali effettuati nella partita di riferimento 1; Esito vincente: NO.

CALCIO A 5

Sezione Pre-Match

Esito Finale 1x2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro al termine dei tempi regolamentari, compreso eventuale recupero. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio. È possibile l'accettazione della tipologia di scommessa 1X2 con handicap.

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

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

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

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

Tempo con maggior numero di Gol: 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. Esempio: Catania - Latina 4-3 risultato 1° tempo 3-1 / risultato 2° tempo 1-2 ESITO VINCENTE 1 Latina - Real Rieti 2-3 risultato 1° tempo 1-1 / risultato 2° tempo 1-2 ESITO VINCENTE 2

Sezione Live

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

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

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

- Over
- Under

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

- Squadra1
- Squadra2
- Nessuna delle due

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

- Squadra1
- Squadra2
- Nessuna delle due

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

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

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

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

- Over
- Under

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

- Over
- Under

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

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

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

- Over
- Under

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

- Squadra1
- Squadra2

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

Sezione Antepost

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

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

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

Il cliente scommette su 'Inghilterra -1.5'.

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

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

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

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

Esempio: se un cliente ha giocato Falcao a quota 7.50 e la classifica finale vedrà arrivare in testa a pari merito Ricardinho ed appunto Falcao, la scommessa del cliente verrà pagata a quota 3.75 (con la quota originaria divisa per 2); se i calciatori che vinceranno la classifica saranno tre, la scommessa verrà pagata a quota 2.50 (ovvero con la quota originaria divisa per 3).

Capocannoniere Squadra X: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di gol della propria squadra per tutto il torneo. È prevista la voce ALTRO che comprende tutti i giocatori non presenti nella

lista. La certificazione del risultato fa riferimento alla classifica ufficiale della manifestazione. Se uno o più giocatori fanno lo stesso numero di Gol vale la regola della parità.

CANOA

Sezione Generale

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

Esempio:

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

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

CANOTTAGGIO

Sezione Generale

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

Esempio:

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

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

CICLISMO

Sezione Generale

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U/O ciclisti indossano maglia leader: Si deve pronosticare quanti ciclisti diversi indosseranno la maglia di leader della manifestazione. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] o Under [n]. Esempio: Tour de France - Numero di ciclisti che indossano la Maglia Gialla: Under 5.5, Over 5.5 Il cliente scommette che il numero di ciclisti che indosseranno la Maglia Gialla durante il Tour de France sarà 'Under 5.5'. Se durante la manifestazione solo 4 differenti ciclisti indossano la Maglia Gialla, la scommessa è vincente. Se invece il cliente piazza la stessa scommessa e durante la manifestazione 6 differenti ciclisti indossano la Maglia Gialla, la scommessa è perdente.

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

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

Vincente tappa: Si deve pronosticare il/la ciclista/squadra che si classifica al primo posto nella tappa

oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un/una ciclista/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara o tappa 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. Con la voce "Altro" si intendono tutti i ciclisti/squadre non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincente per la prima volta SI/NO: Bisogna pronosticare se il ciclista oggetto di scommessa, si aggiudicherà una determinata competizione per la prima volta (esito SI) o meno (esito NO). Al fine della determinazione dell'esito vincente, sia per le corse a tappe che per quelle in linea, si fa riferimento alla classifica finale della manifestazione diramante dall'ente organizzatore.

Vincente SI/NO: Bisogna pronosticare se il ciclista oggetto di scommessa, vincerà una determinata competizione (esito SI) o meno (esito NO). Al fine della determinazione dell'esito vincente, sia per le corse a tappe che per quelle in linea, si fa riferimento alla classifica finale della manifestazione diramante dall'ente organizzatore.

Accoppiata in ordine: Si deve pronosticare quali ciclisti taglieranno il traguardo finale nelle prime due posizioni (in ordine) nella gara/manifestazione di riferimento. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un atleta presente nella lista, non partecipa o non prende parte alla gara le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Nazionalità del vincitore: Si deve pronosticare la nazionalità della squadra/dell'atleta che si aggiudicherà la manifestazione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un atleta presente nella lista, non partecipa o non prende parte alla gara le scommesse accettate saranno rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O ciclisti differenti con maglia X nella manifestazione: Si deve pronosticare se il numero di ciclisti differenti che avranno indossato una determinata maglia, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Giro d'Italia (2016). U/O 6,5 ciclisti con maglia rosa nella manifestazione. N° ciclisti differenti con maglia rosa al termine del Giro 2016: 8. Esito vincente: Over.

CICLISMO BMX

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il ciclista che vincerà la singola corsa o manifestazione. Se un ciclista non prende parte alla corsa, le scommesse accettate su quel ciclista verranno comunque considerate perdenti.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un ciclista si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare il ciclista che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CICLISMO CICLOCROSS

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il ciclista che vincerà la singola corsa o manifestazione. Se un ciclista non prende parte alla corsa, le scommesse accettate su quel ciclista verranno comunque considerate perdenti.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un ciclista si piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare il ciclista che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

CICLISMO MOUNTAIN BIKE

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la singola corsa o manifestazione. Se un ciclista o una squadra non prendono parte alla corsa, le scommesse accettate su quel ciclista o quella squadra verranno comunque considerate perdenti.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un ciclista o una squadra si piazzeranno o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare il ciclista o la squadra che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare il ciclista o la squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

CONDIZIONI METERELOGICHE

Sezione Generale

U/O Temperatura massima entro data X: Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura massima registrata oggetto di scommessa, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Nel caso in cui la temperatura massima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under". La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni metereologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>.

U/O Precipitazioni città: Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, le precipitazioni registrate nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni metereologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>. Ai fini della scommessa, si considerano le precipitazioni cumulate (mm) nell'arco dell'intera giornata (24h), calcolate come la somma delle precipitazioni cumulate 00-12 + 12-24, riportate nella sezione "Estremi di ieri (data oggetto di scommessa)". Nel caso in cui le precipitazioni registrate fossero uguali al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under".

U/O Temperatura massima città: Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura massima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Nel caso in cui la temperatura massima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under". La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni metereologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>.

U/O Temperatura minima città: Si deve pronosticare se, alla data proposta nell'avvenimento, la temperatura minima registrata nella città oggetto di scommessa, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Nel caso in cui la temperatura minima registrata fosse uguale al limite prefissato, risulterà vincente l'esito "Under". La certificazione della scommessa si basa sui dati diramati dal sito ufficiale dell'Aeronautica Militare, fonte riconosciuta delle condizioni metereologiche in Italia: <http://www.meteoam.it>.

CRICKET

Sezione Generale

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

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

Esito finale 1x2: La scommessa consiste nel pronosticare l'esito di un determinato incontro. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con 2 la vittoria della seconda squadra proposta, con X il loro pareggio.

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

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

Vincente manifestazione: Si deve pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se una squadra presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Coppa del mondo - La lista esiti è composta da: Squadra A, Squadra B, Squadra C, Squadra D, Altro. La manifestazione è vinta da Squadra B. Esito vincente "Squadra B".

U/O Punti Casa – Inning X: Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra 1, nell'inning in oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Punti Ospite – Inning X: Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra 2, nell'inning in oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

CURLING

Sezione Match / Antepost

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

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

ELEZIONI POLITICHE

Sezione Generale

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

Percentuale voti partito X: Bisogna 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. Nel caso di una percentuale decimale sarà applicato il seguente metodo di approssimazione: da 0,00 a 0,99 = 0%, da 1,00 a 1,99 = 1%, da 2,00 a 2,99 = 2%, Etc. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Sezione Elezioni USA

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

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

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

EQUITAZIONE

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta o una squadra si piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

eSPORTS

Sezione Calcio

1X2 Finale: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari. L'esito 1 indica come vincente la squadra 1, l'esito X indica il pareggio, con il segno 2 si indica vincente la squadra 2. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Goal: Bisogna pronosticare se il totale dei goal segnati nell'incontro sarà inferiore (under) o superiore (over) a una soglia indicata in info aggiuntiva. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari. L'esito UNDER indica un numero inferiore alla soglia, l'esito OVER indica un numero superiore alla soglia. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Migliore del gruppo: Bisogna pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa. 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.

Testa a Testa: pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Doppia Chance IN: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari. L'esito 1X indica come vincente la squadra 1 o pareggio, con il segno 2 si indica vincente la squadra 2. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Doppia Chance OUT: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari. L'esito X2 indica il pareggio o vincente la squadra 2, con il segno 1 si indica vincente la squadra 1. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Doppia Chance IN/OUT: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari. L'esito 12 indica come vincente la squadra 1 o la squadra 2, l'esito X indica il pareggio. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Esito Finale 1X2 Handicap: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà la partita al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) dopo aver applicato l'handicap proposto alla squadra indicata. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Segna Goal X: Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il gol indicato in info aggiuntiva. Verranno presi in considerazione solo i tempi regolamentari. L'esito 1 indica che il goal X lo segnerà la squadra 1, l'esito NESSUN GOAL indica che non ci sarà il goal X, con il segno 2 si indica che il goal X lo segnerà la squadra 2. Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM. 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.

Pari/Dispari: Bisogna pronosticare se il numero dei gol sarà un numero Pari o un numero Dispari al fine dei tempi regolamentari, eventuali supplementari esclusi. 0 è considerato un numero Pari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O nel Tempo X: Bisogna pronosticare se il numero totale di goal realizzati dalle due squadre nel tempo di gioco indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al valore indicato nella descrizione della scommessa. Sono validi ai fini della scommessa solo i goal realizzati durante i tempi regolamentari, più eventuali recuperi, della partita. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Team X: Bisogna pronosticare se i gol fatti dalla squadra indicata saranno superiori cioè Over o inferiori cioè Under rispetto alla soglia offerta durante i tempi regolamentari, più eventuale recupero, eventuali supplementari esclusi. 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.

Esito 1X2 Tempo X: Bisogna pronosticare come finirà il tempo regolamentare, più eventuale recupero, indicato secondo il metodo tradizionale dell'1X2; si precisa che la squadra 1 corrisponde alla squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa; la squadra 2 corrisponde alla squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Team X Tempo Y: Bisogna pronosticare se i goal segnati dalla squadra indicata durante il tempo regolamentare dell'incontro indicato, più eventuale recupero, saranno superiori quindi Over o inferiori quindi Under rispetto alla soglia offerta. 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.

Esito 1° Tempo/Finale: Bisogna pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "1X2 Primo Tempo" ed "Esito Finale 1X2", eventuali tempi supplementari esclusi. 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.

Goal/No Goal: Bisogna pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, segneranno entrambi i "team" o meno. L'esito GOAL risulterà vincente se entrambi i "team" segneranno almeno una rete. L'esito NOGOAL risulterà vincente se almeno uno, o entrambi i "team", non segneranno. 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.

Risultato Esatto: Bisogna pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro. 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.

Vincente: Bisogna pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO: Bisogna pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Multigoal: Bisogna pronosticare se il numero di gol realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito SI) o meno (esito NO). 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.

Risultato esatto Tempo X: Bisogna pronosticare il risultato esatto del Tempo X indicato nella descrizione della scommessa. 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.

1X2 + Goal/No Goal: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Gol/NoGol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. 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.

1X2 + U/O X,5: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Under/Over X,5", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. 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.

Goal/No Goal Tempo X: Bisogna pronosticare se, nel corso del solo tempo "X" dell'incontro, segneranno entrambi i "team" o meno. GOL - se entrambi i team segnano almeno una rete. NOGOL - se almeno uno o entrambi i team non segnano. 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.

1X2 Resto del Match dal punteggio di X-Y: Bisogna 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. Esempio: si scommette su Team1-Team2 LIVE RESTO del MATCH 2-0. Se dopo aver effettuato la puntata, il Team2 segnerà una rete e quindi l'incontro terminerà sul 2-1, l'esito vincente della scommessa sarà 2. 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.

1X2 Resto del Tempo X dal punteggio di Y-Z: Bisogna pronosticare l'esito del "resto del tempo X", 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 solo tempo oggetto di scommessa. Esempio: si scommette su Team1-Team2 RESTO del PRIMO TEMPO 2-0. Se dopo aver effettuato la puntata, il Team2 segnerà una rete e quindi il solo primo tempo terminerà sul 2-1, l'esito vincente della scommessa sarà 2. 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.

Somma Goal Team X Tempo Y: Bisogna pronosticare il numero dei gol segnati dal "team" oggetto di scommessa nel solo tempo indicato. 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.

Sezione Formula 1

Vincente Qualifica: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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 Gara: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Qualifiche: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Qualifica Ufficiale. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Gara: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Gara. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Qualifiche: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa. 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 Gara: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Qualifiche: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Gara: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Gara indicata del Gran Premio di riferimento. 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.

Sezione Indycar

Vincente Gara: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Gara: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Gara. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Gara: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X Gara SI/NO: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Gara indicata del Gran Premio di riferimento. 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 Qualifica: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Qualifiche: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Qualifica Ufficiale. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Qualifiche: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X Qualifiche SI/NO: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. 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.

Sezione Motociclismo

T/T Qualifiche: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Qualifica Ufficiale. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Gara: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Gara. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Qualifiche: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa. 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 Gara: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa. 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 Qualifica: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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 Gara: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Qualifiche: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Gara: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Gara indicata del Gran Premio di riferimento. 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.

Sezione Nascar

Vincente Qualifica: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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 Gara: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Gara: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Gara. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Gara: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Gara: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Gara indicata del Gran Premio di riferimento. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Qualifiche: Bisogna pronosticare chi otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, del Gran Premio di riferimento. Le scommesse sono valide se entrambi partecipano alla Qualifica Ufficiale. Se entrambi non partecipano o non si classificano, la scommessa sarà considerata a rimborso. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Qualifiche: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO Qualifiche: Bisogna pronosticare se il partecipante oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime X posizioni al termine della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. 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.

Sezione NBA 2KLeague

T/T: Bisogna pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Esito Incontro 1X2: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro. 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.

Vincente: Bisogna pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. 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: Bisogna pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa. 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.

Piazzato nei primi X SI/NO: Bisogna pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Incl. T.S.: Bisogna pronosticare il vincitore della partita. Ai fini della scommessa vengono considerati anche eventuali tempi supplementari. Esito finale 1 significa la squadra 1 vincente, mentre l'esito finale 2 indica vincente la squadra 2. "Nel caso in cui la partita dovesse essere sospesa e non ripresa entro i 3 giorni successivi, le scommesse accettate andranno a rimborso a meno che, l'esito pronosticato, non si sia già realizzato." Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Punti Incl. T.S.: Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro, eventuali overtime inclusi, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Punti: Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. 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.

T/T Handicap Incl. T.S.: Bisogna pronosticare chi aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

T/T Handicap Tempo X: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria del tempo "x" oggetto di scommessa, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

T/T Handicap Quarto X: Bisogna pronosticare se i punti realizzati nel solo quarto "x" oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Team X Incl. T.S.: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati dal solo team "x", eventuali tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Tempo X: Bisogna pronosticare se i punti realizzati nel solo tempo "x" oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Quarto X: Bisogna pronosticare se i punti realizzati nel solo quarto "x" oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 con Margine Y Incl. T.S.: Bisogna pronosticare il risultato dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, in base al seguente criterio: - 1 - vittoria del team indicato sulla sinistra con un margine superiore a X punti; - X - vittoria di un qualsiasi team con una differenza di punti inferiore o uguale a X; - 2 - vittoria del team indicato sulla destra con un margine superiore ai X punti. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 con Margine Y: Bisogna pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, in base al seguente criterio: - 1 - vittoria del team indicato sulla sinistra con un margine superiore a X punti; - X - pareggio o una differenza di punti inferiore o uguale a X; - 2 - vittoria del team indicato sulla destra con un margine superiore ai X punti. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 Tempo X Senza Margini: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, chi realizzerà il maggior numero di punti nel solo tempo "x" oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 Quarto X Senza Margini: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, chi realizzerà il maggior numero di punti nel solo quarto "x" oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Pari/Dispari Incl. T.S.: Bisogna pronosticare se i punti realizzati al termine dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero Pari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Margine di Vittoria a 7 esiti: Bisogna pronosticare lo scarto di punti con il quale terminerà l'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, indipendentemente da chi vincerà. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Margine di Vittoria a 12 esiti: Bisogna pronosticare il margine di punti con il quale uno dei due team si aggiudicherà l'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Sezione Tennis World Tour

Vincente Manifestazione: Bisogna pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente a chi 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 del Gruppo: Bisogna pronosticare chi si classificherà al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente a chi 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.

T/T Incontro: Bisogna pronosticare chi si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa. 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.

T/T Set X: Bisogna pronosticare il team/partecipante che vincerà il set di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Giochi Incontro: Bisogna pronosticare se il numero di games disputati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Giochi Nel Set X: Bisogna pronosticare se il numero di games disputati nel solo set oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. 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.

Set Betting a 3: Bisogna pronosticare il risultato finale espresso in Set per gli incontri che si disputano al meglio dei 3 set. 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.

Set Betting a 5: Bisogna pronosticare il risultato finale espresso in Set per gli incontri che si disputano al meglio dei 5 set. 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.

T/T Handicap Giochi nell'incontro: Bisogna pronosticare chi vincerà più games nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

T/T Handicap Giochi nel Set X: Bisogna pronosticare chi vincerà più Games nel solo Set di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

Tie Break nell'incontro SI/NO: Bisogna pronosticare se nell'incontro verrà disputato almeno un Tie-Break (esito SI), o meno (esito NO). 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.

Tie Break nel Set X SI/NO: Bisogna pronosticare se il set oggetto di scommessa si concluderà al Tie-Break (esito SI), o meno (esito NO). Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Pari/Dispari Giochi nell'incontro: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero Pari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Pari/Dispari Giochi nel Set X: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati, nel solo set oggetto di scommessa, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero Pari. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Sezione Dota 2

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Handicap: Bisogna pronosticare il vincente della sfida dopo aver applicato l'handicap al risultato finale. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gruppo: Bisogna pronosticare la squadra che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati nel gruppo. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

1X2 Handicap: Bisogna pronosticare l'esito 1X2 al termine dell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/giocatore è stato attribuito un handicap. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O torri distrutte mappa: Bisogna pronosticare se il numero totale di torri distrutte nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra X realizza un Rampage SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) un rampage nell'incontro. Per RAMPAGE si intende la distruzione del team avversario da parte di un solo giocatore. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge torre Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà la torre di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Roshan Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il roshan di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per Roshan si intende il personaggio rappresentato da un drago. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Caserme distrutte Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di caserme distrutte da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Roshan distrutti Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di roshan distrutti da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per Roshan si intende il personaggio rappresentato da un drago. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Caserma Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà la caserma di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Fortino Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il fortino di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Camps distrutti Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di camps distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Fortini distrutti Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di fortini distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Roshan distrutti Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di roshan distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per Roshan si intende il personaggio rappresentato da un drago. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Torri distrutte Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di torri distrutte da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Fortini distrutti Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di fortini distrutti da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che risulterà vincitore della manifestazione di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Qualificato SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Sezione Hearthstone

T/T Match Risultato: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori/squadre si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa. 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.

T/T Handicap: Bisogna pronosticare chi tra i due giocatori si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

T/T Map X: Bisogna pronosticare chi tra i due giocatori si aggiudicherà la map di riferimento nell'incontro oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Rounds Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di rounds effettuati nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. 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.

Risultato esatto Best of 3: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro oggetto di scommessa al meglio delle 3 maps. 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.

Risultato esatto Best of 5: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro oggetto di scommessa al meglio delle 5 maps. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Maps: Bisogna pronosticare se il numero totale di "maps" disputate nell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. 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.

1X2 Match: Bisogna pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa. 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.

T/T: Bisogna pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. 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.

Migliore del Gruppo: Bisogna pronosticare la squadra che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati nel gruppo. 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.

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che risulterà vincitore della manifestazione di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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.

Qualificato SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento. 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.

Sezione League Of Legends

Vincente: Bisogna pronosticare il vincente del torneo o manifestazione di riferimento. L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente. 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.

T/T: Bisogna pronosticare il risultato finale del testa a testa secondo la seguente modalità: 1 indica la vittoria del primo concorrente selezionato, 2 indica la vittoria del secondo concorrente selezionato. 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.

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale della partita secondo il metodo classico dell'1X2. 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.

Girone del Vincitore: Bisogna pronosticare il girone del vincitore. 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.

T/T Handicap: Bisogna pronosticare quale delle due squadre/giocatori si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

Vincente Gruppo: Bisogna pronosticare la squadra che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati nel gruppo. 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.

1X2 Handicap: Bisogna pronosticare l'esito 1X2 al termine dell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/giocatore è stato attribuito un handicap. 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.

Risultato esatto Best of 3: Bisogna pronosticare il risultato esatto della partita. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 5: Bisogna pronosticare il risultato esatto della partita. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T nella Mappa: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) indicati nella descrizione dell'avvenimento, si aggiudicherà la "map" oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Mappe nell'incontro: Bisogna pronosticare se il numero totale di "map" disputate nell'incontro, sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. 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.

Squadra che distrugge la 1^a torre nella Mappa X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà la prima torre nella mappa di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Torri distrutte mappa X: Bisogna pronosticare se le torri distrutte nella mappa di riferimento saranno superiori quindi Over o inferiori quindi Under rispetto alla soglia offerta. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge 1° Inhibitor: Bisogna pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo inibitore avversario nella Mappa indicata dell'incontro di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Inhibitors distrutti mappa: Bisogna pronosticare se il numero totale di inibitori distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Entrambe le squadre distruggono almeno un Dragone Map X SI/NO: Bisogna pronosticare se entrambe le squadre distruggeranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno un dragone nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Dragoni distrutti Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di dragoni distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Entrambe le squadre distruggono almeno un Barone Map X SI/NO: Bisogna pronosticare se entrambe le squadre distruggeranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno un barone nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Torre Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà la torre di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Baroni distrutti Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di baroni distrutti da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Barone Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il barone di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Dragone Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il dragone di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge Inibitore Y Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di inibitori distrutti da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadre che distrugge Rift Herald Y Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il rift herald di riferimento nella sola map oggetto di scommessa. Per Rift Herald si intende il personaggio rappresentato da un mostro neutrale. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Baroni distrutti Map X: Bisogna pronosticare se il numero totale di baroni distrutti nella map oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Dragoni distrutti Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di dragoni distrutti da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Numero Torri distrutte Map X: Bisogna pronosticare il numero totale di torri distrutte da entrambe le squadre nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Entrambe le squadre distruggono almeno un Inibitore Map X SI/NO: Bisogna pronosticare se entrambe le squadre distruggeranno (esito SI) o meno (esito NO) almeno un inibitore nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge il 1° Dragone Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il primo dragone nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Squadra che distrugge il 1° Barone Map X: Bisogna pronosticare la squadra che distruggerà il primo barone nella map oggetto di scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 7: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro oggetto di scommessa al meglio delle 7 maps. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Qualificato SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Sezione Starcraft 2

T/T: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori/squadre otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T Match Risultato: Bisogna pronosticare il vincitore della partita. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Maps: Bisogna pronosticare se il numero delle mappe nell incontro sara' superiore quindi Over o inferiore quindi Under rispetto alla soglia offerta. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 5: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T Map X: Bisogna pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Mappa X nell'incontro di riferimento. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 3: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 7: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 7 mappe. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Risultato esatto Best of 9: Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 9 mappe. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T Handicap: Bisogna pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori e' attribuito un handicap espresso in termini di mappe. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

FLOORBALL

Sezione Pre-Match&Live / Antepost

1X2: Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, ci sono due esiti: 1 la squadra di casa vince, 2 la squadra ospite vince, compresi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Basilea contro lo Zug termina con il risultato di 3 a 5 se il cliente avrà selezionato l'esito 2 la scommessa sarà vincente in caso contrario se avrà selezionato l'esito 1 risulterà perdente.

Doppia Chance:

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

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

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

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

FRECCETTE

Sezione Pre-Match&Live / Antepost

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

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

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

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

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

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

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

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

Primo giocatore a fare un 180 nell'incontro: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il primo "180" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa. Gli esiti contemplati sono: 1, X e 2. L'esito "1" sta ad indicare che il giocatore indicato a destra realizzerà il primo "180" nell'incontro. L'esito "X" sta ad indicare che nessuno dei due giocatori realizzerà "180" nell'incontro. L'esito "2" sta ad indicare che il giocatore indicato a destra realizzerà il primo "180" nell'incontro. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio 1: Price G. - Searle R. Primo 180 dell'incontro messo a segno da Price G. Esito Vincente: 1 Esempio 2: Wright P. - Buntz S. Nessun 180 realizzato nell'incontro. Esito Vincente: X Esempio 3: Clayton J. - Rock J. Primo 180 dell'incontro messo a segno da Rock J. Esito Vincente: 2.

T/T primo 180 dell'incontro: Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il primo "180" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio 1: Price G. - Searle R. Primo 180 dell'incontro messo a segno da Price G. Esito Vincente: 1 Esempio 2: Wright P. - Buntz S. Nessun 180 realizzato nell'incontro. Esito Vincente: RESTITUZIONE IN VINCITA DELLA GIOCATO Esempio 3: Clayton J. - Rock J. Primo 180 dell'incontro messo a segno da Rock J. Esito Vincente: 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

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

Vincente Quarto X: Si deve pronosticare il giocatore che risulterà vincitore del quarto oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: The Masters 2022 Finale Dobby

C. (proveniente dal quarto 1) - Cross R. (proveniente dal quarto 2) ESITO VINCENTE QUARTO 1 Dobby C.
ESITO VINCENTE QUARTO 2 Cross R.

FOOTBALL AMERICANO

Sezione Pre-Match&Live

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

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

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte:

Testa a Testa Risultato: Bisogna pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra ospite.

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

T/T Handicap (Incl. T.S.): Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Esempio: Handicap X = 0.5, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap 1° Tempo: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il primo tempo dell'incontro; l'esito sarà determinato applicando l'handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata.

T/T Handicap 2° Tempo: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il secondo tempo dell'incontro, l'esito sarà determinato applicando l'handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap intero Tempo X AH semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Il tempo di riferimento viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Tempo 2, se il Tempo 2 termina 21 - 20 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 21 - 21 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 20 - 21 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap X/Quarto: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

T/T Handicap intero AH semplice (Incl. T.S.): Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap X = 0, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata; se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2. Handicap X = - 1, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 2 punti di scarto

l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 1 punto di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap decimale AH semplice: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Esempio: Handicap $X = 0.5$, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

Esito 2° Tempo 1X2: Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

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

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

U/O X Tempo Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Il tempo di riferimento viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 20$ e Tempo $Y = 1$, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 19 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 21 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

U/O X Quarto Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine del quarto di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati nel quarto di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 10$ e Quarto $Y = 1$, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari a 9 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari a 10 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel quarto 1 è pari

a 11 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

Pari/Dispari 2°Tempo: Bisogna pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del secondo tempo della partita è un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel secondo tempo dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari – X/quarto: Bisogna pronosticare se la somma dei punteggi delle due squadre per un determinato quarto di gioco sia un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

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

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

Under/Over Touchdown: Bisogna pronosticare se la somma dei touchdown realizzati durante la partita, incluso overtime, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

U/O Touchdown Squadra X nel match Incl. T.S.: Si deve pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero totale di touchdown realizzati dalla squadra X oggetto di scommessa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al limite prefissato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: San Francisco 49ers - Detroit Lions Touchdown SQUADRA 1 (San Francisco 49ers) nel match: 4 U/O 3,5 TOUCHDOWN REALIZZATI SQUADRA 1 --> ESITO VINCENTE OVER U/O 4,5 TOUCHDOWN REALIZZATI SQUADRA 1 --> ESITO VINCENTE UNDER.

Under/Over Field Goal: Bisogna pronosticare se la somma dei Field Goal realizzati durante la partita, incluso overtime, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

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

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

Draw No Bet tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento che viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che sarà verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 45 - 40 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 45 - 45 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 40 - 45 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet quarto X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del quarto di riferimento, prendendo in considerazione solo i punti realizzati nel quarto di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi per X = 3 e prendendo in considerazione solo i punti

realizzati nel quarto 3: se il quarto 3 termina 22 - 20 l'esito vincente è 1; se il quarto 3 termina 20 - 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il quarto 3 termina 20 - 22 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Sezione Antepost

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

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

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

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

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

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

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

Vincente Premio Associated Press NFL Giocatore offensivo dell'anno: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il premio del giocatore offensivo dell'anno dalla lista di giocatori proposti. Con la voce "Altro" si intendono tutti i giocatori non espressamente indicati. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincente Premio Associated Press NFL Allenatore dell'anno: Bisogna pronosticare quale allenatore vincerà il premio allenatore dell'anno dalla lista di allenatori proposti. Con la voce "Altro" si intendono tutti gli allenatori non espressamente indicati. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincente Premio Associated Press NFL Giocatore difensivo dell'anno: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il premio del giocatore difensivo dell'anno dalla lista di giocatori proposti. Con la voce "Altro" si intendono tutti i giocatori non espressamente indicati. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincente Premio Associated Press NFL Comeback Giocatore dell'anno: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il premio del comeback player dell'anno dalla lista di giocatori proposti. Con la voce "Altro" si intendono tutti i giocatori non espressamente indicati. Questo premio viene presentato dalla agenzia di stampa Associated Press ad un giocatore del NFL ogni anno e viene scelto da una selezione di giornalisti statunitensi. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

FOOTBALL AUSTRALIANO

Sezione Generale

Esito finale 1X2: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Tempo X: Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al termine del tempo oggetto di scommessa 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. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Quarto X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il solo Quarto dell'incontro oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, ci sono due esiti: 1 la squadra di casa vince, 2 la squadra ospite vince, compresi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Western Bulldogs contro i Melbourne Demons termina con il risultato di 75 a 103 se il cliente avrà selezionato l'esito 2 la scommessa sarà vincente in caso contrario se avrà selezionato l'esito 1 risulterà perdente.

T/T Handicap: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Handicap Quarto X (Live): Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine del Quarto in oggetto, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Draw No Bet: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 45 - 40 l'esito vincente sarà 1; se l'incontro termina 45 - 45 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 40- 45 l'esito vincente sarà 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento che viene individuato come segue: quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1; quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 45 - 40 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 45 - 45 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 40 - 45 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O: Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto alla soglia offerta. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O Team 1: Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra 1 (squadra di sinistra) saranno superiori, cioè Over, o inferiori, cioè Under, rispetto alla soglia offerta. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O Team 2: Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra 2 (squadra di destra) saranno superiori, cioè Over, o inferiori, cioè Under, rispetto alla soglia offerta. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

U/O punti nella metà: Si deve pronosticare se il numero di punti segnati dalle due squadre durante il tempo

indicato sarà maggiore (Over) o minore (Under) di un determinato spread. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: nel match Western Bulldogs contro i Melbourne Demons il primo tempo finisce 25 a 11 se il cliente avrà selezionato l'over 35.5 la scommessa risulterà vincente, mentre se avrà selezionato l'esito under 35.5 la scommessa risulterà perdente.

U/O Quarto X (Live): Si deve pronosticare se il numero totale di punti messi a segno da entrambe le squadre, nel solo quarto oggetto di scommessa, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 + U/O: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel solo tempo oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato come pari. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari Quarto X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel solo quarto oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato come pari. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Margine vittoria (7 esiti): Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Margine vittoria Tempo X (7 esiti): Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel tempo oggetto di scommessa (Il primo tempo consiste nella somma dei punti realizzati durante i primi 2 quarti mentre il secondo tempo consiste nella somma dei punti realizzati durante il terzo e quarto quarto della partita). Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Totale punti (7 esiti): Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nei tempi regolamentari dell'incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Totale punti Tempo X (7 esiti): Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nel tempo oggetto di scommessa (Il primo tempo consiste nella somma dei punti realizzati durante i primi 2 quarti mentre il secondo tempo consiste nella somma dei punti realizzati durante il terzo e quarto quarto della partita). Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Segna punto: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il punto indicato nella scommessa. Per questa scommessa verranno considerati solo i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Western Bulldogs contro i Melbourne Demons sul risultato di 0-0 la squadra di Melbourne realizza un punto, se il cliente avrà selezionato il team 2 a segnare il punto indicato in scommessa risulterà vincente.

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa. E' prevista la voce ALTRO qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

GINNASTICA

Sezione Generale

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

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

Vincente senza X: Si deve pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

GOLF

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il golfista vincitore della manifestazione.

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

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

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

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

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

- SI
- NO

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

- 1
- X
- 2

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

- 1
- X
- 2

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

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

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

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

HOCKEY SU GHIACCIO

Sezione Pre-Match&Live

1X2: Si deve pronosticare l'esito della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout). Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

Testa a Testa: Si deve pronosticare il vincitore al termine della partita. Comprende anche eventuali tempi supplementari e shootout.

Doppia Chance IN: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio.

Doppia Chance OUT: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio.

Doppia Chance IN/OUT: Si deve pronosticare se il risultato dei tempi regolamentari della partita vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

Risultato esatto: La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

U/O Gol: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine della partita, compresi gli eventuali tempi supplementari e shootout, sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O X AH: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 2, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X AH (Incl. O.T. e Shootout): Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, eventuali overtime e shootout inclusi, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati al termine dell'incontro, eventuali overtime e/o shootout inclusi, è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 2, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, eventuali overtime e/o shootout inclusi, è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, eventuali overtime e/o shootout inclusi, è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, eventuali overtime e/o shootout inclusi, è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Squadra X RT: Si deve pronosticare se il totale dei goal realizzati dalla squadra X nell'incontro di riferimento esclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Serie A. Cortina - Ritten. U/O=3.5. X=2. Risultato finale 2-4. Esito Vincente: OVER.

1X2 Periodo X: Si deve pronosticare l'esito del periodo indicato nella scommessa. Esiti offerti: 1 vittoria della squadra in casa, X pareggio e 2 vittoria della squadra ospite.

U/O X Periodo Y: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati nel periodo y dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Esempio: Usa NHL,

Florida Panthers – Edmonton Oilers, risultato finale 2-1. Risultati periodi: primo periodo 1-1, secondo periodo 1-0, terzo periodo 0-0. Indice di riferimento proposto per goal nel primo periodo, 1.5 U/O X PERIODO Y- Esito vincente: Over. Indice di riferimento proposto per goal nel terzo periodo, 0.5. U/O X PERIODO Y - Esito vincente: Under.

U/O X Periodo Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del periodo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati nel periodo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 2 e Periodo Y = 1, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel periodo 1 è pari a 1 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel periodo 1 è pari a 2 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel periodo 1 è pari a 3 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Squadra X Periodo Y: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nel solo periodo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Se la squadra X non partecipa all'incontro, la scommessa sarà rimborsata. In tutti gli altri casi rimarrà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Serie A. Cortina - Ritten. X=Cortina. Y=1. U/O=2.5. Alla fine del Periodo 1 dell'incontro il risultato è 0-0. Esito Vincente: UNDER.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincente della partita al termine anche degli eventuali tempi supplementari e shoot out tenendo conto del relativo handicap assegnato.

T/T Handicap intero AH semplice (Incl. O.T.): Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali overtime, prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e sino al termine della partita compresi eventuali overtime): Handicap X = 0, se la partita termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se la partita termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la partita termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap decimale AH semplice (Incl. O.T.): Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, comprensivo di eventuali overtime, prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata e sino al termine della partita compresi eventuali overtime): Handicap X = 0,5, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante perde l'incontro l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

T/T Handicap intero Periodo X AH Semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del periodo di riferimento prendendo in considerazione solo i goal segnati nel periodo di riferimento dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di goal di vantaggio (valore positivo) o il numero di goal di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata): Handicap = 0 e Periodo 2, se il Periodo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Periodo 2 termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Periodo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap decimale Periodo X AH Semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del periodo di riferimento prendendo in considerazione solo i goal segnati nel periodo di riferimento dal momento dell'accettazione della giocata e dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Esempi (prendendo in considerazione solo i goal segnati dal momento dell'accettazione della giocata): Handicap = 0,5 e Periodo 2, se il Periodo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Periodo 2 termina 1 - 1 l'esito vincente è 1; se il Periodo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Pari/Dispari Periodo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati nel periodo indicato sarà un numero pari o un numero dispari.

Margine Vittoria (7 Esiti): Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria al termine dei tempi regolamentari. Esiti offerti: risultati possibili: Team1 vince esattamente con un gol di scarto, Team1 vince esattamente con due gol di scarto, Team1 vince con 3 o più gol di scarto, Team2 vince esattamente con un gol di scarto, Team2 vince esattamente con due gol di scarto, Team2 vince con 3 o più gol di scarto oppure Pareggio nel caso in cui ci fosse un risultato di parità al termine dei tempi regolamentari.

1X2 + U/O: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero di gol segnati in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O. Per entrambi gli esiti viene considerato il risultato al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout).

Primo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol nei tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il primo gol, 2 squadra ospite segna il primo gol e Nessun Gol nel caso in cui la partita finisse 0-0.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari e shootout, sarà un numero pari o un numero dispari.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari dopo aver applicato l'handicap (espresso in gol) al totale dei gol realizzati dalla squadra selezionata. Esiti offerti: 1 vince la squadra in casa una volta applicato l'handicap, 2 vince la squadra ospite una volta applicato l'handicap e X l'partita finirà in parità una volta applicato l'handicap.

Prossimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo gol durante i tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna il prossimo gol, squadra ospite segna il prossimo gol e Nessun Gol ovvero nessuna squadra segna il gol indicato nella scommessa prima della fine dei tempi regolamentari.

Periodo 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.

Draw No Bet: Bisogna pronosticare l'esito dell'incontro nei tempi regolamentari. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 3 - 2 l'esito vincente sarà 1; se l'incontro termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 2 - 3 l'esito vincente sarà 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto

non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Periodo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del periodo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per $X = 3$: se il Periodo 3 termina 2 - 1 l'esito vincente sarà 1; se il Periodo 3 termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 3 termina 1 - 2 l'esito vincente sarà 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

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.

Squadra X si qualifica e vince SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà e vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione oggetto di scommessa. Se anche una sola delle possibilità indicate non si realizza, risulta vincente l'esito "NO". L'esito "SI" risulta vincente se tutte le possibilità indicate si realizzano. Esempio: Olimpiadi 2022 Finlandia si qualifica e vince la manifestazione ESITO VINCENTE SI Svizzera si qualifica ma non si classifica alle semifinali ESITO VINCENTE NO Francia partecipa alle qualificazioni ma non si qualifica alle Olimpiadi 2022 ESITO VINCENTE NO Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Team con maggior numero di vittorie nella regular season: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della regular season della stagione oggetto di scommessa, avrà realizzato il maggior numero di vittorie nella competizione. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: Esiti proposti: BOSTON BRUINS, CAROLINA HURRICANES, NEW JERSEY DEVILS, TORONTO MAPLE LEAFS, NEW YORK RANGERS. NHL CLASSIFICA 2022-2023: BOSTON BRUINS 65 vittorie, CAROLINA HURRICANES 52 vittorie, NEW JERSEY DEVILS 52 vittorie, TORONTO MAPLE LEAFS 50 vittorie, NEW YORK RANGERS 47 vittorie. Vincitore Miglior Record regular season: BOSTON BRUINS. Esito vincente: BOSTON BRUINS.

Team con minor numero di vittorie nella regular season: Si deve pronosticare la squadra che, al termine della regular season della stagione oggetto di scommessa, avrà realizzato il minor numero di vittorie nella competizione. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: Esiti proposti: ANAHEIM DUCKS, CHICAGO BLACKHAWKS, SAN JOSE SHARKS, ARIZONA COYOTES, ST. LOUIS BLUES. NHL CLASSIFICA 2022-2023: ANAHEIM DUCKS 23 vittorie, CHICAGO BLACKHAWKS 26 vittorie, SAN JOSE SHARKS 22 vittorie, ARIZONA COYOTES 28 vittorie, ST. LOUIS BLUES 37 vittorie. Vincitore Peggior Record regular season: SAN JOSE SHARKS. Esito vincente: SAN JOSE SHARKS.

Vincente Premio MVP nella manifestazione: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il premio MVP nella manifestazione oggetto di scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: NHL 2021/22, esiti proposti: Auston Matthews, Connor McDavid, Leon Draisaitl. Vincitore MVP 2021/22 Auston Matthews. Esito vincente Auston Matthews.

Vincente premio Vezina Trophy: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Vezina Trophy", premio riservato al MIGLIOR PORTIERE della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: NHL 2022/23, esiti proposti: Linus Ullmark, Connor Hellebuyck, Il'ja Sorokin. Vincitore PREMIO Vezina Trophy 2022/23 Linus Ullmark. Esito vincente Linus Ullmark.

Vincente premio Jack Adams Award: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "Jack Adams Award", premio riservato al MIGLIOR COACH della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non

fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: NHL 2022/23, esiti proposti: Jim Montgomery, Dave Hakstol, Lindy Ruff. Vincitore PREMIO Jack Adams Award 2022/23 Jim Montgomery. Esito vincente Jim Montgomery.

Vincente premio James Norris Memorial Trophy: Si deve pronosticare quale giocatore si aggiudicherà il "James Norris Memorial Trophy", premio riservato al MIGLIOR DIFENSORE della competizione nella stagione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: NHL 2022/23, esiti proposti: Erik Karlsson, Adam Fox, Cale Makar. Vincitore PREMIO James Norris Memorial Trophy 2022/23 Erik Karlsson. Esito vincente Erik Karlsson.

HOCKEY SU PISTA

Sezione Generale

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

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (40 minuti effettivi di gioco): 1 indica la vittoria della squadra ospitante; X il pareggio; 2 la vittoria della squadra ospitata.

Finalista X SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO) alla finale della competizione di riferimento. Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra 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. Esempio: Finale della competizione di riferimento ARGENTINA – SPAGNA; SPAGNA FINALISTA SI/NO ESITO VINCENTE SI ITALIA FINALISTA SI/NO ESITO VINCENTE NO.

HOCKEY SU PRATO

Sezione Generale

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

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (40 minuti effettivi di gioco): 1 indica la vittoria della squadra ospitante; X il pareggio; 2 la vittoria della squadra ospitata.

Esito finale 1X2 con handicap: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (40 minuti effettivi di gioco), considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante; X (con H) il pareggio; 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

U/O X Quarto Y: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati nel quarto y dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Esempio: Per X=1,5 e Y=1. Team A vs Team B - Risultato finale 2-1. Risultato dei quarti: primo quarto 1-1, secondo quarto 1-0, terzo quarto 0-0, quarto quarto 0-0. Esito vincente: Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Goal Squadra X T.R.: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Esempio: Mondo, Coppa del Mondo, Germania– Belgio, risultato finale 2-1. Indice di riferimento proposto per goal Germania, 1.5. U/O X SQUADRA Y - Esito vincente: Over. Indice di riferimento proposto per goal Belgio, 0.5. U/O GOAL SQUADRA X - Esito vincente: Over.

IPPICA

Sezione Scommesse Ippiche

Nell'ippica esistono due tipi di specialità su pista:

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

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

Tipi di corsa:

- **Di gruppo:** in cui partecipano esclusivamente i migliori cavalli italiani e si misurano con gli stranieri.
- **Listed:** prova importante sul piano internazionale, alla quale partecipano cavalli di levatura internazionale.
- **Condizionata:** nella quale l'ammissione dei cavalli partecipanti è sottoposta a condizioni previste dal bando di partecipazioni, come ad esempio aver vinto una certa somma di premi in un determinato periodo, o un numero X di gare, o ancora aver effettuato un numero X di piazzamenti.
- **Handicap:** nella quale i cavalli portano un peso stabilito dal periziatore, allo scopo di rendere pari le possibilità di vittoria dei partecipanti.
- **Handicap discendente:** nella quale la scala dei pesi parte da un max di 65 kg a scalare fino ad un peso inferiore (mai meno dei 45 kg).
- **Handicap ascendente:** nella quale la scala dei pesi parte da 45 kg fino ad un max di 65 - 70 kg ed aumenta secondo il giudizio del periziatore.
- **Per debuttanti:** riservata ai cavalli che non hanno mai corso né in Italia né all'estero.
- **Per maiden:** riservata ai cavalli che non hanno mai vinto una corsa in carriera.
- **A vendere:** corsa al termine della quale i cavalli partecipanti sono vendibili ad un prezzo base stabilito all'atto dell'iscrizione.

- **A reclamare:** tutti i cavalli partecipanti possono essere reclamati per un prezzo superiore a quello indicato nel programma ufficiale, quindi è possibile rilanciare il costo di vendita.

Sezione Ippica a riversamento – Totalizzatore

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

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

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

Dichiarazione dei partenti

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

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

Cavallo regolarmente partito

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

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

Rapporto di scuderia

Significa che i cavalli appartengono allo stesso proprietario.

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

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

Ritiri

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

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

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

Riporto (nessuna scommessa vincente)

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

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

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

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

Arrivo incompleto

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

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

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

Vincente

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

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

Piazzato

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

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

Il rapporto di scuderia non è valido.

Accoppiata

Si devono pronosticare i 2 cavalli che si piezzeranno nelle prime 2 posizioni dell'ordine di arrivo. Nel caso in cui il numero di cavalli regolarmente partiti si riduca a meno di 4 tutte le scommesse accettate sono rimborsate.

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

Accoppiata in ordine

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

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

Accoppiata all'ordine NX

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

- **Accoppiata in ordine T2**

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli che dovranno occupare la prima posizione dell'ordine d'arrivo. Nel secondo campo è necessario indicare uno o più cavalli che dovranno occupare la seconda posizione dell'ordine d'arrivo. Nel primo campo si deve indicare almeno un cavallo che si classificherà in uno dei primi due posti dell'ordine di arrivo, nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà la restante posizione dell'ordine di arrivo.

- **Accoppiata in ordine P1**

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

- **Accoppiata in disordine**

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

1. **Accoppiata in disordine NX**

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

2. **Accoppiata in disordine P1**

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

3. **Accoppiata Plurima**

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

1. **Accoppiata piazzata NX**

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

2. **Accoppiata plurima P1**

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

Il rapporto di scuderia non è valido.

Trio

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

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

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Trio a Girare NX**

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

- **Trio T3**

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

- **Trio con Vincente**

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

- **Trio con Accoppiata**

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

- **Trio con un Piazzato**

Si deve indicare nel primo campo almeno un cavallo che si piezzerà in uno dei primi 3 posti dell'ordine

di arrivo. Nel secondo campo si devono indicare almeno 2 cavalli che si piezzeranno nelle restanti posizioni dell'ordine di arrivo dell'ordine di arrivo.

Trio con due Piazzati

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

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

Sezione Ippica a quota fissa

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

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

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

Ritiri

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

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

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

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

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

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

Arrivi in parità (scommessa sul Vincente)

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

Arrivi in parità (scommessa sul piazzato)

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

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

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

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

-

Sezione Scommesse Consentite

- **Vincente**

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

- **Piazzato**

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

Sezione Ippica Nazionale

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

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

Non si possono effettuare le scommesse sul piazzato.

Rimborsi

I principali motivi di rimborso della scommessa sono i seguenti:

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

Ritiri

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

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

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

Arrivo incompleto

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

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

Nessun vincitore

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

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

Vincente

Si deve pronosticare il cavallo che vincerà la gara.

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

Rapporto di scuderia

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

Accoppiata

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

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

Rapporto di scuderia

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Accoppiata all'ordine NX**

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

- **Accoppiata in ordine T2**

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

- **Accoppiata in ordine G1**

Nel primo campo si indicano uno o più cavalli di cui uno deve occupare la prima posizione dell'ordine

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

- **Accoppiata in ordine P1**

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

Tris

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

Rapporto di scuderia

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Tris a Girare (NX)**

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

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

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

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

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

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

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

- **Tris con V2**

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

- **Tris T3**

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

Quartè

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

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

Rapporto di scuderia

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quartè a girare (NX)**

Bisogna indicare quattro o più cavalli che giungeranno al traguardo primo, secondo, terzo e quarto indipendentemente dall'ordine esatto.

- **Quartè con 1 piazzato (P1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno tre cavalli che dovranno occupare le tre restanti posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quartè con 2 piazzati (P2)**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 4 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri due cavalli che occuperanno le restanti due posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quartè con 3 piazzati (P3)**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno un cavallo che occuperà l'altro piazzamento disponibile.

- **Quartè con 1 vincente (V1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo si indicano almeno tre cavalli che dovranno piazzarsi al secondo, terzo e quarto posto.

- **Quartè V2**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo e al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano due o più cavalli che occuperanno la terza e quarta posizione.

- **Quartè V3**

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

- **QuartèT4**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che si classificherà al primo posto. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che si piazzerà al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che si classificherà al quarto posto.

Quintè

Consiste nell'individuare i primi cinque cavalli nell'esatto ordine di arrivo della corsa.

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

Rapporto di scuderia

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

Le tipologie di scommessa sono le seguenti:

- **Quintè a girare (NX)**

Bisogna indicare almeno 5 cavalli che giungeranno al traguardo nelle prime 5 posizioni indipendentemente dall'esatto ordine di arrivo.

- **Quintè con 1 piazzato (P1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che deve piazzarsi in uno dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno quattro cavalli che dovranno occupare le 4 restanti posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con 2 piazzati (P2)**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che devono piazzarsi in due dei primi 5 posti. Nel secondo campo si indicano almeno altri tre cavalli che occuperanno le restanti 3 restanti posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con 3 piazzati (P3)**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che devono piazzarsi in 3 dei 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 2 cavalli che occuperanno le restanti 2 posizioni.

- **Quintè con 4 piazzati (P4)**

Nel primo campo si indicano almeno 4 cavalli che devono piazzarsi in 4 dei primi 5 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo almeno 1 cavallo che occuperà la estante posizione.

- **Quintè con 1 vincente (V1)**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno 4 cavalli che giungeranno nelle altre 4 posizioni dell'ordine di arrivo.

- **Quintè con V2**

Nel primo campo si indicano due o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo o al secondo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano tre o più cavalli che occuperanno la terza, quarta, quinta posizione.

- **Quintè con V3**

Nel primo campo si indicano tre o più cavalli che dovranno piazzarsi al primo, al secondo ed al terzo posto nella corsa. Nel secondo campo si indicano almeno 2 cavalli che occuperanno la quarta e quinta posizione.

- **Quintè con V4**

Nel primo campo si indicano quattro o più cavalli che dovranno piazzarsi nei primi 4 posti dell'ordine di arrivo. Nel secondo campo si indica almeno un cavallo che occuperà la quinta posizione.

- **Quintè T5**

Nel primo campo si indica almeno un cavallo che dovrà vincere la corsa. Nel secondo campo almeno un cavallo che dovrà giungere al secondo posto, nel terzo campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al terzo posto, nel quarto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quarto posto. Nel quinto campo almeno un cavallo che dovrà piazzarsi al quinto posto.

JUDO

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

KABADDI

Sezione Pre-Match

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

DC IN: Bisogna pronosticare l'esito dell'incontro con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: 1X e 2. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

DC OUT: Bisogna pronosticare l'esito dell'incontro con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: X2 e 1. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

DC IN/OUT: Bisogna pronosticare l'esito dell'incontro con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: 12 e X. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

1X2 Tempo X: Bisogna pronosticare quale squadra vincerà il tempo indicato. Sono previsti 3 esiti possibili: 1, X e 2. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

DC IN Tempo X: Bisogna pronosticare l'esito del tempo indicato con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: 1X e 2. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

DC OUT Tempo X: Bisogna pronosticare l'esito del tempo indicato con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: 1 e X2. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

DC IN/OUT Tempo X: Bisogna pronosticare l'esito del tempo indicato con la doppia possibilita. Sono previsti 2 possibili esiti: 12 e X. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Pari/Dispari: Bisogna pronosticare se il numero totale di punti ottenuti da parte di entrambe le squadre nell'incontro saranno di un numero pari oppure dispari. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Pari/Dispari Tempo X: Bisogna pronosticare se il numero totale di punti ottenuti da parte di entrambe le squadre nel tempo indicato saranno di un numero pari oppure dispari. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Esito 1 Tempo/Finale: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo combinato con quello finale. Ai fini di questa scommessa ci sono 9 possibili esiti: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Margine Vittoria 7 Esiti: Bisogna pronosticare il margine con il quale una delle 2 squadre vincera' la partita oppure se finisce in parita. Ai fini di questa scommessa ci sono 7 possibili esiti: Squadra1 11+ - la squadra indicata per prima vincera' con 11 o piu punti; Squadra1 6-10 - la squadra indicata per prima vincera' con 6-10 punti; Squadra1 1-5 - la squadra indicata per prima vincera' con 1-5 punti; Pareggio - la partita finira in parita; Squadra2 1-5 - la squadra indicata per seconda vincera' con 1-5 punti; Squadra2 6-10 - la squadra indicata per seconda vincera' con 6-10 punti; Squadra2 11+ - la squadra indicata per seconda vincera' con 11 o piu punti; Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T: Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. 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 la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa. 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 manifestazione S/N: Si deve pronosticare se la squadra/il giocatore oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a rimborso; in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Piazzato nei primi X SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

KARATE

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

MOTOCICLISMO

Per le scommesse sul Motociclismo il risultato valido è quello emesso dal sito ufficiale di riferimento. Per quanto riguarda la refertazione non verranno considerate eventuali penalizzazioni assegnate dopo la fine della gara.

Nel caso delle scommesse sul vincente, verrà preso come riferimento finale la premiazione sul podio. Eventuali penalità inflitte dopo la premiazione non verranno considerate valide per la refertazione. Per i piloti che non saliranno sul podio vale la classifica pubblicata a fine gara: le penalità inflitte a gara terminata non influenzeranno la refertazione delle scommesse (es. le penalità che sul sito della Moto GP vengono denominate "post race penalty").

Nello stesso modo le penalità inflitte sulla griglia di partenza non potranno mai cambiare la classifica della Pole Position/Qualifiche, la cui refertazione avverrà sempre in base ai risultati ottenuti in pista.

Sezione Pre-match/Antepost

Vincente Mondiale: Bisogna pronosticare il pilota che si aggiudicherà il titolo di campione del mondo certificato dalla federazione ufficiale.

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

Vincente Qualifica Ufficiale: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, otterrà il miglior tempo cronometrato durante le Qualifiche Ufficiali. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Pilota X vince qualifiche ufficiali GP: Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si aggiudicherà (esito SI), o meno (esito NO), il miglior tempo nell'ultima sessione della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della qualifica andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a qualifica in corso, le scommesse rimangono valide. 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. Esempio: GP Portogallo 2024 Q2 1 E. Bastianini 2 M. Viñales 3 J. Martin E. Bastianini PILOTA VINCENTE QUALIFICA - ESITO VINCENTE SI M. Viñales PILOTA VINCENTE QUALIFICA - ESITO VINCENTE NO J. Martin PILOTA VINCENTE QUALIFICA - ESITO VINCENTE NO.

Vincente GP: Bisogna pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio nel Moto3, Moto2 e MotoGP. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Pilota X vince GP: Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si aggiudicherà (esito SI), o meno (esito NO), la vittoria del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide. 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. Esempio: GP Portogallo 2024 1 J. MARTIN 2 E. BASTIANINI 3 P. ACOSTA J. MARTIN PILOTA VINCENTE GARA - ESITO VINCENTE SI E. BASTIANINI PILOTA VINCENTE GARA - ESITO VINCENTE NO P. ACOSTA PILOTA VINCENTE GARA - ESITO VINCENTE NO.

Nazione del vincente gara: Si deve pronosticare la nazione di provenienza del pilota che vincerà la gara del GP di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito 'Altro' e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se nessun pilota di una nazione presente nella lista partecipa alla gara del GP di riferimento, le scommesse accettate su quella nazione andranno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove

la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: GP di Misano - Moto GP 2022. Classifica Piloti: 1°Bagnaia F. (Italia); 2°Quartararo F. (Francia); 3°Vinales M. (Spagna); ecc. Lista di esiti: Italia; Francia; Spagna; Germania; Altro. Esito vincente: Italia (in quanto il vincente del Gp in questo caso Bagnaia F. è di nazionalità italiana).

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

Podio non in ordine: Si deve pronosticare i piloti che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1°; al 2° e al 3° posto della gara di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito 'ALTRO' e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di mancata partecipazione alla gara di riferimento di uno o più piloti inseriti in una combinazione presente nella lista esiti, la relativa scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Moto GP - GP di Argentina. Lista esiti composta da: Bagnaia F. - Marquez M. - Bezzecchi M.; Marini L. - Bagnaia F. - Bezzecchi M.; Bezzecchi M. - Bagnaia F. - Bastianini E.; Bagnaia F. - Vinales M. - Marquez M.; ALTRO. Podio alla fine della gara: 1° Bastianini E. - 2° Bezzecchi - 3° Bagnaia. Esito Vincente: "Bezzecchi M. - Bagnaia F. - Bastianini E..

Accoppiata 1 e 2 in ordine: Si deve pronosticare la coppia di piloti classificati, in ordine, ai primi due posti della gara della manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito 'ALTRO' e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un pilota dell'accoppiata presente nella lista esiti, non partecipa alla gara le scommesse accettate su quell'accoppiata saranno rimborsate; in tutti gli altri casi rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio MotoGP - GP Qatar. Lista esiti Proposta: 1° Bagnaia F. - 2° Binder B.; 1° Binder B. - 2° Bagnaia F.; 1° Binder B. - 2° Martin J.; 1° Martin J. - 2° Binder B.; Altro. Ordine d'arrivo: 1°-Bagnaia F.; 2°-Binder B.; 3°-Martin J.. ESITO VINCENTE: "1°Bagnaia F.-2°Binder B.

Accoppiata 1 e 2 non in ordine: Si deve pronosticare la coppia di piloti classificati, in qualsiasi ordine, ai primi due posti della gara della manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito 'ALTRO' e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un pilota dell'accoppiata presente nella lista esiti, non partecipa alla gara le scommesse accettate su quell'accoppiata saranno rimborsate; in tutti gli altri casi rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: MotoGP - GP Qatar. Lista esiti Proposta: Binder B. - Bagnaia F.; Binder B. - Martin J.; Bagnaia F. - Martin J.; Altro. Ordine d'arrivo: 1°-Bagnaia F.; 2°-Binder B.; 3°-Martin J.. ESITO VINCENTE: "Binder B. - Bagnaia F".

Class No Class: Bisogna pronosticare se il pilota sarà classificato o meno in base al rapporto ufficiale FIM al termine della gara. La partecipazione al giro di pre-gara (giro di ricognizione) vale come partecipazione alla gara, quindi un pilota che si ritira durante il giro di pre-gara, ai fini delle scommesse, ha comunque partecipato alla gara stessa.

Migliore del gruppo Gara/Pole: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale. Se un pilota non prenderà parte alla gara/pole le scommesse accettate su quella selezione saranno considerate perdenti.

T/T singolo GP: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

T/T Qualifiche: La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

al termine del primo giro di gara. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

Esito finale 1x2: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i tre proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara dei tre esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. La selezione 1 corrisponderà al primo pilota descritto nella scommessa, la selezione X corrisponderà al secondo pilota descritto nella scommessa e la selezione 2 corrisponderà al terzo pilota descritto nella scommessa. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. Se nella scommessa dovessero esserci piloti di diverse categorie, in caso di parità avrà la meglio il pilota con la moto di cilindrata più bassa (es. Se Pilota Moto3 vs Pilota Moto2 vs Pilota MotoGP, dovessero arrivare nella stessa posizione, il vincente sarà il pilota della Moto3 in quanto la cilindrata è quella inferiore rispetto le altre due).

Piazzamento tra i primi 6 (tra i primi 6 SI/NO): Questo mercato consiste nel pronosticare i piloti che termineranno nei primi sei posti nella gara. Per questo mercato sono previsti due esiti possibili 'Sì' o 'No'.

Under/Over Classificati: Bisogna pronosticare se il numero dei Piloti classificati al termine del Gran Premio è superiore o inferiore al limite prefissato. La refertazione si basa sul numero dei piloti che terminano la gara come specificato sui siti ufficiali.

T/T primo giro: Questo mercato consiste nel pronosticare quale pilota è in testa alla fine del 1° giro in un testa a testa tra due specifici piloti. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

1X2 Fantasy: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procederà al rimborso della scommessa. Il segno X si verificherà quando ambedue i piloti taglieranno il traguardo nella stessa posizione finale (es. Se Pilota Moto3 vs Pilota Moto2, dovessero arrivare primi, in questo caso, il segno vincente sarebbe la X).

Margine di Vittoria Gara/Pole: Bisogna pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore/vincitore pole e il secondo classificato.

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

Pilota X vince Giro più veloce GP: Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il giro più veloce nel Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide. 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. Esempio: GP Portogallo 2024 Giro veloce 1'38.685 E. BASTIANINI E. BASTIANINI PILOTA GIRO PIU' VELOCE GARA - ESITO VINCENTE SI M. VIÑALES PILOTA GIRO PIU' VELOCE GARA - ESITO VINCENTE NO J. MARTIN PILOTA GIRO PIU' VELOCE GARA - ESITO VINCENTE NO.

Vincente Gara Sprint: Bisogna pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della Gara Sprint del Gran Premio oggetto di scommessa. La voce "Altro", se presente, comprende i piloti non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio della gara andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a gara in corso, le scommesse rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede la classifica pubblicata sul sito ufficiale della manifestazione al termine della competizione di riferimento. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Moto GP Portimao - Bagnaia Vince la Gara Sprint piazzandosi primo. Esito Vincente: Bagnaia.

Pilota X vince prove libere GP: Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa otterrà il miglior tempo (esito SI), o meno (esito NO), nelle prove libere indicate del Gran Premio di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o viene squalificato prima dell'inizio delle prove libere andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a prove libere in corso, le scommesse rimangono valide. 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. Esempio: GP Portogallo 2024 - PL1 1 M. Marquez 2 M. Viñales 3 B. Binder M. Marquez PILOTA VINCENTE PROVE LIBERE 1 - ESITO VINCENTE SI M. Viñales PILOTA VINCENTE PROVE LIBERE 1 - ESITO VINCENTE NO Binder PILOTA VINCENTE PROVE LIBERE 1 - ESITO VINCENTE NO.

Migliore del gruppo piloti fase X prove libere: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior piazzamento nel proprio gruppo al termine della fase X delle prove libere oggetto di scommessa della manifestazione di riferimento. Se il pilota pronosticato non partecipa alle prove libere, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Moto GP - Prove Libere Gran Premio d'Italia 2023 (Practice 1). Lista esiti Gruppo: Marquez A., Bagnaia F., Binder B., Quartararo F.. Classifica Practice 1: 1° Marquez A. 2° Quartararo. 3° Binder, 4° Bagnaia. Esito vincente: Marquez A.

T/T punti pilota stagione: Si deve pronosticare quale dei due piloti otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Piloti, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. - Con l'esito "1" si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Piloti. - Con l'esito "2" si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Piloti. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i piloti; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti Moto GP 2022. T/T Punti Quartararo - Bagnaia. Quartararo: 248 punti - Bagnaia: 265 punti. Esito vincente: 2.

T/T handicap punti team stagione: Si deve pronosticare quale dei due team otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale del Campionato Mondiale, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento, dopo aver applicato l'Handicap al team1. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati al team 1. - Con l'esito "1" si pronostica che il team indicato per primo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale considerando l'handicap applicato. - Con l'esito "2" si pronostica che il team indicato per secondo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale considerando l'handicap applicato. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di tutti e due i team; in caso di mancata partecipazione di uno dei due team oggetto di scommessa, si procede al rimborso della stessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale MotoGP. Si pronostica T/T Punti Aprilia Racing con handicap +1.50 - Ducati Lenovo con handicap, assegnando all'Aprilia un handicap positivo. Classifica Campionato Mondiale MotoGP: Aprilia Racing: 334 punti (a cui vanno aggiunti 1.50 handicap punti, $334+1.5=335.5$) - Ducati Lenovo: 334 punti. Esito vincente T/T HANDICAP PUNTI TEAM STAGIONE: 1 con handicap.

Vincente campionato piloti: Si deve pronosticare il pilota che vincerà il Campionato Mondiale Piloti nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Piloti Moto GP 2022. Classifica Piloti: 1° Bagnaia; 2° Quartararo; 3° Bastianini; ecc... Lista di esiti: Quartararo - Bagnaia - Miller - Bastianini - Altro. Esito vincente: Bagnaia.

Vincente campionato costruttori: Si deve pronosticare la scuderia che vincerà il Campionato Mondiale Costruttori nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non

è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Campionato Mondiale Scuderie Moto GP 2022. Classifica Scuderie: 1° Aprilia Racing, 2° Ducati Lenovo, 3° Honda ecc...Lista di esiti: Aprilia Racing, Ducati Lenovo, Honda, Altro, ecc... Esito vincente: Aprilia racing.

Miglior rookie stagione: Si deve pronosticare chi sarà il pilota che vincerà il premio di "Rookie of the year" (miglior pilota esordiente) nella stagione indicata per la manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse accettate su un pilota presente nella lista che non partecipa a nessuna gara della stagione indicata per la manifestazione di riferimento andranno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Mondiale Moto GP - Rookie of the year 2022. Lista di esiti: Bezzecchi M.; Oliveira M.; Marini L.; Binder B.; Fernandez R.; Altro. Classifica finale Rookie of the year 2022: 1°Bezzecchi M.; 2°Oliveira M.; 3°Marini L.; ecc. Esito vincente: Bezzecchi M..

U/O Non Classificato Pilota X: Si deve pronosticare se il numero totale di gare in stagione in cui il pilota X risulterà "non classificato" sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un indice di riferimento proposto. Se il pilota X non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi: Campionato Mondiale MotoGP 2024. Per U/O=2,5 e X=Bagnaia F. Numero di gare non classificato Bagnaia: 3. Esito Vincente: Over. Per U/O=1,5 e X=Quartararo F. Numero di gare non classificato Quartararo: 1. Esito vincente: Under.

U/O Podio Scuderia: Si deve pronosticare se il numero totale dei podi conquistati dalla scuderia indicata al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida. Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi: Campionato Mondiale MotoGP 2024. Per U/O=15.5 e Scuderia=Ducati. Numero Podi Scuderia Ducati: 17. Esito vincente: Over. Per U/O=10.5 e Scuderia=Yamaha. Numero Podi Scuderia Yamaha: 7. Esito vincente: Under.

U/O Pole Scuderia: Si deve pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di pole position conquistate dalla scuderia indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida. Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Campionato Mondiale MotoGP 2024. Per U/O=15,5 e Scuderia=Ducati. Numero Pole position Ducati: 17. Esito Vincente: Over. Per X=15.5 e Scuderia=Yamaha. Numero Pole position Yamaha: 14. Esito vincente: Under.

Sezione Live

Sulle scommesse di motociclismo ci sono poi delle scommesse LIVE proposte in tempo reale, con quote che variano durante lo svolgimento della gara stessa.

Le scommesse proposte sono:

Vincente live: Bisogna pronosticare il pilota che vincerà il singolo GP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara.

Vincente qualifica ufficiale live: La scommessa consiste nell'individuare quale pilota risulta classificato al primo posto al termine delle qualifiche ufficiali di un determinato Gran Premio. La chiusura dell'accettazione del gioco avverrà orientativamente a 30 secondi dal termine dell'ultima sessione di prova per la pole position (qualifica ufficiale).

Testa a testa Live: Per la scommessa Testa/Testa la certificazione del vincente è effettuata sulla base dell'ordine d'arrivo diramato dall'organismo organizzatore; solo in caso di scommessa Testa/Testa tra due piloti non classificati si procede al rimborso della stessa.

Migliore del gruppo: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio nel Moto3, Moto2 e MotoGP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad 1 giro dall'arrivo di gara. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Sezione Superbike

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

Vincente Superpole: Il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior tempo nella prova denominata Superpole. Se un pilota non partecipa alla Superpole, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a Testa Superpole: La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due piloti nelle qualifiche ufficiali di una specifica gara. Per la refertazione, verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto delle eventuali penalizzazioni intervenute, anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Gara 1: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 1. Se un pilota non partecipa alla Gara 1, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a testa Gara1: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Gara 2: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara 2.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Gara 2, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Testa a testa Gara2: La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica del singolo Gran Premio. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Testa a testa Live: Per la scommessa Testa/Testa la certificazione del vincente è effettuata sulla base dell'ordine d'arrivo diramato dall'organismo organizzatore; solo in caso di scommessa Testa/Testa tra due piloti non classificati si procede al rimborso della stessa.

Migliore del gruppo Gara/Pole: Bisogna pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista proposta dal Concessionario, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale. Se un pilota non prenderà parte alla gara/pole le scommesse accettate su quella selezione saranno considerate perdenti.

NUOTO

Sezione Generale

Vincente: Sul nuoto è consentita la sola scommessa "vincente", che consiste nel pronosticare, tra i nuotatori inseriti in una lista pubblicata dal Concessionario, quello che vincerà la gara.

NB: *se un nuotatore presente nella lista pubblicata dal Concessionario, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota del vincitore dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.*

Esempio

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

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

Vincente Gara Live: Questo mercato consiste nel pronosticare il vincitore di una specifica gara. Il cliente scommette che il Nuotatore selezionato arriverà 1° nella gara. La gara in questione può essere una batteria o un qualsiasi altro tipo di gara in una competizione, ad esempio una semifinale o una finale. Il numero di esiti possibili dipende dal numero di partecipanti che prendono parte alla gara.

NUOTO SINCRONIZZATO

Sezione Generale

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

Vincente Senza X: Si pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

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

PADEL

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di padel si basano sul punteggio conseguito al termine dei tempi regolamentari, senza considerare eventuali tempi supplementari. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

Sezione Pre-Match&Live

T/T: Bisogna pronosticare il vincitore della partita. Se un giocatore o la coppia di padel si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore o coppia saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Setting Bet a 3: Bisogna pronosticare il risultato della partita in set. In caso di ritiro un giocatore o la coppia di padel, questo mercato verrà sempre rimborsato. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T nel Set: Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà un determinato set. Nel caso di ritiro durante il set sarà vincente quello che rimane in campo. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Set X Game Y: Si deve pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà il gioco Y nel set X dell'incontro di riferimento. Se un giocatore/coppia si ritira durante il gioco Y del set X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore/coppia si ritira prima dell'inizio del gioco Y del set X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O Giochi: Si deve pronosticare se la somma dei giochi disputati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione quest'ultimo verrà considerato come un singolo gioco. In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Pari/Dispari Game: Si deve pronosticare se il numero totale di games disputati durante la partita sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Sezione Antepost

Vincente manifestazione S/N: Si deve pronosticare se la squadra/il giocatore oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a rimborso; in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Manifestazione Padel: Si deve pronosticare quale giocatore o coppia di giocatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

PALLAMANO

Sezione Generale

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di pallamano si basano sul punteggio conseguito al termine dei tempi regolamentari, senza considerare eventuali tempi supplementari.
Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale dell'ADM.

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

Doppia Chance:

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

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

T/T Handicap intero AH semplice: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap X = 0, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata; se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2. Handicap X = - 5, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 6 gol di scarto l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 5 gol di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

U/O X AH: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 40, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 39 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 40 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre è pari a 41 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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

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

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

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

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

T/T Handicap 1°Tempo: Si deve pronosticare il vincitore del primo tempo in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale del primo tempo. L'handicap puo' essere

positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

T/T Handicap intero Tempo X AH Semplice: Si deve pronosticare l'esito dell'incontro nel tempo di riferimento, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Tempo 2, se il Tempo 2 termina 21 - 20 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 21 - 21 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 20 - 21 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

U/O X Tempo Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei goal realizzati nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 20 e Tempo Y = 1, se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 19 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei goal realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 21 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

U/O Team 1 1° tempo: Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dal team 1 durante il primo tempo saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Per "team1" si intende la squadra indicata a sinistra nell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitante. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Barcellona - Ademar alla fine del primo tempo il risultato è di 22 – 15, se il cliente avrà selezionato l'esito Over punti 21.5 nel primo tempo per il Barcellona la scommessa risulterà vincente, se in caso contrario avesse giocato l'esito under punti 21.5 nel primo tempo per il Barcellona la scommessa risulterà perdente.

U/O Team 2 1° tempo: Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dal team 2 durante il primo tempo saranno inferiori (under) o superiori (over) al numero indicato nella scommessa. Per "team2" si intende la squadra indicata a destra nell'avvenimento oggetto di scommessa, ovvero la squadra ospitata. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel match Barcellona - Ademar alla fine del primo tempo il risultato è di 22 – 15, se il cliente avrà selezionato l'esito Over punti 14.5 nel primo tempo per l'Ademar la scommessa risulterà vincente, se in caso contrario avesse giocato l'esito under punti 14.5 nel primo tempo per l'Ademar la scommessa risulterà perdente.

Esito 2°Tempo 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale del secondo tempo della partita: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. (*verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante il secondo tempo della partita, senza mai considerare i gol segnati nel primo tempo*).

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

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

Ultimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo gol) e Nessun Gol.

Ultimo Gol del 1°Tempo: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol del primo tempo della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà l'ultimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà l'ultimo gol) e Nessun Gol nel primo tempo.

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

Parziale/Finale: Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita. I possibili esiti combinabili sono 9: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2. La prima selezione riguarda l'esito del primo tempo, mentre la seconda selezione riguarda l'esito finale.

Segna Prossimo Rigore: Si deve pronosticare se il rigore indicato nella dicitura della scommessa verrà segnato o meno.

Draw No Bet: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 24 - 18 l'esito vincente sarà 1; se l'incontro termina 15 - 15 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 18 - 24 l'esito vincente sarà 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 24 - 18 l'esito vincente sarà 1; se l'incontro termina 15 - 15 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 18 - 24 l'esito vincente sarà 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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

Raggiunge i quarti SI/NO: Bisogna pronosticare se la squadra indicata arriverà (esito SI) o meno (esito NO) ai Quarti di finale della competizione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

PALLANUOTO

Sezione Generale

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sulla pallanuoto si basano sul punteggio ottenuto al termine dei tempi regolamentari, escludendo l'eventuale serie finale dei rigori.

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

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

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

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

T/T: Si deve pronosticare quale squadra vince l'incontro, considerando anche l'eventuale serie finale dei rigori.

Segna Gol X: Si deve pronosticare quale squadra durante la partita segnerà il gol specificato nella scommessa. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol, nel caso in cui nessuna delle due squadre segnerà il gol indicato.

U/O X Goal Squadra Y: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra y nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Per squadra 1 si intende la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra ospitata. Esempio: Per X=4,5 e Y=1 Team A vs Team B. Risultato finale 3 - 12. Esito vincente: Under. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X goal Squadra Y Tempo Z: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra y nel tempo z dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Per squadra 1 si intende la squadra ospitante; Per squadra 2 si intende la squadra ospitata. Definizione di tempo: il primo tempo include il primo più il secondo quarto. Il secondo tempo include il terzo più il quarto quarto dei tempi regolamentari dell'incontro. Esempio: Per X=4,5 - Y=1 e Z=1. Team A vs Team B - Risultato finale 3-12: primo quarto 0-5, secondo quarto 0-3, terzo quarto 1-2, quarto quarto 2-2. PRIMO TEMPO: 0-8; SECONDO TEMPO: 3-4. Esito vincente: "Under". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

1X2 Quarto X: Si deve pronosticare l'esito finale del quarto indicato nella dicitura della scommessa: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

U/O Quarto X: Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati nel quarto indicato di un incontro sia inferiore (Under) o superiore (Over) al numero indicato nella scommessa. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: nel match tra Posillipo e Pro Recco il primo quarto termina con il risultato di 3-1 se il cliente avrà selezionato l'esito over 3.5 nel primo quarto scommessa sarà vincente in quanto la somma dei goal realizzati dalla due squadre è di 4 punti, in caso avesse selezionato l'esito under 3.5 la scommessa risulterà perdente.

T/T Handicap X/Quarto: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto (X) di un incontro, applicando l'handicap indicato al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel quarto di riferimento.

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

Vincente manifestazione SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No). Se la squadra indicata non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Olimpiadi Parigi 2024. Cliente scommette su Italia Vincente manifestazione. Classifica finale: Italia prima classificata, Croazia seconda classificata, Colombia terza classificata...Giappone settima classificata. VINCENTE SI/NO - Esito vincente: si.

Piazzato sul Podio: Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a posizionarsi (esito SI) o meno (esito NO) nelle prime tre posizioni al termine della manifestazione di riferimento. Se la squadra indicata non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Coppa del Mondo. Lista squadre partecipanti: 1) Italia, 2) Portogallo, 3) Svizzera, 4) Slovenia, 5) Montenegro, 6) Spagna; 7...;. Cliente scommette su Portogallo Piazzato sul podio. Se il portogallo riuscirà a piazzarsi tra le prime tre squadre classificate l'esito vincente della scommessa sarà sì, in caso contrario l'esito vincente sarà no. Classifica Finale Manifestazione: Spagna 1° classificato, Svizzera 2° classificato, Portogallo 3° classificato. PIAZZATO SUL PODIO – Esito vincente: Si.

Squadra X si qualifica e vince SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà e vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione oggetto di scommessa. Se anche una sola delle possibilità indicate non si realizza, risulta vincente l'esito "NO". L'esito "SI" risulta vincente se tutte le possibilità indicate si realizzano. Esempio: Europei 2022 Croazia si qualifica e vince la manifestazione ESITO VINCENTE SI Israele si qualifica ma non si classifica alle semifinali ESITO VINCENTE NO Ucraina partecipa alle qualificazioni ma non si qualifica agli Europei 2022 ESITO VINCENTE NO Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

PENTATHLON

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta o squadra si piazzerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta o la squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

OLIMPIADI/OLIMPIADI INVERNALI/PARALIMPIADI**Sezione Generale**

Vincente Medagliere: La scommessa consiste nel pronosticare quale delle nazioni presenti nella lista risulterà vincitrice della classifica del medagliere delle Olimpiadi. Per la classifica si terrà conto, nell'ordine: del numero delle medaglie d'oro vinte; del numero delle medaglie d'argento vinte; del numero delle medaglie di bronzo vinte. In caso di parità nel numero e nella composizione di tutte le medaglie vinte dalle nazioni proposte, verrà certificata vincente la nazione che si sarà aggiudicata per prima una medaglia d'oro. In caso di nessuna medaglia d'oro, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie d'argento. In caso di mancanza di medaglie d'oro e d'argento, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie di bronzo. In caso di mancanza totale di medaglie, la scommessa verrà rimborsata.

T/T Medagliere: La scommessa consiste nel pronosticare quali nazioni risulteranno vincitrici dei testa a testa proposti, in base alla classifica del medagliere delle Olimpiadi. Per la classifica si terrà conto, nell'ordine: del numero delle medaglie d'oro vinte; del numero delle medaglie d'argento vinte; del numero delle medaglie di bronzo vinte. In caso di parità nel numero e nella composizione di tutte le medaglie vinte dalle nazioni proposte nei testa a testa, verrà certificata vincente la nazione, tra le due proposte, che si sarà aggiudicata per prima una medaglia d'oro. In caso di nessuna medaglia d'oro, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie d'argento. In caso di mancanza di medaglie d'oro e d'argento, si certificherà in base alla cronologia delle medaglie di bronzo. In caso di mancanza totale di medaglie la scommessa verrà rimborsata.

U/O medaglie vinte squadra X: Si deve pronosticare se il numero totale di medaglie (di qualsiasi tipo: oro, argento e bronzo) vinte dalla squadra X durante l'intera manifestazione olimpica sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a un indice di riferimento proposto. Se la squadra X non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: X=USA. U/O=100.5. Durante le Olimpiadi gli USA vincono un totale, tra ori, argento e bronzi, di 110 medaglie. Esito Vincente: OVER.

U/O medaglie oro vinte squadra X: Si deve pronosticare se il numero totale di medaglie d'oro vinte dalla squadra X durante l'intera manifestazione olimpica sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a un indice di riferimento proposto. Se la squadra X non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Olimpiadi Parigi 2024. X=USA. U/O=35.5. Durante le Olimpiadi, gli USA vincono un totale di 37 medaglie d'oro. Esito Vincente: OVER.

Atleta U/O Medaglie Oro: Si deve pronosticare se il numero complessivo di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato al termine della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Se l'atleta indicato non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Olimpiadi Parigi (2024). Per U/O=3.5 e Atleta=Jacobs M.. Medaglie vinte da Jacobs M. al termine della manifestazione: 1 medaglia d'oro e 3 medaglie di bronzo. Esito vincente: Under.

Personaggio X Portabandiera: Si deve pronosticare se il personaggio X oggetto di scommessa sarà (Esito SI) o meno (Esito NO) il portabandiera alla cerimonia inaugurale della manifestazione di riferimento. L'esito SI risulterà vincente solo se il personaggio sfilerà come portabandiera nella cerimonia inaugurale della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Sinner portabandiera alle prossime Olimpiadi sì/no. L'esito SI risulterà Vincente se Sinner sarà il portabandiera alla cerimonia inaugurale della manifestazione di riferimento. L'esito NO risulterà Vincente se Sinner non sarà il portabandiera alla cerimonia inaugurale della manifestazione di riferimento.

PUGILATO

Sezione Regole Generali

Testa a Testa 1-2: Questo mercato consiste nel pronosticare il Pugile che vince l'incontro. In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Questa regola si applica anche se l'incontro finisce in parità per via del cosiddetto 'Majority draw' (pareggio di maggioranza).

Ai fini delle scommesse, verrà considerato il risultato ufficiale annunciato sul ring. Ricorsi o modifiche successive non saranno presi in considerazione. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Deciso ai punti: Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati e completati tutti e 12 i round (esito SI) oppure se l'incontro terminerà prima di aver completato il 12° round (Esito NO). In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Esito 1X2 incontro: Bisogna pronosticare quale Pugile vincerà oppure se il combattimento terminerà con un pareggio. Sono previsti 3 possibili esiti: [Pugile 1], [Pugile 2] e Pareggio. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Esito incontro a 5 scelte: Si deve pronosticare il pugile che vincerà l'incontro e la modalità con cui otterrà la vittoria. Gli esiti offerti sono 5. In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso. Nell'eventualità in cui l'incontro venga interrotto per un qualsiasi motivo e non venga concluso, ai fini delle scommesse verranno refertate solo quelle il cui esito risulta certificabile, in caso contrario verranno considerate nulle e mandate a rimborso. Nel caso di rinvio o sospensione temporanea dell'incontro tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Numero Round Under/Over: Si deve pronosticare se il totale dei round disputati nell'incontro sia inferiore o superiore ad un determinato valore. Nell'eventualità in cui l'incontro venga interrotto per un qualsiasi motivo e non venga concluso, ai fini delle scommesse verranno refertate solo quelle il cui esito risulta certificabile, in caso contrario verranno considerate nulle e mandate a rimborso.

Sezione Olimpiadi

Vincente Olimpiadi: Consiste nel pronosticare, tra gli atleti inseriti nella lista pubblicata, quello che vincerà la medaglia d'oro.

NB: *se un atleta o una squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di loro sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti o squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.*

Esempio

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

RUGBY

Sezione Pre-Match

Esito Finale 1X2: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'avvenimento conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 - indica la vittoria della squadra ospitante
- X - il pareggio
- 2 - la vittoria della squadra ospitata.

Esito Finale 1X2 con Handicap: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari: considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio:

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.

Margine di vittoria 17 eventi: Bisogna pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine dei tempi regolamentari. La scommessa prevede 8 eventi per la vittoria della squadra di casa (A) ed 8 eventi per la vittoria della squadra ospitata (B) ed un evento per il pareggio.

I 17 possibili eventi sui quali è consentita l'accettazione delle giocate sono i seguenti:

- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti
- vittoria della squadra di casa con scarto di punteggio maggiore di 36 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 1 e 5 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 6 e 10 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 11 e 15 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 16 e 20 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 21 e 25 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 26 e 30 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio tra 31 e 35 punti
- vittoria della squadra ospite con scarto di punteggio maggiore di 36 punti
- Pareggio

U/O: 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).

U/O X AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dell'incontro, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 40$, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 39 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 40 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre è pari a 41 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O X Tempo Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine del tempo di riferimento sarà inferiore o superiore all'indice oggetto di scommessa. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati nel tempo di riferimento è pari all'indice oggetto di scommessa, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice $X = 20$ e Tempo $Y = 1$, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 19 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel tempo 1 è pari a 21 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap intero AH semplice: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap $X = 0$, se la squadra ospitante vince l'incontro l'esito vincente è 1; se l'incontro termina in parità si applica la restituzione in vincita della giocata; se la squadra ospitante perde l'esito vincente è 2. Handicap $X = - 5$, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 6 punti di scarto l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 5 punti di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap intero Tempo X AH semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 0 e Tempo 2, se il Tempo 2 termina 11 - 10 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 11 - 11 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 10 - 11 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esito 1°Tempo 1X2: Bisogna pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1°Tempo/Finale: Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match.

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

Pari/Dispari Team 1: Bisogna pronosticare se il totale dei punti messi a segno dalla squadra 1 nell'incontro, sarà "pari" oppure "dispari". Si terranno in considerazione i tempi regolamentari. Si precisa che la squadra 1 corrisponde alla squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Pari/Dispari Team 2: Bisogna pronosticare se il totale dei punti messi a segno dalla squadra 2 nell'incontro, sarà "pari" oppure "dispari". Si terranno in considerazione i tempi regolamentari. Si precisa che la squadra 2 corrisponde alla squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet tempo X: Bisogna pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si sarà verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 21 - 14 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 14 - 14 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 14 - 21 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Draw No Bet: Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 24 - 18 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 15 - 15 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 18 - 24 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Sezione Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o nella manifestazione sportiva.

Vincente gruppo: Si deve pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nel gruppo, realizzerà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: se in un gruppo di 4 partecipanti Australia, Inghilterra, Italia, Scozia il cliente avrà scommesso sull'Inghilterra come vincente del Gruppo e questa si è posizionata meglio delle altre tre partecipanti proposte, la scommessa risulterà vincente.

Vincente Grand Slam: Si deve pronosticare se una tra le squadre proposte in lista si aggiudicherà la vittoria in tutte le partite giocate nella competizione oggetto di scommessa. Nella lista esiti potrà essere presente l'esito "Nessuna" nel caso in cui nessuna squadra riesca a vincere tutti gli incontri nella competizione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Triple Crown: Si deve pronosticare la squadra, tra quelle proposte in lista, che vincerà il titolo di "Triple Crown" nella manifestazione oggetto di scommessa. Nella lista esiti potrà essere presente l'esito "Nessuna" nel caso in cui nessuna squadra riesca a vincere tutti gli incontri con le altre squadre presenti in lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Squadra vincente per la prima volta SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà per la prima volta (esito SI), o meno (esito NO) la manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel torneo 6 Nazioni il cliente seleziona a vincere per la prima volta (Si) l'Italia, se l'Italia vincerà la manifestazione 6 Nazioni l'esito sarà vincente in caso contrario la selezione vincente sarà il No.

Accoppiata finale ordine esatto: Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio. Se il cliente giocherà in accoppiata in ordine Nuova Zelanda prima classificata e l'Inghilterra seconda classificata e queste due squadre, rispettivamente nella classifica finale o nella fase ad eliminazione (quindi in finale), si classificheranno in ordine prima classificata la Nuova Zelanda e seconda classificata l'Inghilterra, la scommessa risulterà vincente.

Ultima classificata nella manifestazione: Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Finalista SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO) alla finale della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel mondiale di rugby la finale si disputa tra Inghilterra e Australia, se il cliente avrà scommesso che l'Australia approderà in finale (Si) l'esito sarà vincente in caso contrario (No) sarà perdente.

Raggiunge la semifinale SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà (esito SI) o meno (esito NO) in Semifinale nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel mondiale di rugby una delle due semifinali si disputa tra Inghilterra e Australia, se il cliente avrà scommesso che l'Australia approderà in semifinale (Si) l'esito sarà vincente in caso contrario (No) sarà perdente.

Qualificazione ai quarti SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà (esito SI) o meno (esito NO) ai Quarti di finale nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel mondiale di rugby una dei 4 quarti di finale si disputa tra Inghilterra e Australia, se il cliente avrà scommesso che l'Australia approderà ai quarti di finale (Si) l'esito sarà vincente in caso contrario (No) sarà perdente.

Continente del vincente: Si deve pronosticare il continente di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel mondiale di rugby la finale si disputa tra Inghilterra e Australia, il risultato finale è di 12 a 32 a favore dell'Australia, se il cliente avrà selezionato vincente l'Oceania come continente la scommessa sarà vincente nel caso avesse selezionato l'Europa come continente la scommessa risulterà perdente.

Emisfero del vincente: Si deve pronosticare l'emisfero di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nel mondiale di rugby la finale si disputa tra Inghilterra e Australia, il risultato finale è di 12 a 32 a favore dell'Australia, se il cliente avrà selezionato vincente l'emisfero Sud la scommessa sarà vincente nel caso avesse selezionato l'emisfero Nord la scommessa risulterà perdente.

Torneo 6 Nazioni – Grande Slam SI/NO: Bisogna pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo i cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Con Nessuna Vittoria SI/NO: Bisogna pronosticare se e quale delle squadre partecipanti non conquisterà alcuna vittoria nei cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Vincente Triple Crown: Bisogna pronosticare se e quali squadre appartenenti alle isole Britanniche partecipanti al torneo riuscirà nel corso del torneo a vincere gli incontri con tutte le altre tre avversarie.

Torneo 6 Nazioni – Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Punti: Bisogna pronosticare il giocatore presente in una lista di nominativi, che realizzerà il maggior numero di punti nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Squadra Del Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Punti: Bisogna pronosticare la squadra del giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Giocatore Che Realizza Il Maggior Numero Di Mete: Bisogna pronosticare il giocatore presente in una lista di nominativi, che realizzerà il maggior numero di mete nel torneo.

Torneo 6 Nazioni – Totale Vittorie Di Ogni Singola Squadra: Bisogna pronosticare il totale delle vittorie (da 0 a 5) di ogni singola squadra nel torneo.

Sezione Live

1X2 70° Minuto Live: Bisogna pronosticare l'esito finale conseguito al termine dei tempi regolamentari (80 minuti più eventuale recupero):

- 1 per la vittoria della squadra ospitante
- X per il pareggio
- 2 per la vittoria della squadra ospitata

L' accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino al 70esimo minuto di gioco.

1X2 Handicap Live: Bisogna pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato: 1 (con H) indica la vittoria della squadra ospitante, X (con H) il pareggio, 2 (con H) la vittoria della squadra ospitata.

Esempio:

Italia – Galles 26 – 18 (Handicap di 7 punti all'Italia) Esito vincente 1: (26-7=19 risultato finale 19-18 quindi 1)

Prossima Meta Live: La scommessa consiste nell'indovinare quale squadra, in un determinato incontro di rugby, segna la meta successiva. Con il segno 1 si pronostica la meta della prima squadra proposta, con il segno 2 la meta della seconda squadra proposta, con il segno X nessuna meta. Ai fini della certificazione ha efficacia anche la meta tecnica.

Under/Over Live: Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre alla fine dei tempi regolamentari sarà Under (inferiore all'indice) o Over (superiore all'indice).

Esempio:

<u>Se</u>		<u>l'indice</u>		<u>di</u>		<u>riferimento</u>		<u>è</u>		<u>40,5.</u>	
<u>e</u>	<u>la</u>	<u>somma</u>	<u>dei</u>	<u>punti</u>	<u>realizzati</u>	<u>è</u>	<u>40</u>	<u>l'esito</u>	<u>vincente</u>	<u>è</u>	<u>UNDER;</u>
<u>e la somma dei punti realizzati è 41 l'esito vincente è OVER.</u>											

RUGBY A 7

Sezione Generale

Vincente della manifestazione: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse accettate su una squadra presente nella lista che non partecipa o non prende parte alla manifestazione saranno rimborsate. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Olimpiadi - Vincente. lista esiti composta da: Squadra1, Squadra2, Squadra3, Altro. Vincente manifestazione: Squadra1. Esito vincente: Squadra1.

U/O punti X Squadra Y Tempo Z: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra Y durante il tempo Z sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a un indice di riferimento proposto. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Inghilterra - Scozia. Y = Inghilterra. Z = 2. U/O = 12.5. Durante il secondo tempo, l'Inghilterra segna un totale di 15 punti. Esito Vincente: OVER.

RUGBY LEAGUE

Sezione Generale

U/O X Mete Squadra Y: Si pronosticare se il numero di mete realizzate dalla squadra y nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Una meta si ottiene quando un giocatore porta il pallone oltre la linea di meta avversaria e lo depone a terra. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Esempio: Mondiale Rugby League: Australia - Samoa, risultato finale 10 - 28. Mete Realizzate Australia 5. Mete Realizzate Samoa 3. Indice di riferimento proposto per mete realizzate Australia 4.5. U/O X METE SQUADRA Y - Esito vincente: Over. Indice di riferimento proposto per mete Samoa 4.5. U/O X METE SQUADRA Y - Esito vincente: under.

SPORT INVERNALI

Sezione Sci Pre-Match & Live

Vincente: Bisogna pronosticare lo sciatore che vincerà la gara indicata.

Migliore Del Gruppo: Bisogna pronosticare lo sciatore, tra quelli indicati nella lista proposta, che realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare lo sciatore tra i due proposti che realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale della gara indicata. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli sciatori e alla conclusione della stessa per almeno uno sciatore. In caso contrario si procede al rimborso della scommessa.

Pettorale pari/dispari: Bisogna pronosticare se il numero del pettorale di partenza del vincitore della gara indicata sarà pari o dispari.

Italiani sul podio: Bisogna pronosticare il numero di sciatori italiani che si classificheranno nelle prime tre posizioni nella gara indicata.

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se uno sciatore si classificherà nelle prime tre posizioni della classifica finale nella gara indicata. Se uno sciatore non partecipa a, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Posizione del vincitore nella 1ª manche: Bisogna pronosticare il piazzamento nella prima manche dello sciatore che vincerà la gara indicata.

Margine di Vittoria: Bisogna pronosticare la differenza tra il tempo registrato dal primo classificato e quello del secondo classificato nella gara indicata. In caso di vittoria ex-aequo verrà considerato il distacco con il terzo classificato. Verranno offerti cinque margini diversi a seconda delle varie gare.

Nello Slalom Speciale: 'Fino a 0.19 secondi', 'Da 0.20 a 0.39 secondi', 'Da 0.40 a 0.59 secondi', 'Da 0.60 a 0.79 secondi' e 'Più di 0.79 secondi'. Nello Slalom Gigante: 'Fino a 0.14 secondi', 'Da 0.15 a 0.29 secondi', 'Da 0.30 a 0.44 secondi', 'Da 0.45 a 0.59 secondi' e 'Più di 0.59 secondi'. Nella Discesa Libera e nel Super G: 'Fino a 0.09 secondi', 'Da 0.10 a 0.19 secondi', 'Da 0.20 a 0.29 secondi', 'Da 0.30 a 0.39 secondi' e 'Più di 0.39 secondi'.

Podio in ordine: Bisogna pronosticare la combinazione dei 3 atleti (della lista proposta) che salgono sul podio, nell'ordine corretto. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Nazionalità del vincitore: Bisogna pronosticare la nazionalità di appartenenza del vincitore della manifestazione di riferimento. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Accoppiata in ordine Finale: Bisogna pronosticare la coppia di la Squadre/Atleti che si classificheranno, in ordine, al primo e al secondo posto della manifestazione oggetto di scommessa. La lista comprenderà anche la voce 'Altro' che include tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di sospensione o rimborso dell'avvenimento si fa riferimento al DM 111.

Accoppiata non in ordine Finale: Bisogna pronosticare la coppia di Squadre/Atleti che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al primo e al secondo posto della manifestazione indicata nella scommessa. Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

T/T Manche X: Bisogna pronosticare lo sciatore che vincerà la manche oggetto di scommessa tra i due sciatori indicati nella scommessa. Se uno o entrambi i sciatori non dovessero partecipare alla gara le scommesse verranno rimborsate. Se entrambi gli atleti non terminassero la manche X le scommesse verranno rimborsate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

Sezione Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare quale sciatore vincerà la classifica finale della competizione indicata (Coppa generale o di specialità).

Sezione Salto con gli Sci Pre-Match & Live/ Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare lo sciatore/la sciatrice vincitore di ogni singola gara o di una manifestazione. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate su quel determinato atleta o squadra sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non e' menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Vincente Qualificazioni: Bisogna pronosticare lo sciatore/la sciatrice vincitore delle qualificazioni oggetto di scommessa. N.B. Se un atleta o una squadra presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate su quel determinato atleta o squadra sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa. 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.

Sezione Sci Nordico Pre-Match & Live/ Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare il partecipante che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un atleta presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide e sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SCACCHI

Sezione Prematch

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare l'esito finale della partita: segno 1 vince il giocatore in casa, segno X pareggio e segno 2 vince il giocatore ospite. Se un partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse su quel giocatore saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un giocatore si ritiri prima dell'inizio della partita. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale di ADM.

Vincente: Si deve pronosticare quale dei giocatori offerti vincerà la competizione indicata. L'esito viene determinato in base a quale giocatore viene dichiarato ufficialmente vincitore in base alle regole della competizione.

SCHERMA

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Testa a Testa: Bisogna pronosticare l'atleta che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Se un atleta, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Atleti Nazione x sul podio Si/No: Bisogna se almeno un atleta di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

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

SCOMMESSE SPECIALI

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare il vincente di una determinata categoria offerta (es. Vincente Miglior Attore Protagonista; Vincente Miglior Attrice non Protagonista, etc.).

Vincente SI/NO: Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa risulterà vincitore (esito SI) o meno (esito NO) nella manifestazione di riferimento. In caso di mancata partecipazione del concorrente alla manifestazione le scommesse andranno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Festival di Sanremo 2023 - Marco Mengoni Vincente SI/NO, Marco Mengoni vince il Festival di Sanremo. Esito vincente: "SI".

Vincente senza X: Bisogna pronosticare il "vincente" escludendo dalla lista il concorrente X. Si fa riferimento alla classifica ufficiale. La voce Altro comprende tutti i concorrenti non presenti nella lista ad esclusione del concorrente X. In caso di pareggio si rimanda al DM vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Accoppiata primi due in ordine: Bisogna pronosticare quali saranno i due concorrenti che si classificheranno, non in ordine, nei primi due 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 DM vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Almeno uno dei due vince: Si deve pronosticare se almeno uno dei due artisti oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO) la manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: manifestazione Festival di Sanremo, artisti proposti: Marco Mengoni, Giorgia. Se il cliente seleziona Marco Mengoni e il vincitore sarà Marco Mengoni, ESITO VINCENTE: SI.

Vincente doppia chance SI/NO: Si deve pronosticare se almeno uno dei concorrenti/gruppi oggetto di scommessa risulterà vincente (esito SI), o meno (esito NO), della manifestazione di riferimento. Se un concorrente/gruppo presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Festival di Sanremo 2024. Lista dei concorrenti: Geolier-Annalisa; Angelina Mango-Loredana Bertè; The Kolors-Mahmood. Concorrenti selezionati: Angelina Mango-Loredana Bertè. Vincitore del Festival di Sanremo 2024: Angelina Mango. ESITO VINCENTE: SI.

Vincente per la prima volta: Bisogna pronosticare se il concorrente vincitore della manifestazione si aggiudicherà il titolo per la prima volta. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Artista X vince le manifestazioni Y e Z: Si deve pronosticare se, nello stesso anno di riferimento, l'artista (o gruppo) X vincerà (SI) o meno (NO) entrambe le manifestazioni (Y e Z) indicate nella descrizione dell'avvenimento. Con l'esito "SI" si pronostica che l'artista (o gruppo) X vincerà entrambe le manifestazioni nello stesso anno di riferimento. Con l'esito "NO" si pronostica che l'artista (o gruppo) X non vincerà entrambe le manifestazioni nello stesso anno di riferimento. Se l'artista (o gruppo) X non prenderà parte ad una o ad entrambe le manifestazioni le scommesse andranno a rimborso. Esempio: . Utente scommette su Achille Lauro vincente manifestazione X + Y. X= Sanremo, Y=Eurovision Song Contest. Achille Lauro vince il festival di Sanremo e si classifica al terzo posto all'Eurovision Song Contest - Esito vincente: No. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

T/T: Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti/gruppi indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della gara di riferimento. In caso di mancata partecipazione di una dei due concorrenti/gruppi alla gara

oggetto di scommessa, la scommessa va a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: X Factor 2023 1° classificato Sarafine, 2° classificato Stunt Pilots, 3° classificato Dandy, 4° classificato Maria Tomba. Sarafine - Dandy ESITO VINCENTE 1 Maria Tomba - Stunt Pilots ESITO VINCENTE 2.

X° Classificato: Bisogna pronosticare il concorrente che si classificherà al X° posto nella manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. In caso di parità di punti tra due o più concorrenti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente ad una concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Concorrente X o Concorrente Y piazzato tra i primi Z: Si deve pronosticare se il concorrente x o il concorrente y indicati riusciranno (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime z posizioni della manifestazione di riferimento. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione della manifestazione di almeno uno dei concorrenti oggetto di scommessa. Nel caso in cui entrambi i concorrenti non partecipino alla manifestazione di riferimento la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Sanremo 2025. Brunori Sas o Giorgia piazzato almeno tra i primi 5. Classifica finale: 1 Elodie; 2 Noemi, 3 Giorgia, 4 Achille Lauro; 5 Brunori Sas. Esito vincente: Si.

Primo eliminato nella puntata: Si deve pronosticare il primo concorrente che verrà eliminato durante la puntata, indicata nella descrizione dell'avvenimento, della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. 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, indicata nella descrizione dell'avvenimento, della manifestazione oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata eliminati nella puntata: Si deve pronosticare la coppia di concorrenti che verrà eliminata durante la puntata, indicata nella descrizione dell'avvenimento, della manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un artista squalificato SI/NO: Si deve pronosticare se almeno un'artista sarà (esito SI) o meno (esito NO) squalificato, per un qualsiasi motivo, dalla manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni applicate DURANTE la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate PRIMA o DOPO l'inizio/il termine della manifestazione non saranno conteggiate. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Presentatore ufficiale indossa il papillon serata X SI/NO: Si deve pronosticare se il presentatore ufficiale della manifestazione oggetto di scommessa, nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata, indosserà (esito SI) o meno (esito NO) il papillon. Con l'esito SI si intende che il presentatore ufficiale indosserà nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata un papillon. Con l'esito NO si intende che il presentatore ufficiale non indosserà nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata un papillon. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Presentatore ufficiale indossa la cravatta serata X SI/NO: Si deve pronosticare se il presentatore ufficiale della manifestazione oggetto di scommessa, nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata, indosserà (esito SI) o meno (esito NO) la cravatta. Con l'esito SI si intende che il presentatore ufficiale indosserà nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata una cravatta. Con l'esito NO si intende che il presentatore ufficiale non indosserà nella prima inquadratura televisiva dopo l'inizio ufficiale della puntata una cravatta. Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Cosa indosserà X Papillon o Cravatta: Bisogna pronosticare cosa indosserà l'artista proposto nell'avvenimento all'inizio della serata specificata della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il sito ufficiale della manifestazione, il canale social dell'artista indicato e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa. esiti: Papillon / Cravatta / Altro.

Colore Vestito Artista: Bisogna pronosticare quale sarà, tra le due proposte, la tipologia di colorazione del primo abito dell'artista proposto nell'avvenimento all'inizio della serata specificata della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il sito ufficiale della manifestazione, il canale social dell'artista indicato e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa. Esiti: Monocolore – Multicolore.

Capelli Raccolti SI/NO di X nella serata Y: Bisogna pronosticare se, la prima acconciatura dell'artista proposto nell'avvenimento sarà raccolta (Si) o meno (NO). Si fa riferimento alla prima acconciatura certificabile all'inizio della serata specificata della manifestazione di riferimento. Con l'esito "Si" si pronostica qualsiasi acconciatura che preveda uno strumento o trecce, code, chignon ecc, che tengano i capelli raccolti o semiraccolti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il sito ufficiale della manifestazione, il canale social dell'artista indicato e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

Prossimo Eliminato\Ripescato: Bisogna pronosticare l'esito del televoto tra 2 o più concorrenti. Nel caso in cui, nella stessa puntata fossero eliminati o ripescati altri concorrenti, non verrebbero considerati ai fini della scommessa.

Personaggio X partecipa come ospite: Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa parteciperà (Esito SI) o meno (Esito NO) alla manifestazione di riferimento come ospite. Ai fini della refertazione dell'esito vincente non saranno presi in considerazione eventuali collegamenti telefonici o televisivi da altro luogo. L'esito SI risulterà vincente solo se il personaggio sarà presente nello studio/teatro dove si svolge la manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In mancanza di dati degli enti organizzatori verrà utilizzata la fonte video associata. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Es. Sinner partecipa come ospite a Sanremo SI/NO. L'esito SI risulterà Vincente se Sinner sarà presente come ospite in almeno una serata della manifestazione di riferimento. L'esito NO risulterà Vincente se Sinner non si presenterà come ospite della manifestazione di riferimento, oppure in caso di collegamento telefonico o televisivo da altro luogo.

Piazzamento concorrente X (4 fasce): Si deve pronosticare in quale fascia di piazzamento l'artista si collocherà. I possibili esiti sono 4: 1-3 4-6 7-10 maggiore di 10 Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Piazzamento concorrente X (6 fasce): Si deve pronosticare in quale fascia di piazzamento l'artista si collocherà. I possibili esiti sono 6: 1-3 4-6 7-10 11-15 16-20 maggiore di 20 Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Pari/Dispari posizione in classifica concorrente X: Si deve pronosticare se, nella serata finale della manifestazione di riferimento, la posizione in classifica del concorrente X sarà un numero PARI o DISPARI. Si considera solo la posizione nella classifica finale della manifestazione. Se il concorrente X non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione o se non si qualifica alla serata finale, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Sanremo 2025. Posizione Brunori Sas. – Classifica Finale concorrenti: 1 Elodie; 2 Noemi, 3 Giorgia, 4 Achille Lauro; 5 Brunori Sas. Brunori Sas Pari/Dispari posizione in classifica - Esito vincente: Dispari.

Ballando con le Stelle

Vincente: Bisogna pronosticare il/la vincente. In caso di ripescaggio, il concorrente precedentemente eliminato sarà considerato valido ai fini della scommessa.

Sezione Musica

Registrazione dell'anno: Bisogna pronosticare l'artista/canzone che risulterà vincitore nella categoria di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa dovesse non essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente.

X-Factor

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti proposti nei *Testa a Testa* riuscirà ad andare più avanti nel corso della competizione o supererà un determinato turno. In caso di doppia eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i due concorrenti inseriti nel *Testa a Testa* dovessero essere eliminati nello stesso turno di esibizione, le relative scommesse sarebbero dichiarate void. Se un concorrente, precedentemente eliminato, dovesse essere ripescato nelle puntate successive, non andrà ad influire sull'esito di un *Testa a Testa* già refertato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Prossimo Eliminato: Si deve pronosticare chi dei concorrenti ancora in gara sarà eliminato nella puntata descritta nell'evento. La scommessa si basa sul primo eliminato della puntata, in caso nella stessa puntata fossero eliminati altri concorrenti, tali successive eliminazioni non faranno fede ai fini della scommessa. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Ripescato: Si deve pronosticare chi tra i concorrenti eliminati sarà ripescato. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare l'evento void anche dopo il suo inizio.

Vincente Giudice e Concorrente – X Factor Italia: Si deve pronosticare la selezione che risulterà vincente. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Vincente Categoria (Gruppi, Under Donne, Under Uomini e Gruppi): Si deve pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nel gruppo riuscirà ad andare più avanti nel corso della competizione o supererà un determinato turno. In caso di tripla eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i concorrenti inseriti nel *Gruppo* dovessero essere eliminati nello stesso turno di esibizione, le relative scommesse sarebbero dichiarate void. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Accoppiata a Giro Classifica Finale: Bisogna pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nella lista si classificherà nelle prime due posizioni della classifica finale.

Accoppiata in Ordine Classifica Finale: Bisogna pronosticare chi tra i concorrenti inseriti nella lista si classificherà esattamente Primo e Secondo nella classifica finale dell'evento.

Chi andrà al Ballottaggio? Si deve pronosticare chi dei concorrenti ancora in gara andrà al primo ballottaggio (o sfida eliminazione). La scommessa si basa sul primo ballottaggio (o sfida eliminazione) della puntata, in caso nella stessa puntata ci fossero altri ballottaggi, non faranno fede ai fini della scommessa. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Speciali Sanremo

Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione.

Se non diversamente specificato, nel caso in cui un concorrente non partecipi dall'inizio o si ritiri per un qualsiasi motivo durante la manifestazione le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Vincente Festival di Sanremo: Si deve pronosticare chi vincerà l'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Piazzato sul Podio Si/No: Si deve pronosticare se il cantante o il gruppo indicato, si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra i due cantanti otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo. Nel caso in cui un concorrente non partecipi dall'inizio della manifestazione, per un qualsiasi motivo, le scommesse sul mercato testa a testa verranno mandate a rimborso in tutti gli altri casi verrà refertato regolarmente.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classificherà all'ultimo posto nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Combo primo e ultimo: Si deve pronosticare chi si piazzerà rispettivamente al primo e all'ultimo posto della classifica, al termine della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare il cantante (o il gruppo musicale) che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati, nella classifica finale dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Miglior Testo Sergio Bardotti: Si deve pronosticare l'artista/gruppo che vincerà il "Premio Miglior Testo Sergio Bardotti" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Nuove Proposte: Si deve pronosticare quale cantante si aggiudicherà la vittoria nella categoria "Nuove Proposte" del Festival di Sanremo.

Vincente Premio della Critica Mia Martini: Si deve pronosticare l'artista che vincerà il "Premio della Critica Mia Martini" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Premio della Critica Nuove Proposte: Si deve pronosticare l'artista che vincerà il "Premio della Critica" per le nuove proposte dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Vincente Cover: Si deve pronosticare quale sarà l'artista campione che si aggiudicherà il premio della serata cover. In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione, anche per pochi attimi, di tutti i partecipanti in gara.

Regione del vincitore: Si deve pronosticare la regione dove è nato il concorrente che si piazzerà in prima posizione nella classifica finale della manifestazione. Può essere previsto l'esito Altro, che comprende gli esiti non previsti nella lista. Nel caso in cui l'esito Altro non fosse presente e il risultato che si è verificato non è tra

gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della scommessa, nel caso in cui il primo classificato dovesse essere un duo/gruppo, sarà sempre vincente l'esito ALTRO. Se la manifestazione viene sospesa e non conclusa entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia verificato alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente. Esempio: Festival di Sanremo REGIONE DEL VINCITORE. esiti: LOMBARDIA, TOSCANA, EMILIA-ROMAGNA, LIGURIA, VENETO, PIEMONTE, PUGLIA, SICILIA, ALTRO. Risultato: PRIMO CLASSIFICATO SANREMO: SETHU - Cause perse. Esito Vincente: LIGURIA.

In testa alla classifica parziale al termine della serata X: Si deve pronosticare quale sarà il concorrente/gruppo che si piazierà al primo posto della classifica parziale al termine di una specifica serata X per la manifestazione di riferimento. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se un concorrente/gruppo presente nella lista non partecipa o non prende parte alla serata X, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Festival di Sanremo 2024. X=2. Lista esiti composta da: Mahmood, Annalisa, Angelina Mango, Geolier, Altro. Alla fine della seconda serata del Festival di Sanremo il concorrente piazzato al primo posto della classifica parziale è Geolier. ESITO VINCENTE: GEOLIER.

Concorrente X piazzato tra i primi Y della serata Z: Si deve pronosticare se il concorrente/gruppo X oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "Y" posizioni della classifica relativa alla sola serata Z di riferimento. Se un concorrente/gruppo presente nella lista non partecipa o non prende parte alla serata X, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Festival di Sanremo 2024. X=Geolier. Y=3. Z=2. Alla fine della seconda serata del Festival di Sanremo Geolier si piazza al primo posto della classifica parziale. ESITO VINCENTE: SI.

Primo concorrente ad esibirsi nella serata X: Si deve pronosticare quale concorrente della sezione "big/campioni" si esibirà per primo nella serata X della manifestazione. Si considerano solo i concorrenti della sezione "big/campioni" ufficialmente in gara e non le eventuali esibizioni di ospiti/presentatori/nuove proposte. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se l'esito pronosticato non partecipa alla serata X, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Sanremo 2025. Primo concorrente ad esibirsi nella serata 1. Lista di esiti: Elodie; Annalisa, Giorgia, Achille lauro; Brunori Sas. Altro. Giorgia si esibisce per prima tra i big/campioni. Esito vincente: Giorgia.

Amici

Vincente Puntata: Si deve pronosticare quale concorrente verra' dichiarato il vincitore della puntata indicata. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito dell'evento, ci riserviamo il diritto di dichiarare void l'evento e le relative scommesse, anche dopo l'inizio dell'evento stesso.

Sezione Cronaca e Costume Terzo Royal**Baby**

Sesso: La scommessa consiste nel pronosticare il sesso del nascituro.

In caso di parto gemellare:

- Se i nascituri saranno dello stesso sesso, la scommessa sarà refertata come valida;
- Se i nascituri saranno di sesso opposto, la scommessa sarà annullata.

Fascia Oraria di nascita: La scommessa consiste nel pronosticare la fascia oraria in cui nascerà il/la bambino/a.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario **CET** riportato.

N.B. Ricordiamo che, ai fini della validità della scommessa, faranno fede i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

SKATEBOARDING

Sezione Generale

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

SNOOKER

Sezione Regole Generali

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

Vincente Incontro (TESTA A TESTA MATCH RISULTATO): Questo mercato consiste nel pronosticare il giocatore vincente di uno specifico incontro. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: [Giocatore1] o [Giocatore2].

Esempio dove per Vincente incontro - il [Giocatore1] è: [Mark Selby] v [Mark Williams] - Vincente incontro - [Mark Selby]

Il cliente scommette che Mark Selby vince l'incontro. Se Mark Selby batte il suo avversario, vincendo così l'incontro, la scommessa è vincente. Se l'avversario di Mark Selby vince l'incontro, la scommessa è perdente.

Totale Frame Pari/Dispari (PARI/DISPARI): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di frame giocati nell'incontro sarà 'Pari' o 'Dispari', che sono i 2 possibili esiti previsti. Il totale è calcolato sommando i frame vinti da entrambi i giocatori nell'incontro.

Esempio:

Il cliente scommette su Totale frame - 'Dispari'. Se il punteggio finale è 6-3, quindi un numero totale di 9 frame giocati, la scommessa è vincente.

Se il punteggio finale è 6-2, quindi un numero totale di 8 frame giocati, la scommessa è perdente. In questo caso le scommesse piazzate su 'Pari' sono vincenti.

Testa a Testa Handicap: Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà la partita, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Testa a Testa Frame "X": Bisogna pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il frame di riferimento.

Ultimo Frame Si/No: Bisogna pronosticare, se la partita sarà decisa all'ultimo frame o meno, ovvero se saranno disputati tutti i frame previsti nell'incontro.

U/O "X" Frame nel Match: Bisogna pronosticare se il numero totale di frame disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

Gara A "X" Frame nel Match: Bisogna pronosticare il giocatore che si aggiudicherà per primo il numero di frame prefissato.

1X2 Dopo "X" Frame: Bisogna pronosticare secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro dopo un certo numero di frame.

Gara a 30 Punti nel Frame: Bisogna pronosticare il giocatore che raggiungerà per primo il limite di 30 punti nel frame di riferimento.

Testa a Testa Con Handicap Frame "X": Bisogna pronosticare il giocatore che vincerà il frame di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato.

Vincente Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, quale tra i giocatori oggetto di scommessa, si aggiudicherà la vittoria della manifestazione di riferimento.

Vincitore Partita Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà la partita.

Testa a Testa Handicap Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà la partita, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Testa a Testa Frame "X" Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che si aggiudicherà il frame di riferimento.

Pari Dispari Punti nel Frame "X" Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel solo frame di riferimento, sarà pari o dispari.

Ultimo Frame Si/No Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se la partita sarà decisa all'ultimo frame o meno, ovvero se saranno disputati tutti i frame previsti nell'incontro.

U/O "X" Frame nel Match Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, se il numero totale di frame disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore al limite prefissato.

Gara A "X" Frame nel Match Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che si aggiudicherà per primo il numero di frame prefissato.

1X2 Dopo "X" Frame Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro dopo un certo numero di frame.

Gara a 30 Punti nel Frame Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che raggiungerà per primo il limite di 30 punti nel frame di riferimento.

Testa a Testa Con Handicap Frame "X" Live: Bisogna pronosticare, in tempo reale, il giocatore che vincerà il frame di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato.

Si rende noto che l'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 del regolamentovigente).

Singole: Bisogna pronosticare il risultato di un solo avvenimento, la potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.

Multiple: Bisogna pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La quota totale si ottiene dal prodotto delle quote dei singoli eventi scelti. Moltiplicando questo valore per l'importo scommesso, si ottiene la potenziale vincita. Affinchè la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.

SURF

Sezione Generale

Vincente: Si deve pronosticare il surfista che si classifica al primo posto nella competizione. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un surfista che non partecipa alla manifestazione o si ritira, sono considerate perdenti.

T/T: Si deve pronosticare quale tra i due surfisti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine della gara indicata.

Piazzato sul podio: Si deve pronosticare se l'atleta X oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento. Se l'atleta indicato non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate restano valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: finale Coppa Europa, per X=Atleta1; classifica finale: 1° Atleta2, 2° Atleta1, 3° Atleta3; esito vincente SI.

SPORT MISTI

Vinceranno Tutte: Bisogna pronosticare se le squadre, i giocatori o i piloti offerti nella scommessa vinceranno tutti o meno nella data indicata (Esempio: Juventus, Federer e V. Rossi vinceranno le rispettive partite/gare disputate in data X). Nel caso in cui un giocatore non partecipasse, si ritirasse e/o venisse sostituito, la scommessa verrà interamente rimborsata. Nel caso in cui uno degli eventi coinvolti venisse sospeso o posticipato (e non disputato entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), la scommessa verrà interamente rimborsata.

SOFTBALL

Sezione Antepost

Vincente: La scommessa consiste nell'individuare il "vincente" di una singola manifestazione e/o del singolo incontro.

Vincente Olimpiadi: Consiste nel pronosticare, tra le squadre inserite nella lista pubblicata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, quella che vincerà la medaglia d'oro. Se una squadra presente nella lista pubblicata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di essa sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

In caso di ex aequo fra due o più squadre, la quota del vincente dovrà essere divisa per il numero delle squadre classificate al primo posto.

Sezione Match

Totale Incontro (U/O Punti nell'incontro): Questo mercato consiste nel pronosticare il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante l'incontro. L'esito vincente è determinato in base all'effettivo totale dei punti segnati alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari) comparato al totale dei punti quotato al momento del piazzamento della scommessa [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] Under [n].

Esempio: Italia v Francia, dove [n] è 9.5

Il cliente scommette su Totale Incontro - Over 9.5.

- **Se l'incontro finisce 7-3** la scommessa è vincente in quanto sono stati segnati 10 punti.
- **Se l'incontro finisce 6-3** la scommessa è perdente in quanto sono stati segnati 9 punti.

Sezione Live

Questo mercato consiste nel pronosticare il totale dei punti segnati da entrambe le squadre durante l'incontro. L'esito vincente è determinato in base all'effettivo totale dei punti segnati alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari) comparato al totale dei punti quotato al momento del piazzamento della scommessa [n]. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [n] o Under [n]. Esempio: Italia vs Francia, dove [n] è 9.5. Il cliente scommette su Punteggio totale - Over 9.5. Se l'incontro finisce 7-3 la scommessa è vincente in quanto sono stati segnati 10 punti. Se l'incontro finisce 6-3 la scommessa è perdente in quanto sono stati segnati 9 punti.

Vincente (Testa a Testa Match Live): Questo mercato consiste nel pronosticare la squadra che vince lo specifico incontro. Si determina il vincitore in base alla squadra che ha segnato più punti alla fine dell'incontro (inclusi eventuali inning supplementari). Sono previsti 2 possibili esiti: [Squadra1] o [Squadra2]. Esempio: Italia vs Francia Il cliente scommette sull'Italia. Se l'Italia ha segnato più punti della Francia alla fine dell'incontro, la scommessa è vincente. Se l'Italia ha segnato meno punti della Francia alla fine dell'incontro, la scommessa è perdente.

Vincente con Handicap (Testa a testa Handicap Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il risultato alla fine dell'incontro, dopo aver applicato un dato handicap [n] al numero dei punti segnati dalla squadra scelta. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato. Il valore di [n] sarà diverso nei diversi incontri. Esempio in cui il valore [n] è: Italia [-3.5], Francia [+3.5]: Il cliente scommette su Vincente con handicap - Italia -3.5. Se il risultato alla fine dell'incontro di Italia - Francia è 10-6, l'Italia ha vinto con un margine di 4 punti. Pertanto, dopo aver applicato l'handicap di -3.5 punti la scommessa è vincente. Se il risultato alla fine dell'incontro è Italia - Francia 10-7, l'Italia ha vinto con un margine di 3 punti. Pertanto, dopo aver applicato l'handicap di -3.5 punti la scommessa è perdente.

SOLLEVAMENTO PESI

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

SQUASH

Sezione Generale

Vincente: Si deve pronosticare il tennista o la squadra che si classifica al primo posto nella manifestazione oggetto di scommessa. 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.

T/T: Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. 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.

T/T Set X: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il set oggetto di scommessa. 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.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'incontro oggetto di scommessa tenendo conto dell'handicap assegnato. 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.

T/T Handicap Set X: Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria del set oggetto di scommessa, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap. 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.

T/T Handicap Set vinti: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più Set nell'incontro, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap. 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.

T/T Set X punto Y: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto oggetto di scommessa nel Set di riferimento. 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.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine della partita sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI. 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.

Pari/Dispari punti Giocatore X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzata dal giocatore oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI. 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.

Pari/Dispari Set X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine del set oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI. 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.

Pari/Dispari Set nel match: Si deve pronosticare se la somma dei set al termine dell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati dai due giocatori nell'incontro è inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato

si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Set Live: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine del set oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O Set nel match: Si deve pronosticare se la somma dei set disputati nella partita sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O punti giocatore X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nell'incontro, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. 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.

Risultato esatto 2/3 Live: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 2 su 3). 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.

Risultato esatto 3/5 Live: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 3 su 5). 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.

Gara a X punti Set Y: Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo il limite di punti indicato al termine del set di riferimento. 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.

Numero Set 2/3 Live: Si deve pronosticare il numero totale di Set disputati in un incontro (Matches 2 su 3). 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.

Numero Set 3/5 Live: Si deve pronosticare il numero totale di Set disputati in un incontro (Matches 3 su 5). 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.

Set X ai vantaggi SI/NO: Si deve pronosticare se il set oggetto di scommessa terminerà ai vantaggi (esito SI) o meno (esito NO). 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.

Totale Set ai vantaggi (al meglio di 3): Si deve pronosticare il numero di Set che si concluderanno ai vantaggi. 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.

Totale Set ai vantaggi (al meglio di 5): Si deve pronosticare il numero di Set che si concluderanno ai vantaggi. 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.

Margine vittoria Set X: Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, al termine del set di riferimento, scegliendo tra gli esiti proposti. 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.

Set X chi supera Y punti: Si deve pronosticare il giocatore che nel set oggetto di scommessa supererà i punti indicati. L'esito "X" sta ad indicare che entrambi i giocatori hanno raggiunto il punteggio prefissato, creando una situazione di pareggio. Esempio: SET 1 CHI SUPERA 10 PUNTI punteggio 10-10, esito vincente X punteggio 9-11, esito vincente 2. 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.

SUMO

Sezione Generale

Vincente: Si deve pronosticare il/la lottatore/rice che si classifica al primo posto nella manifestazione in oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un/una lottatore/rice che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione in 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. Con la voce “Altro” si intendono tutti i lottatori/rice non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

T/T: Si deve pronosticare quale sarà il partecipante vincente tra i due proposti. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

TAEKWONDO

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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

TENNIS

Sezione Pre-Match&Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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

Se un tennista si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un tennista si ritiri prima di scendere in campo (WO: Walk over).

In caso di ritiro di uno dei due tennisti, oltre al vincente partita e vincente set in corso, verranno refertati solo gli esiti che si sono già concretizzati sul campo (esempio: under/over già raggiunto o un set già terminato). Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, verranno rimborsati. Nel caso di mercati sul singolo game, se il game non viene nemmeno disputato, tutti i mercati relativi ad esso verranno rimborsati; se un tennista si ritira durante lo svolgimento di un game, tutti i mercati relativi a quel game che si sono già concretizzati verranno refertati, al contrario gli altri saranno rimborsati.

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo set come un tie-break, verrà considerato un solo game (esempio: in una partita che finisce al terzo set, nel quale i primi due set sono terminati 6-3 e 4-6, la somma totale sarà pari a 20 games).

In caso di variazioni di regolamenti, format o superficie attuate dalla federazione e/o organizzatori della manifestazione, la conoscenza di tali variazioni è a cura del cliente che non potrà avanzare richieste di rimborso.

A seguito delle interruzioni, l'ordine di gioco potrebbe subire variazioni a totale discrezione dell'organizzazione del torneo che si riserva la facoltà di modificare le regole con cui le partite vengono disputate (esempio: la direzione del torneo sceglie di far disputare il terzo set delle partite di singolare con la regola del super-tie-break). Tali variazioni non prevedono nessun rimborso, se non nel caso in cui una tipologia di scommessa offerta non può più verificarsi dopo queste variazioni (esempio: U/O set di una partita che invece di disputarsi su 5 set viene ridotta a 3 set o viceversa).

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte:

T/T Partita: Bisogna pronosticare il vincitore della partita. Se un tennista si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; la scommessa invece sarà rimborsata qualora un tennista si ritiri prima di scendere in campo.

Vincente più punti Game X Set Y: Si deve pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più punti nel game X del set Y di riferimento. Sono previsti 2 esiti: - 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di punti nel game. - 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di punti nel game. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del game è necessaria ai fini della certificazione della scommessa. Se un giocatore non prende parte alla partita le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Sinner (1) - Djokovic (2). X=3, Y=2. Nel terzo game del secondo set Sinner vince 4 punti, Djokovic 2. Esito vincente 1.

U/O Giochi nel match: Si deve pronosticare se la somma totale dei game giocati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Ogni Tie-Break e Super Tie-Break disputato nel match è conteggiato come un singolo game. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio 1: - U/O 30,5 Giochi nel match. Primo set: 4-6. Secondo set: 7-6. Terzo set: 6-2. N° game disputati

nel match: $4+6+7+6+6+2 = 31$. Esito vincente: Over. Esempio 2: - U/O 48.5 Giochi nel match. Primo set: 6-1. Secondo set: 6-2. Terzo set: 3-6. Quarto set: 4-6. Quinto set: 7-6. N° game disputati nel match: $6+1+6+2+3+6+4+6+7+6 = 47$. Esito vincente: Under.

U/O giochi Giocatore X con eventuale Match tie-break: Si deve pronosticare se i games vinti dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Nishikori - Nadal Set 1: 1-6 Set 2: 1-6 Set 3: 3-6 Giocatore 1: Limite uguale o inferiore a 4,5 ESITO VINCENTE OVER; Limite uguale o superiore a 5,5 ESITO VINCENTE UNDER. Giocatore 2: Limite uguale o inferiore a 17,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore a 18,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O X giochi Giocatore Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei giochi vinti dal giocatore Y, al termine dell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei giochi realizzati dal giocatore Y è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 20, se la somma dei giochi vinti dal giocatore Y è pari a 19 o inferiore l'esito vincente è UNDER; se la somma dei giochi vinti dal giocatore Y è pari a 20 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei giochi vinti dal giocatore Y è pari a 21 o superiore l'esito vincente è OVER. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap con match Tie-break: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più giochi nell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di giochi) assegnato ad uno dei due tennisti. Il valore di handicap se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per primo; se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato per secondo. Gli esiti pronosticabili sono: 1,2. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate sul T/T Handicap saranno rimborsate a meno che l'esito non risulta certificabile. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. Esempio: Avvenimento proposto, Tennista A - Tennista B. 6-3; 3-6; 10:6. Giochi vinti da Tennista A: 10. Giochi vinti dal Tennista B: 9. -T/T Handicap (+2.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: $10-6.5 >$ Esito: 1 - T/T Handicap (-4.5) Giochi. Risultato dopo aver applicato l'handicap: $5.5-9 >$ Esito: 2.

T/T Handicap Set: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà più set al termine della partita aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di set vinti dal giocatore selezionato.

Pari/dispari: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati durante la partita sarà un numero pari o dispari.

Pari/dispari Giocatore: Bisogna pronosticare se il numero totale di games vinti durante la partita dal giocatore indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Games con eventuale match tie-break: Si deve pronosticare se i games giocati nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore. Esempio: Nishikori - Nadal Set 1: 1-6 Set 2: 1-6 Set 3: 3-6 Totale Games 23 > ESITO VINCENTE DISPARI Kanepi - Martić Set 1: 7-5 Set 2: 2-6 Set 3: 4-6 Totale Games 30 > ESITO VINCENTE PARI.

Pari/Dispari Games nel set X con eventuale match tie-break: Si deve pronosticare se i games disputati nel set oggetto di scommessa saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI. Ogni Tie-break

e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, la scommessa sarà considerata a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Nishikori - Nadal Set 1: 1-6 ESITO VINCENTE DISPARI Set 2: 0-6 ESITO VINCENTE PARI Set 3: 3-6 ESITO VINCENTE DISPARI.

Tie Break SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno in un set della partita indicata verrà disputato il tie break.

Set Betting: Bisogna pronosticare il risultato della partita in set. In caso di ritiro di un tennista, questo mercato verrà sempre rimborsato.

Risultato Esatto SI/NO: Bisogna pronosticare se il risultato esatto indicato nella scommessa si verificherà o meno. In caso di ritiro di un tennista verranno refertati quei mercati che non possono più verificarsi (esempio. il mercato 2-0 a favore di un tennista che ha già perso un set verrà refertato, in quanto il NO è già la selezione vincente, mentre viene sempre rimborsato il mercato 2-0 a favore di un tennista che vince per ritiro dell'avversario, a prescindere dal momento del ritiro).

Numero Set Esatti: Bisogna pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori durante la partita. Le selezioni offerte sono: 2set e 3set per i tornei che si disputano al meglio dei tre set, 3set 4set e 5set per i tornei che si disputano al meglio dei cinque set.

Totale set (match 3/5) 3 o 5 set: Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, al meglio di 5 Set, saranno disputati 3 o 5 Set. I possibili esiti sono Si/No. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Torneo di Wimbledon Match - Alcaraz C. – Sinner J. - Risultato 2-3 (6-2, 2-6, 3-6, 6-1, 6-7). Esito vincente: Si; Match - Alcaraz C. – Sinner J. - Risultato 3-1 (6-2, 6-2, 4-6, 7-6). Esito vincente: No; Match - Alcaraz C. – Sinner J. 2-0 (6-4, 6-4, 2-0 e ritiro Sinner). Esito non determinabile: a rimborso.

T/T Set: Bisogna pronosticare quale tennista vincerà il set indicato. Se il tennista si ritira durante il set, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti, mentre andranno a rimborso nel caso in cui un tennista si ritirasse prima dell'inizio del set.

U/O Set nel turno X: Si deve pronosticare se il numero totale di set disputati complessivamente in tutti gli incontri nel turno oggetto di scommessa sarà superiore (OVER), o inferiore (UNDER), rispetto al valore indicato. Va tenuto conto che, il turno X può durare anche più giorni ed identifica le varie fasi del torneo. Il turno X può comporsi di 8 partite giocate su giorni differenti. La scommessa verrà dunque refertata solo al termine dell'ultima partita del turno X. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, questo verrà considerato ai fini della determinazione dell'esito vincente. Se in uno o più incontri, uno dei due giocatori si ritira o viene squalificato, si procederà al rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti, si procederà al rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Montecarlo 2023 UNDER/OVER 9,5 SET TURNO 4 Risultati 4° turno Rublev-Struff (6-1; 7-6); Fritz-Tsitsipas (6-2;6-4); Medvedev-Rune (3-6;7-5;7-6); Musetti-Sinner (6-4;5-7;4-6) ESITO VINCENTE OVER.

U/O Games nel Set: Bisogna pronosticare se il numero totale dei games disputati nel set indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

U/O games nel set X con eventuale Match tie-break: Si deve pronosticare se i games disputati da entrambi i giocatori nel set oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Nishikori - Nadal Set 1: 1-6 Limite uguale o inferiore a 6,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore a 7,5 ESITO VINCENTE UNDER. Set 2: 1-6

Limite uguale o inferiore a 6,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore a 7,5 ESITO VINCENTE UNDER. Set 3: 3-6 Limite uguale o inferiore a 8,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore a 9,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O X Giochi Set Y AH: Si deve pronosticare se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori, al termine del set indicato, sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei giochi realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 8, se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori, al termine del set indicato, è pari a 7 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori, al termine del set indicato, è pari a 8 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori, al termine del set indicato, è pari a 9 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O games Set X giocatore con eventuale match tie-break: Si deve pronosticare se i games disputati dal giocatore oggetto di scommessa, nel set di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite proposto. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Nishikori - Nadal Set 1: 1-6 Giocatore 1: limite uguale a 0,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore 1,5 ESITO VINCENTE UNDER. Giocatore 2: limite uguale o inferiore a 5,5 ESITO VINCENTE OVER; limite uguale o superiore 6,5 ESITO VINCENTE UNDER.

U/O Games nel Turno X: Si deve pronosticare se il numero totale di games disputati complessivamente in tutti gli incontri del turno oggetto di scommessa sarà superiore (OVER), o inferiore (UNDER), rispetto al valore indicato. Va tenuto conto che, il turno X può durare anche più giorni ed identifica le varie fasi del torneo. Il turno X può comporsi di 8 partite giocate su giorni differenti. La scommessa verrà dunque refertata solo al termine dell'ultima partita del turno X. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del game, questo verrà considerato ai fini della determinazione dell'esito vincente. Se in uno o più incontri, uno dei due giocatori si ritira o viene squalificato, si procederà al rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti, si procederà al rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Montecarlo 2023 UNDER/OVER 80,5 GAMES TURNO 4 Risultati 4° turno Rublev-Struff (6-1; 7-6); Fritz-Tsitsipas (6-2;6-4); Medvedev-Rune (3-6;7-5;7-6); Musetti-Sinner (6-4;5-7;4-6) ESITO VINCENTE OVER.

T/T handicap intero giochi AH semplice: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro dopo aver applicato l'Handicap al giocatore 1, ovvero quello indicato a sinistra nella descrizione dell'avvenimento. L'Handicap rappresenta il numero di giochi di vantaggio (valore positivo) o il numero di giochi di svantaggio (valore negativo) assegnati al giocatore 1. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap X = 0, se l'incontro termina 13 - 8 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 13 - 13 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 8 - 13 l'esito vincente è 2. Handicap X = - 4, se l'incontro termina 15 - 10 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 15 - 11 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 16 - 14 l'esito vincente è 2. Handicap X = + 3, se l'incontro termina 12 - 14 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 11 - 14 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 10 - 14 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T Handicap Games nel Set: Bisogna pronosticare quale tennista vincerà più games nel set indicato aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap al numero finale di games vinti dal giocatore selezionato.

T/T handicap games nel set X con eventuale match tie-break: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più games nel set oggetto di scommessa, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-

break” nel set decisivo, anche quest’ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante il set, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall’ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Thiem - Monfils risultato Set 1: 6-4 a Thiem è stato assegnato uno svantaggio di 2,5 games: risultato 3,5-4 > ESITO VINCENTE 2 a Thiem è stato assegnato un vantaggio di 1,5 games: risultato finale 7,5-4 > ESITO VINCENTE 1 a Monfils è stato assegnato un vantaggio di 2,5 games: risultato finale 6-6,5 > ESITO VINCENTE 2 a Monfils è stato assegnato uno svantaggio di 1,5 games: risultato finale 6-2,5 > ESITO VINCENTE 1.

T/T set X + T/T match + U/O games nel match con eventuale Match tie-break: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Vincitore Set X", "Vincitore Match" e "Under/Over Games nel match". Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest’ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall’ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Wawrinka - Federer 1-3 Set 1: 6-4 ESITO VINCENTE 1 Set 2: 6-7 ESITO VINCENTE 2 Set 3: 6-7 ESITO VINCENTE 2 Set 4: 4-6 ESITO VINCENTE 2 ESITO VINCENTE 1 + 2 + OVER (limite uguale o inferiore a 45,5) ESITO VINCENTE 1 + 2 + UNDER ((limite uguale o superiore 46,5).

Pari/Dispari Set X: Bisogna pronosticare se il numero totale di games disputati nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Giocatore Set X: Bisogna pronosticare se il numero totale di games vinti dal giocatore selezionato nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Risultato Esatto Set: Bisogna pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Vengono offerti singolarmente tutti i possibili esiti per entrambi i giocatori.

Risultato Esatto Set (6 scelte): Bisogna pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono sei: 6-0 o 6-1 o 6-2, 6-3 o 6-4, vince il giocatore 1 con altro risultato, 0-6 o 1-6 o 2-6, 3-6 o 4-6 e vince il giocatore 2 con altro risultato.

1X2 Numero Games: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori indicati vincerà più games durante la partita

Tie-break Set SI/NO - Bisogna pronosticare se nel set indicato nella scommessa verrà disputato il tie break.

Vincente Primo Set/Partita: Bisogna pronosticare chi vincerà il primo set e chi vincerà la partita.

6-0 o 0-6 Si/NO: Bisogna pronosticare se almeno un set terminerà o no con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Giocatore 1 Vince almeno un Set: Si deve pronosticare se il giocatore 1, ovvero quello indicato a sinistra nella descrizione dell’avvenimento, vincerà almeno un set nella partita (SI) oppure che il giocatore 1 non vincerà nemmeno un set nella partita (NO). Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nell’incontro Djokovic – Sinner il giocatore 2 vince il primo set, mentre il secondo viene vinto dal giocatore 1, se il cliente ha pronosticato sulla vittoria di almeno un set da parte di Djokovic il suo biglietto sarà vincente in caso contrario se avesse giocato il NO il suo biglietto risulterà perdente.

Giocatore 2 Vince almeno un Set: Si deve pronosticare se il giocatore 2, ovvero quello indicato a destra nella descrizione dell’avvenimento, vincerà almeno un set nella partita (SI) oppure che il giocatore 2 non vincerà nemmeno un set nella partita (NO) Ai fini della refertazione farà fede il sito ufficiale della manifestazione. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Nell’incontro Djokovic – Sinner il giocatore 1 vince il primo set, mentre il secondo viene vinto dal giocatore 2, se il cliente ha pronosticato sulla vittoria di almeno un set da parte di Sinner il suo biglietto sarà vincente in caso contrario se avesse giocato il NO il suo biglietto risulterà perdente.

Vincente Game: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il game indicato nella scommessa.

Vincente Punto: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il punto indicato nella scommessa.

Risultato Esatto Game: Bisogna pronosticare il risultato esatto del game indicato. Vengono offerti tutti gli otto esiti possibili.

Game ai Vantaggi: Bisogna pronosticare se il game indicato terminerà ai vantaggi o se uno dei due tennisti vincerà prima che l'avversario arrivi a 40.

Punti Esatti nel Game: Bisogna pronosticare esattamente quanti punti saranno disputati nel game indicato. Vengono offerti 4 possibili esiti: 4, 5, 6 e 7o+.

Giocatore che realizza il break X nel match: Si deve pronosticare il tennista che metterà a segno l' "X" Break indicato dell'incontro. I possibili esiti sono tre: -Giocatore 1 "X" break, -Nessuno "X" Break, -Giocatore 2 "X" Break. Per Giocatore 1 si intende il giocatore indicato a sinistra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa; Per Giocatore 2 si intende il giocatore indicato a destra dell'incontro di riferimento oggetto di scommessa. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario, andrà a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Torneo di Wimbledon Semifinali Match - Alcaraz C. – Sinner J. (break attuali nel corso del match 4) Sinner al servizio punteggio A-40, Sinner perde servizio -> Break Alcaraz (break attuali 5); Esito Vincente: Giocatore 1. Match - Alcaraz C. – Sinner J. (break attuali nel corso del match 4) Alcaraz al servizio punteggio 40-A, Alcaraz perde servizio -> Break Sinner (break attuali 5); Esito Vincente: Giocatore 2. Match - Alcaraz C. – Sinner J. Alcaraz al servizio punteggio 0:15, 15:15, 15:30, 15:40, (break attuali nel corso del match 4); Alcaraz mantiene servizio -> vincendo il match; Nessun quinto Break; Esito Vincente: Nessuno.

Giocatore X otterrà un Break nel Set: Bisogna pronosticare se il giocatore selezionato riuscirà a ottenere almeno un break durante il set indicato nella scommessa.

1X2 Tennis: Bisogna pronosticare come terminerà la partita in un torneo giocato al meglio dei 5 set. I possibili esiti sono tre: 1 se il giocatore indicato per primo vincerà 3-0 o 3-1, 2 se il giocatore indicato per secondo vincerà 3-0 o 3-1 e X se la partita dovesse finire 3-2 o 2-3.

1X2 Ace: Bisogna pronosticare quale tennista effettuerà il maggior numero di ace durante la partita.

U/O Ace Giocatore X: Si deve pronosticare se il numero di "Ace" messi a segno dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Si fa presente che per "giocatore 1" si intende il giocatore indicato per primo nell'avvenimento oggetto di scommessa e per "giocatore 2" quello indicato per secondo. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Torneo di Wimbledon, Djokovic - Sinner. Numero Ace realizzati nell'incontro Djokovic: 10. Sinner: 5. Per X=1 e U/O=5,5 - Esito vincente: Over. Per X=2 e U/O=6,5 - Esito vincente: Under.

T/T Handicap Ace: Bisogna pronosticare quale tennista realizzerà più ace nella partita, una volta applicato l'handicap al tennista selezionato.

Pari/dispari Ace: Bisogna pronosticare se il numero totale di ace nella partita sarà pari o dispari.

1X2 Doppio Fallo: Bisogna pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di doppio fallo durante la partita indicata.

U/O Doppio Falli Giocatore X: Si deve pronosticare se il numero di "doppi falli" commessi dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Si fa presente che per "giocatore 1" si intende il giocatore indicato per primo nell'avvenimento oggetto di scommessa e per "giocatore 2" quello indicato per secondo. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario

sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Torneo Wimbledon, Djokovic - Sinner. Per X=1 e U/O=5,5. Numero Doppi falli nell'incontro Djokovic: 5. Esito vincente: Under. Per X=2 e U/O=2,5. Numero doppi falli nell'incontro Sinner: 3 Esito vincente: Over.

T/T Handicap Doppi Falli: Bisogna pronosticare chi tra due tennisti realizzerà più doppi falli nella partita, una volta applicato l'handicap al tennista selezionato.

U/O Doppi Falli Giocatore: Bisogna pronosticare quanti doppi falli farà il tennista selezionato, durante la partita.

Pari/dispari Doppi Falli: Si deve pronosticare se i doppi falli commessi da entrambi i giocatori nell'incontro, sarà un numero PARI o un numero DISPARI (zero è considerato PARI). Per doppio fallo si intende che il giocatore al servizio sbaglia consecutivamente sia la prima palla di servizio che la seconda palla di servizio consegnando un punto all'avversario. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Esempio: Alcaraz – Zverev, doppi falli totali commessi nel match 15; ESITO VINCENTE: Dispari, PERDENTE: Pari.

Modalità Primo Punto: Bisogna pronosticare come verrà segnato il primo punto della partita. Gli esiti offerti sono sei: dritto vincente, rovescio vincente, colpo al volo, ace, doppio fallo ed errore. In tutti i primi quattro esiti, l'avversario non deve toccare la palla mandandola in rete o superarla mandando la palla fuori dalle linee del rettangolo di gioco, altrimenti viene considerato errore e non punto diretto. Nella selezione "errore" vengono considerati anche i punti ottenuti su penalità (invasione, penalty point, fallo di piede...ecc.).

T/T Primo servizio: Bisogna pronosticare quale tennista inizierà a servire per primo nella partita indicata.

1X2 Tennis (5 Set): Bisogna deve pronosticare l'esito dei Set di un incontro a 5 Set. Ci sono 3 possibili esiti per questa scommessa: 1 (3-0;3-1) - Se l'incontro termina 3-0 O 3-1 X (3-2;2-3) - Se l'incontro termina 3-2 O 2-3 2 (0-3;1-3) - Se l'incontro termina 0-3 O 1-3.

U/O Durata Incontro: Bisogna pronosticare se la durata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore di tempo prestabilito. Ai fini della certificazione, farà fede il valore riportato sul sito ufficiale della manifestazione di riferimento (ore e minuti).

U/O Deuce Set X: Bisogna pronosticare se il numero dei giochi che andranno ai vantaggi (deuce) nel Set X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. In caso di ritiro di un giocatore durante il set indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

1X2 Break: Bisogna pronosticare quale tennista, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di "break" durante l'incontro di riferimento.

Primo Break: Bisogna pronosticare il tennista che metterà a segno il primo Break dell'incontro. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario, verrà rimborsata.

T/T handicap break: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Break nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a rimorso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Thiem 2 break vinti - Monfils 3 break vinti a Thiem è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 tie-break vinti: risultato 1,5-2 > ESITO VINCENTE 2 a Thiem è stato assegnato un vantaggio di 0,5 tie-break vinti: risultato finale 2,5-2 > ESITO VINCENTE 1 a Monfils è stato assegnato un vantaggio di 0,5 tie-break vinti: risultato finale 2-2,5 > ESITO VINCENTE 2 a Monfils è stato assegnato uno svantaggio di 0,5 tie-break vinti: risultato finale 2-1,5 > ESITO VINCENTE 1.

U/O Break Incontro: Bisogna pronosticare se il numero totale di "break" messi a segno durante l'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per "break" si intende un

giocatore che vince un game nel quale non è lui al servizio. In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O Break Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di “break” messi a segno nel solo Set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento proposto. Per “break” si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio. In caso di ritiro di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempi: Medvedev - Nadal. Set 1 - Break di Medvedev: 1. Set 1 - Break di Nadal: 2. Totale Break nel Set 1: 3 - U/O 2.5 Break nel Set 1 - Esito Vincente: Over. - U/O 3.5 Break nel Set 1 - Esito Vincente: Under. Djokovic - Berrettini (Berrettini ritirato nel 3° set). Set 3 - Break di Djokovic: 1. Set 3 - Break di Berrettini: 0. Totale Break nel Set 3 fino al ritiro: 1. - U/O 0.5 Break nel Set 3 - Esito vincente: Over. - U/O 1.5 Break nel Set 3 - Esito non determinabile = rimborso.

U/O Tie break incontro: Bisogna pronosticare se il numero di Tie Break nel match sarà maggiore (OVER) o minore (UNDER) dello spread suggerito. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Match point: Si deve pronosticare se i match point avuti a disposizione da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse andranno a rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Alcaraz – Zverev, match point totali a disposizione nel match 3. Limite under/over uguale o inferiore a 2,5 ESITO VINCENTE OVER. Limite under/over uguale o maggiore a 3,5 ESITO VINCENTE UNDER.

Pari/Dispari Match point: Si deve pronosticare se i match point avuti a disposizione da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno Pari o Dispari. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse andranno a rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Alcaraz – Zverev, match point totali a disposizione nel match 3; ESITO VINCENTE: Dispari. Match point totali a disposizione nel match 6; ESITO VINCENTE: Pari.

Totale Game giocati nel set: Bisogna pronosticare il numero di game disputati nel set indicato. Per questa scommessa sono presenti tre possibili esiti: 1 - 6-8 game, 2 - 9-10 game e 3 - 11 o più game. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Game player nel set: Bisogna pronosticare se i giochi vinti dal giocatore "X" saranno maggiore (OVER) o minore (UNDER) dello spread suggerito nel set "Y". In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente. 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).

Break point nel set X gioco Y: Bisogna pronosticare se si verificherà un break point nel game e set indicati (SI) oppure non si verificherà un break point nel game e set indicati (NO). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Quinto set SI/NO: Bisogna pronosticare se la partita terminerà al quinto set (SI) oppure non terminerà al quinto set (NO). La scommessa sarà valida per gli incontri al meglio dei 5 set. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

U/O Break Giocatore X: Si deve pronosticare se il numero di “break” ottenuti dal giocatore “X” nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) all'indice di riferimento proposto. Per “break” si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto

quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic - Nadal. N° Break nell'incontro. Djokovic: 3. Nadal: 2. Giocatore 1: U/O 2,5 Break. Esito vincente: Over.

U/O Break Set X Giocatore Y: Si deve pronosticare se il numero totale di "break" messi a segno nel Set X dal giocatore Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un indice di riferimento proposto. Per "break" si intende un game vinto da un giocatore quando non è al servizio. Si fa presente che per "giocatore 1" si intende il giocatore indicato per primo nell'avvenimento oggetto di scommessa e per "giocatore 2" quello indicato per secondo. In caso di ritiro di un giocatore durante il Set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempi: Torneo di Wimbledon, Djokovic- Sinner. Per X=1, Y=1 e U/O=2,5. Numero di Break di Djokovic: 1. Esito vincente: Under. Per X=2, Y=2 e U/O=1,5 - Numero di Break di Sinner: 1. Esito vincente: Under. Per X=3, Y=1 e U/O=2,5 (Sinner ritirato nel 3° set). Numero di Break di Djokovic fino al ritiro di Sinner: 1. Esito vincente: Esito non determinabile - Rimborso.

U/O X AH: Si deve pronosticare se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori al termine dell'incontro sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei giochi realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 35, se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori è pari a 34 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori è pari a 35 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei giochi realizzati dai due giocatori è pari a 36 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T set (escluso ritiro): Bisogna pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più game nel set X. Sono previsti 2 esiti: - 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. - 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del set indicato è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di game necessari all'assegnazione del set siano completati, la scommessa sarà rimborsata. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T match (escluso ritiro): Bisogna pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più set nell'incontro. Sono previsti 2 esiti: - 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro. - 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione dell'incontro è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di set necessari all'assegnazione dell'incontro siano completati, la scommessa sarà rimborsata. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Incontro con il maggior numero di giochi: Si deve pronosticare quale sarà, tra gli incontri presenti in lista (match+data), quello in cui si disputerà il maggior numero di giochi. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti, si procederà al rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Montecarlo 2023 Voci in lista: Rublev-Struff 14/4/23 (6-1; 7-6); Fritz-Tsitsipas 14/4/23 (6-2;6-4); Medvedev-Rune 14/4/23 (3-6;7-5;7-6); Musetti-Sinner 14/4/23 (6-4;5-7;4-6) ESITO VINCENTE MEDVEDEV-RUNE 14/4/23.

Incontro con il minor numero di giochi: Si deve pronosticare quale sarà, tra gli incontri presenti in lista (match+data), quello in cui si disputerà il minor numero di giochi. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti, si procederà al rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte

le voci non espressamente indicate. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Montecarlo 2023 Voci in lista: Rublev-Struff 14/4/23 (6-1; 7-6); Fritz-Tsitsipas 14/4/23 (6-2;6-4); Medvedev-Rune 14/4/23 (3-6;7-5;7-6); Musetti-Sinner 14/4/23 (6-4;5-7;4-6) ESITO VINCENTE FRIRZ-TSITSIPAS 14/4/23.

Gara a X games nel Set Y nel match con eventuale Match tie-break: Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di games proposto nel set oggetto di scommessa. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. 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.

Giocatore X vince senza perdere nessun set nell'incontro: Si deve pronosticare se il tennista X oggetto di scommessa si aggiudicherà l'incontro senza concedere alcun set al giocatore avversario (esito SI). L'esito NO prevede sia la sconfitta del giocatore indicato, sia la vittoria perdendo almeno un set durante l'incontro. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic - Nadal Ris. Set 1; 6 – 4; Ris. Set 2; 6 – 0; Esito Vincente SI.

Giocatore X vince ribaltando il risultato: Si deve pronosticare se il tennista X oggetto di scommessa si aggiudicherà l'incontro dopo essere stato in svantaggio di almeno un set (esito SI). L'esito NO prevede sia la sconfitta del giocatore indicato, sia la vittoria senza mai essere in svantaggio di almeno un set durante l'incontro. In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic - Nadal; Ris. Set 1; 4 – 6; Ris. Set 2; 6 – 4; Ris. Set 3; 6 – 1. Esito Vincente SI.

T/T primo servizio Giocatore X: Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà il primo Game in cui il giocatore "X" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. I possibili esiti sono 1-2. In caso di ritiro di uno dei due giocatori durante il game quando il giocatore "X" è al suo primo servizio del match le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic (G1) – Nadal (G2); Nadal al servizio: Ris. Game: vince Giocatore 2. Esito Vincente 2.

T/T primo punto nel primo gioco al servizio del Giocatore 1: Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà il primo punto in cui il giocatore "1" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. I possibili esiti sono 1 - 2. In caso di ritiro prima che venga disputato il primo punto del game indicato la selezione sarà rimborsata, in tutti gli altri casi verificati la refertazione seguirà il punteggio ufficiale. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic (G1) – Nadal (G2); Djokovic al servizio: Risultato dopo primo punto: 15-0; Esito Vincente 1.

T/T primo punto nel primo gioco al servizio del Giocatore 2: Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà il primo punto in cui il giocatore "2" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. I possibili esiti sono 1 - 2. In caso di ritiro prima che venga disputato il primo punto del game indicato la selezione sarà rimborsata, in tutti gli altri casi verificati la refertazione seguirà il punteggio ufficiale. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic (G1) – Nadal (G2); Nadal al servizio: Risultato dopo primo punto: 15-0; Esito Vincente 1.

Totale punti nel primo gioco al servizio del Giocatore 1: Si deve pronosticare il numero esatto di punti realizzati nel game in cui il giocatore "1" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. Sono previsti 4 possibili esiti: 4 punti, 5 punti, 6 punti, 7 o più punti. In caso di ritiro di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore "1" la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO:

Djokovic (G1)- Nadal (G2); Djokovic al servizio; G2 vince il game tenendo avversario a 15. Punti realizzati nel primo game: 5. Esito vincente: 5.

Totale punti nel primo gioco al servizio del Giocatore 2: Si deve pronosticare il numero esatto di punti realizzati nel game in cui il giocatore "2" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. Sono previsti 4 possibili esiti: 4 punti, 5 punti, 6 punti, 7 o più punti. In caso di ritiro di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore "2" la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Djokovic (G1)- Nadal (G2); Nadal al servizio; G2 vince il game tenendo avversario a 15. Punti realizzati nel primo game: 5. Esito vincente: 5.

Punteggio esatto nel primo gioco al servizio del Giocatore 1: Si deve pronosticare l'esatto punteggio del game in cui il giocatore "1" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. Sono previsti 8 possibili esiti. - G1 VINCE A 0: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 0. - G1 VINCE A 15: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 15. - G1 VINCE A 30: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 30. - G1 VINCE A 40: il giocatore 1 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40. - G2 VINCE A 0: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 0. - G2 VINCE A 15: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 15. - G2 VINCE A 30: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 30. - G2 VINCE A 40: il giocatore 2 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40. In caso di ritiro di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore "1", la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Djokovic (G1) – Nadal (G2); Djokovic al servizio, Ris. Game: Djokovic vince il game tenendo Nadal a 15. Esito vincente: G1 vince a 15.

Punteggio esatto nel primo gioco al servizio del Giocatore 2: Si deve pronosticare l'esatto punteggio del game in cui il giocatore "2" è al servizio per la prima volta nell'incontro di riferimento. Sono previsti 8 possibili esiti. - G1 VINCE A 0: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 0. - G1 VINCE A 15: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 15. - G1 VINCE A 30: il giocatore 1 vince il game tenendo l'avversario a 30. - G1 VINCE A 40: il giocatore 1 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40. - G2 VINCE A 0: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 0. - G2 VINCE A 15: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 15. - G2 VINCE A 30: il giocatore 2 vince il game tenendo l'avversario a 30. - G2 VINCE A 40: il giocatore 2 vince il game ai vantaggi, tenendo l'avversario a 40. In caso di ritiro di un giocatore durante il primo game di servizio del giocatore "2", la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Djokovic (G1) – Nadal (G2); Nadal al servizio, Ris. Game: Djokovic vince il game tenendo Nadal a 15. Esito vincente: G1 vince a 15.

Break point nel primo gioco al servizio del Giocatore 1: Si deve pronosticare se ci sarà o meno un Break point nel primo Game in cui il giocatore "1" (giocatore indicato per primo) è al servizio per la prima volta nell'incontro. Gli esiti possibili sono si/no. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic – Nadal; Djokovic al servizio, Ris. durante il Game: 30-40. Esito Vincente SI.

Break point nel primo gioco al servizio del Giocatore 2: Si deve pronosticare se ci sarà o meno un Break point nel primo Game in cui il giocatore "2" (giocatore indicato per secondo) è al servizio per la prima volta nell'incontro. Gli esiti possibili sono si/no. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic – Nadal; Nadal al servizio, Ris. durante il Game: 30-40. Esito Vincente SI.

Ai vantaggi nel primo gioco al servizio del Giocatore 1: Si deve pronosticare se il primo game in cui il giocatore "1" (giocatore indicato per primo) è al servizio per la prima volta nell'incontro terminerà ai vantaggi. Gli esiti possibili sono si/no. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic - Nadal; Djokovic al servizio, Ris. Game: 40-40. Esito Vincente SI. Esempio: Djokovic - Nadal; Djokovic al servizio, Ris. Game: Djokovic vince a 0, a 15 o a 30. Esito Vincente NO.

Ai vantaggi nel primo gioco al servizio del Giocatore 2: Si deve pronosticare se il primo game in cui il giocatore "2" (giocatore indicato per secondo) è al servizio per la prima volta nell'incontro terminerà ai vantaggi. Gli esiti possibili sono si/no. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Djokovic –

Nadal; Nadal al servizio, Ris. Game: 40-40. Esito Vincente SI. Esempio: Djokovic – Nadal; Nadal al servizio, Ris. Game: Djokovic vince a 0, a 15 o a 30. Esito Vincente NO.

T/T match + U/O games nel match con eventuale match tie-break: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincitore Partita" e "Under/Over Games" al termine dell'incontro. Ogni Tie-break e Super Tie-Break disputati nel match ai fini della refertazione verranno considerati come un singolo game. Inoltre, in caso l'incontro preveda la disputa del "Match tie-break" nel set decisivo, anche quest'ultimo verrà conteggiato come un unico game. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a rimborso, qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Wawrinka - Federer 1-3 Set 1: 6-7; Set 2: 6-4; Set 3: 6-7; Set 4: 4-6 Limite uguale o inferiore a 45,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; limite uguale o superiore a 46,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER.

T/T + entrambi vincono almeno un set: Si deve pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "Testa/Testa", dove occorre pronosticare il vincente dell'incontro e se Entrambi i giocatori vincono almeno un Set oppure no. Gli esiti disponibili sono 4: GIOCATORE 1 + SI nel caso in cui il giocatore 1 vince l'incontro ed Entrambi i giocatori vincono almeno un Set. GIOCATORE 1 + NO nel caso in cui il giocatore 1 vince l'incontro ed Entrambi i giocatori NON vincono almeno un Set. GIOCATORE 2 + SI nel caso in cui il giocatore 2 vince l'incontro ed Entrambi i giocatori vincono almeno un Set. GIOCATORE 2 + NO nel caso in cui il giocatore 2 vince l'incontro ed Entrambi i giocatori NON vincono almeno un Set. Per Giocatore 1 si intende il giocatore indicato a sinistra nella descrizione dell'avvenimento; Per Giocatore 2 si intende il giocatore indicato a destra nella descrizione dell'avvenimento; Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio1: Torneo Wimbledon - Djokovic (G1) – Nadal (G2); Djokovic vince 3 SET, Nadal vince 2 SET. Esito Vincente GIOCATORE 1 + SI Esempio2: Torneo Wimbledon - Djokovic (G1) – Nadal (G2); Nadal vince 3 SET, Djokovic nessun SET. Esito Vincente GIOCATORE 2 + NO.

Giocatore X almeno Y Ace nel Gioco Z al servizio nel Set W: Si deve pronosticare se il giocatore X realizzerà (Esito Si) o meno (Esito No) almeno Y ace nel gioco Z in cui è al servizio nel set W. Ai fini della scommessa il valore Z del gioco al servizio del giocatore X è da riferirsi ad ogni set W. Con "ace" si intende un servizio regolare da parte di un giocatore che vince il punto senza che il giocatore in ricezione tocchi la palla. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: French Open: Dimitrov G. – Sinner J. Risultato incontro: 1° set 2-6, 2° set 4-6, 3° set 4-6. Si pronostica che Sinner realizzi almeno un ace nel gioco 7 nel set 1.. Primo set, gioco 7, Sinner a servizio: 0:15, 0:30, 0:40, 15:40. Il primo punto 0-15 è realizzato da Sinner con un ace. GIOCATORE X ALMENO Y ACE NEL GIOCO Z AL SERVIZIO NEL SET W– Esito vincente: Si.

Sezione Antepost

Vincente: Bisogna pronosticare il vincitore del torneo indicato.

Passaggio Turno: Bisogna pronosticare quale squadra (o giocatore) passerà il turno nel torneo indicato. (es. Coppa Davis)

Piazzato: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato si classificherà nei primi 3 posti del torneo indicato (es. Olimpiadi)

Fase Eliminazione: Bisogna pronosticare in quale fase del torneo verrà eliminato il giocatore indicato: 1°Turno, 2°Turno, 3°Turno, 4°Turno, quarti di finale, semifinale, finale e vincente torneo. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Parte Tabellone Vincente: Bisogna pronosticare da quale parte del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono due: parte alta e parte bassa.

Quarto Tabellone Vincente: Bisogna pronosticare da quale quarto del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono quattro: primo, secondo, terzo e quarto.

Raggiunge i quarti SI/NO: Bisogna pronosticare se il tennista oggetto di scommessa si qualificherà per i quarti di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Raggiunge la Semifinale: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in semifinale. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Qualificazione ai Quarti: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno ai quarti. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Vincitore del Quarto: Bisogna pronosticare quale giocatore vincerà il quarto della parte di tabellone indicata nella scommessa, qualificandosi per la semifinale.

Finalista: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in finale. Se il giocatore indicato non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

T/T Torneo: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori offerti si classificherà meglio nel torneo. In caso di eliminazione nello stesso turno, verrà presa in considerazione la migliore differenza tra set vinti e set persi. In caso di ulteriore parità verrà presa in considerazione la migliore differenza tra games vinti e games persi. Se persistesse ancora una situazione di perfetta parità, la scommessa verrà rimborsata. Se uno dei due giocatori non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

1X2 Torneo: Bisogna pronosticare quale tra i due giocatori offerti si classificherà meglio nel torneo. Gli esiti offerti sono: 1, X e 2. In caso di eliminazione nello stesso turno il segno vincente sarà la X. Se uno dei due giocatori non prendesse parte al torneo ritirandosi prima di disputare la prima partita, la scommessa verrà rimborsata.

Vinceranno Tutti: Si deve pronosticare se tutti i tennisti indicati nella descrizione della scommessa vinceranno la propria partita di riferimento in un determinato giorno. I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutti i tennisti vincano il proprio incontro, oppure NO, nel caso in cui almeno uno non vinca il proprio incontro. La scommessa verrà chiusa all'inizio della prima partita dei tennisti interessati. Se uno degli incontri venisse sospeso oppure annullato e non venisse recuperato nei tre giorni successivi alla data originaria, la giocata andrà a rimborso. 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. Ai

fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Torneo di Wimbledon, data inizio 3 luglio primo turno; Rune, Zverev, Alcaraz vinceranno tutti l'incontro di riferimento; Risultati: Rune H. – Ruud C. 1-3; Zverev A. - Etcheverry T. M. 3-1; Alcaraz C. - Tsitsipas S. 3-0. Esito Vincente: NO. Esempio: Rune, Zverev, Alcaraz vinceranno tutti l'incontro di riferimento; Risultati: Rune H. – Ruud C. 3-1; Zverev A. - Etcheverry T. M., Zverev Ritiro; Alcaraz C. - Tsitsipas S. 3-0. La scommessa è da considerarsi a rimborso.

Vittorie Tornei Grande Slam: Bisogna pronosticare quanti tornei del Grande Slam vincerà il giocatore offerto nell'anno indicato. Gli esiti offerti sono: 0, 1, 2, 3 e 4.

U/O Partite Vinte nell'anno X: Bisogna pronosticare se il numero di partite vinte dal giocatore indicato saranno superiori o inferiori rispetto allo spread offerto.

U/O Partite Perse nell'anno X: Bisogna pronosticare se il numero di partite perse dal giocatore indicato saranno superiori o inferiori rispetto allo spread offerto.

U/O Posizione in Classifica: Bisogna pronosticare se la posizione in classifica nella data specificata del giocatore indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Posizione in Classifica: Bisogna pronosticare in quale posizione in classifica nella data specificata si troverà il giocatore indicato. Gli esiti offerti sono: 1,2-4, 5-10, 11-20, 21-50, 51-100 e >100.

Ritiro Entro Data X: Bisogna pronosticare se il giocatore indicato comunicherà che il suo ritiro avverrà entro la data specificata. Il mercato verrà refertato solo alla scadenza indicata, lasciando quindi aperto ogni possibile cambiamento della decisione presa entro quella data. Eventuali ripensamenti successivi alla refertazione non verranno considerati ai fini della scommessa.

Possibile Finale: Si deve pronosticare quali saranno i giocatori (o team) che giocheranno la finale della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: French Open, Lista possibile finale: 1) Zverev - Alcaraz, 2) Ruud - Zverev, 3) Djokovic - Ruud, 4) Ruud - Sinner, 5) Djokovic – Sinner, 6) Tsitsipas - Sinner 7)..., 8... Finale French Open: Zverev - Alcaraz. POSSIBILE FINALE I.A. - Esito vincente: Zverev - Alcaraz.

Fase Eliminazione: Bisogna pronosticare quale sarà il piazzamento finale di una determinata squadra nel torneo. Gli esiti possibili sono: "Eliminazione nel 1°Turno" "Eliminazione del 2°Turno" "Eliminazione nel 3°Turno" "Eliminazione nel 4°Turno" "Eliminazione nei Quarti" "Eliminazione in Semifinale" "Secondo Classificato" "Vincente della manifestazione".

Almeno un giocatore con una Wild Card in finale SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno un giocatore con una Wild Card (WC) raggiungerà la finale del torneo specificato. Quando viene sorteggiato il 1° turno, gli organizzatori possono, a loro discrezione, assegnare alcuni posti a giocatori che non hanno ottenuto l'accesso al torneo tramite il ranking o le qualificazioni. Solo i giocatori indicati con 'WC' in corrispondenza del proprio nome sul verbale del sorteggio verranno considerati come 'Wild Card' nel torneo. Il cliente deve pronosticare se uno dei giocatori con una Wild Card per il torneo specificato raggiungerà la finale superando tutti i turni precedenti. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincitore Quarto del Tabellone: Bisogna pronosticare il tennista che risulterà vincitore del quarto specificato nella descrizione dell'avvenimento nella manifestazione oggetto di scommessa. Nel tennis un torneo prevede un tabellone che può essere diviso in quattro quarti e, pertanto, sono previsti 4 possibili mercati: vincente 1° quarto, vincente 2° quarto, vincente 3° quarto, vincente 4° quarto. Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo 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.

Almeno un giocatore non Testa di Serie in finale SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno uno dei finalisti del torneo specificato non sarà testa di serie. Le teste di serie verranno stabilite dagli organizzatori del torneo prima del sorteggio del 1° turno. I giocatori non indicati con un numero di "testa di serie" in corrispondenza del proprio nome sul verbale del sorteggio verranno considerati come "non teste di serie" nel torneo. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Almeno un giocatore proveniente dalle qualifiche in finale SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno un giocatore proveniente dalle qualifiche raggiungerà la finale del torneo specificato. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Giocatore X E Giocatore Y si Incontrano nel torneo: Si deve pronosticare se i due tennisti indicati si affronteranno (ESITO SI), o meno (ESITO NO), nel torneo oggetto di scommessa. Se uno o entrambi i tennisti oggetto di scommessa non prendono parte a nessun incontro del torneo le scommesse andranno a rimborso. Per partecipazione al torneo si intende aver giocato anche un solo punto nel primo incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Esempio: Australian Open 2024. Djokovic - Sinner SI INCONTRANO NEL TORNEO. ESITO VINCENTE: SI.

Giocatore X E Giocatore Y si Incontrano nel turno Z del torneo SI/NO: Bisogna pronosticare se durante il torneo i 2 giocatori indicati si affronteranno nel torneo. Il mercato viene offerto dopo che è stato effettuato il sorteggio del tabellone principale ed è evidente in quale fase del torneo i 2 giocatori indicati potrebbero affrontarsi, se entrambi superano i turni precedenti. Il cliente deve pronosticare se i 2 giocatori indicati avanzeranno nel torneo fino a giocare l'uno contro l'altro. Ci sono 2 esiti possibili: Sì o No. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vince senza perdere nemmeno un set: Bisogna pronosticare se il giocatore vincente del torneo specificato non perderà alcun set in tutto il torneo (SI) oppure vince il torneo ma perderà almeno un set nel torneo (NO). In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

Vincente Meta X del tabellone: Bisogna pronosticare il tennista che risulterà vincitore della parte X del tabellone nella manifestazione oggetto di scommessa. Nel tennis un torneo prevede un tabellone che può essere diviso in due parti, Alta e Bassa. Si specifica che la parte Alta del tabellone corrisponde alla meta 1 e la parte Bassa corrisponde alla meta 2. Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo 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. Nella lista degli esiti sarà prevista la voce ALTRO qualora non siano presenti tutti gli esiti pronosticabili elencati direttamente nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore X leader della classifica Y torneo W anno Z: Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa riuscirà; (SI) o meno (NO), nel corso della stagione prefissata, ad occupare il primo posto del ranking ufficiale della federazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede la classifica SINGLES ATP/SINGLES WTA/DOUBLE ATP/DOUBLE WTA aggiornata settimanalmente dall'ente organizzatore della competizione, consultabile ai link <https://www.atptour.com/en/rankings/singles>, <https://www.wtatennis.com/rankings/singles>, <https://www.atptour.com/en/rankings/doubles>, <https://www.wtatennis.com/rankings/doubles>. Esempio: SINNER J. LEADER DELLA CLASSIFICA SINGOLARE ATP ANNO 2024 Nel corso della stagione 2024 SINNER J. risulterà leader del ranking singolare ATP per 2 settimane. Esito vincente SI. Nel corso della stagione 2024 SINNER J. non riuscirà a raggiungere la prima posizione del ranking singolare ATP. Esito vincente NO.

U/O set giocati nel torneo: Si deve pronosticare se il numero totale di Set disputati nell'intero torneo, eventuali match di qualificazione esclusi, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. In caso di ritiri e/o squalifiche nel corso di un set, questo sarà conteggiato se è stato disputato almeno un punto nello stesso. In caso di ritiri e/o squalifiche prima dell'inizio del set, questo non sarà conteggiato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non

menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Australian Open - Set giocati in totale nel torneo 450. U/O=449,5. ESITO VINCENTE: OVER. U/O=450,5. ESITO VINCENTE: UNDER.

U/O Tie break nel torneo: Si deve pronosticare se il numero totale di Tie-Break disputati nell'intero torneo, eventuali match di qualificazione esclusi, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. In caso di ritiri e/o squalifiche nel corso di un tiebreak, questo sarà conteggiato se è stato disputato almeno un punto nello stesso. In caso di ritiri e/o squalifiche prima dell'inizio del tiebreak, questo non sarà conteggiato. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Australian Open - Tie-break totali nel torneo 100. U/O=99,5. ESITO VINCENTE: OVER. U/O:100,5. ESITO VINCENTE: UNDER. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

U/O doppi falli nel torneo: Si deve pronosticare se il numero totale di Doppi Falli realizzati nell'intero torneo, eventuali match di qualificazione esclusi, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione fara' fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Australian Open - Doppi Fallo totali nel torneo 899. U/O=898,5. ESITO VINCENTE: OVER. U/O=899,5. ESITO VINCENTE: UNDER.

TENNIS DA TAVOLO

Sezione Pre-Match/Antepost

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

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.

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 e Under. Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto al parametro indicato.

Migliore Del Gruppo: Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore sarà il migliore in un determinato evento.

Vincente manifestazione: Si deve pronosticare la squadra/atleta che vincerà una determinata manifestazione sportiva. La voce Altro comprende tutte le squadre non presenti nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si sarà verificato non sarà tra gli esiti contemplati, sarà prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se una squadra/atleta presente nella lista non partecipa o non prende parte alla manifestazione, le scommesse accettate saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificata/squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di voci per la determinazione della posizione e per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Torneo - TT Cup. Vincente manifestazione: La lista esiti è composta da: Giocatore A, Giocatore B, Giocatore C, Giocatore D, Altro. Il torneo è vinto da Giocatore C. L'esito vincente è: "Giocatore C".

Sezione 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'instestazione della scommessa) La partecipazione di entrambi i tennisti (o "esiti") ad ogni singolo set è determinante per la certificazione della scommessa; quindi se uno dei due tennisti si ritira durante un set, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi set la scommessa sarà rimborsata.

Testa a testa handicap games set x live: Si deve pronosticare il vincitore di un determinato set applicando lo spread handicap, indicato nella scommessa, al risultato finale del set in termine di games.

Risultato esatto al meglio dei 7 set live: Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set, di un determinato set di un incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui ' 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 ' incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.
Sono previste 6 vie di gioco: 3,0-3-1,3-2,2-3,1-3,0-3.

Numero set giocati (4/7) live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set giocati durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui ' incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.
Sono previste 4 vie di gioco: 4,5,6,7

Numero set giocati (3/5) live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set giocati durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui ' incontro non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.
Sono previste 3 vie di gioco: 3,4,5

Under/Over punti set X: Si deve pronosticare se la somma dei punti totali segnati al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Nel caso di avvenimento non disputato per intero o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Pari/dispari game set x live Si deve pronosticare se il totale dei games giocati durante un determinato set dell'incontro sarà un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato per intero o venga definitivamente interrotto.

Set ai vantaggi (3/5) Live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che finiranno ai punti di vantaggi: 0,1,2,3,4,5.

Set ai vantaggi (4/7) Live: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che finiranno ai punti di vantaggio:0,1,2,3,4,5,6,7.

Scommesse Sui Punti (Vincente Punto Live): Questo mercato consiste nel pronosticare chi vincerà un determinato punto durante un gioco. Nel caso in cui il punto non venga giocato perchè il gioco o la partita terminano prima che questo possa essere giocato, tutte le scommesse sul vincente di quel punto vengono annullate.

Vincente Gioco In Corso (Vincente Gioco Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore vincerà un determinato gioco. Sono previsti 2 possibili esiti per ogni gioco:

- Giocatore1 vincente
- Giocatore2 vincente

Partita In Corso - Gara Ai Punti (Gara Ai Punti Nel Gioco): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore è il primo a raggiungere un determinato numero di in un gioco. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Giocatore1 vincente
- Giocatore2 vincente

Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Punti Gioco Attuale (U/O Punti Nel Gioco Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti disputati in un determinato gioco. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto a d un determinato parametro. Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Pari/Dispari Gioco Attuale (Pari/Dispari Nel Gioco): Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero totale di punti giocati in un determinato gioco è Pari o Dispari. Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Margine Vittoria Gioco Attuale (Margine Vittoria 6 Esiti Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il margine di vittoria di uno dei due giocatori in un determinato gioco. Questo mercato prevede 6 possibili esiti in modo da poter offrire le opzioni su ogni singolo giocatore come vincente con un determinato intervallo di punti: 2 punti, 3-4 punti o 5 o più punti di scarto. L'esito vincente è determinato dalla differenza di punti tra i giocatori alla fine del gioco.

Nel caso in cui il gioco non venga disputato, le scommesse vengono annullate. Se, invece, il gioco comincia ma non viene completato, le scommesse vengono annullate a meno che l'esito non è già determinato.

Totale Incontro (U/O Punti Incontro Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero totale di punti vinti in un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno punti rispetto a un determinato parametro.

Handicap (Giochi) (T/T Handicap Giochi Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero finale di giochi vinti da ogni giocatore dopo aver applicato l'handicap. Sono previsti 2 possibili esiti:

- *Giocatore1 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal quel determinato giocatore)*
- *Giocatore2 vincente (dopo aver applicato l'handicap al numero finale di giochi vinti dal quel determinato giocatore).*

L'handicap varia a secondo degli incontri ed equivale al numero di giochi di vantaggio che vengono assegnati al giocatore sfavorito. Il giocatore sfavorito riceve un handicap positivo mentre il giocatore favorito riceve un handicap negativo.

Totale Squadra/Giocatore 1 & Totale Squadra/Giocatore 2 (U/O Punti Giocatore 1 Live & U/O Punti Giocatore 2 Live): Questo mercato consiste nel pronosticare il numero di punti vinti nell'incontro da un determinato giocatore. Questo mercato prevede 2 esiti possibili:

- Over
- Under

Il cliente ha la possibilità di scommettere se vi saranno più o meno di punti vinti dal giocatore in questione.

Migliore Del Gruppo (Migliore Del Gruppo Live): Questo mercato consiste nel pronosticare quale giocatore sarà il migliore in un determinato evento.

Margine vittoria 6 esiti Live: Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, al termine del Set "X" scegliendo tra gli esiti proposti. I possibili esiti sono: squadra 1 margine di 2 punti, 3-4 punti, 5 o più punti; Squadra 2 margine di 2 punti, 3-4 punti, 5 o più punti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Match Anton Limonov - Marco Stefanidis. Il cliente piazza una scommessa su Anton Limonov vincente 3° set con margine di 5 o più punti. - Anton Limonov - Marco Stefanidis Risultato 3° set 11 - 6 ESITO VINCENTE 5 o più.

TIRO CON L'ARCO

Sezione Generale

Vincente: Bisogna pronosticare chi vincerà il torneo oggetto di scommessa. Se un atleta presente nella lista non prende parte alla competizione o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate su quel determinato atleta o squadra sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti o squadre, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi.

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un determinato atleta si classificherà fra le prime tre posizioni di una specifica gara.

TIRO A SEGNO

Sezione Generale

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

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

TIRO A VOLO

Sezione Generale

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

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta si piazierà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

TRAMPOLINO ELASTICO

Sezione Generale

Vincente: Si deve pronosticare l'atleta che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. Qualora non fosse previsto l'esito "ALTRO" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse accettate su un atleta presente nella lista che non partecipa o prende parte alla manifestazione saranno rimborsate; se si ritira o viene squalificato durante la stessa le scommesse accettate rimangono valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali Birmingham 2023 – Trampolino Individuale M.. La lista presenta i seguenti esiti: Atleta A, Atleta B, Atleta C, Atleta D, ALTRO. La manifestazione è vinta da Atleta D. ESITO VINCENTE: Atleta D.

Vincente X SI/NO: Si deve pronosticare se l'atleta/team oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), la manifestazione di riferimento. Se l'atleta/team non partecipa alla manifestazione le scommesse verranno rimborsate, in tutti gli altri casi rimarranno valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Per X= Atleta B. ESEMPIO: Mondiali Birmingham 2023 – Trampolino Individuale M.. Classifica finale: 1° Atleta A, 2° Atleta B 3° Atleta D. ESITO VINCENTE:"NO".

T/T: Si deve pronosticare quale, tra i due atleti/team indicati, otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Gli esiti disponibili sono: 1 e 2. Con l'esito 1 si pronostica che l'atleta/team indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento; con l'esito 2 si pronostica che l'atleta/team indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti ed alla conclusione della manifestazione per almeno un'atleta. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali Birmingham 2023 – Trampolino Individuale M.. "Atleta A vs Atleta B". Piazzamento finale: 2° Atleta A e 5° Atleta B. Esito vincente: "Atleta A".

Piazzato nei primi X: Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della manifestazione di riferimento. Se l'atleta non partecipa alla manifestazione le scommesse verranno rimborsate, in tutti gli altri casi rimarranno valide. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Per X=3. "Atleta A Piazzato nei primi 3" -" ESEMPIO: Mondiali Birmingham 2023 – Trampolino individuale M..– Classifica finale: 1° Atleta D; 2° Atleta A; 3° Atleta C; 4° Atleta B. ESITO VINCENTE: SI.

Migliore del gruppo: Si deve pronosticare l'atleta/team che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Le scommesse accettate su un atleta/team che non partecipa o non prende parte alla manifestazione saranno rimborsate, mentre rimangono valide se si ritira o viene squalificato durante la stessa. Se nessuno degli atleti/team presenti nella lista risulta classificato al termine della manifestazione le scommesse vanno a rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. ESEMPIO: Mondiali Birmingham 2023 – Trampolino Individuale M.. Nella lista "Migliore del Gruppo " sono presenti i seguenti atleti : Atleta A, Atleta B, Atleta C, Atleta D. Al termine della manifestazione l'Atleta A si classifica 3°, l'Atleta B si classifica 2°, l'Atleta C si classifica 10°, l'Atleta D si classifica 6°. L'esito vincente è "Atleta B" che realizza il miglior piazzamento tra gli atleti del Gruppo.

TRIATHLON

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un determinato atleta o squadra si classificherà fra le prime tre posizioni di una specifica gara.

Vincente Senza X: Bisogna pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Atleti Nazione x sul podio SI/NO: Bisogna pronosticare se almeno un atleta o di una determinata nazionalità si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Testa a Testa: La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che, tra le due proposte, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

TUFFI

Sezione Generale

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

Vincente gruppo: Bisogna pronosticare l'atleta o squadra che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione. Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

Vincente Senza X: Bisogna pronosticare l'atleta, squadra o nazione che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un determinato atleta o squadra si classificherà fra le prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

VELA

Sezione Pre-Match / Antepost

Testa a Testa: Bisogna pronosticare quale imbarcazione vincerà la regata a due (match race). Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti (es: piloti) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Vincente Punteggio Gara: Bisogna pronosticare il punteggio finale di una serie di gare tra le stesse imbarcazioni. La lista dei possibili esiti in caso di gare al meglio dei 5 punti (massimo nove regate) sono:

5 – 0	0 – 5
5 – 1	1 – 5
5 – 2	2 – 5
5 – 3	3 – 5
5 – 4	4 – 5

Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il 5° punto, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati 5 punti ed a quella perdente il punteggio raggiunto sul campo.

Distacco Gara: Bisogna pronosticare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un **MATCH RACE**. Il margine del distacco tra le due imbarcazioni (es: imbarcazione A ed imbarcazione B) è dato dal seguente prospetto indicante l'imbarcazione vincente:

- A 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- A 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- A 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- A 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- A +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco superiore a 90 secondi;
- B 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- B 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- B 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- B 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- B +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco superiore a 90 secondi.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un **MATCH RACE**, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

Margine di Vittoria: Bisogna pronosticare con quale margine di secondi una delle due imbarcazioni batterà l'altra scegliendo fra le fasce di tempo proposte.

Vincente: Bisogna pronosticare l'imbarcazione che vincerà una determinata manifestazione sportiva.

Sezione Live

Testa a Testa Live: Bisogna pronosticare l'imbarcazione vincente in un **MATCH RACE** di vela.

L'accettazione del gioco è consentita sino al passaggio dell'imbarcazione di testa all'ultima boa del percorso previsto. In caso di parità all'arrivo, le scommesse vanno a rimborso.

Distacco Gara Live: Bisogna pronosticare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un **MATCH RACE**. Il margine del distacco tra le due imbarcazioni (es: imbarcazione A ed imbarcazione B) è dato dal seguente prospetto indicante l'imbarcazione vincente:

- A 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- A 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- A 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- A 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- A +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione A vince con un distacco superiore a 90 secondi;
- B 0-20 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 0 e 20 secondi;
- B 21-40 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 21 e 40 secondi;
- B 41-60 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 41 e 60 secondi;
- B 61-90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco compreso tra 61 e 90 secondi;
- B +90 SECONDI ovvero l'imbarcazione B vince con un distacco superiore a 90 secondi.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un **MATCH RACE**, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

VOLLEY

Sezione Generale

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: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base ai punti indicati nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (*ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore*), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

U/O X: 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.

U/O Set X AH: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel set oggetto di scommessa sarà inferiore o superiore all'indice di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under – Over. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati, ossia la somma dei punti realizzati è pari all'indice di riferimento, si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Nel caso di Indice X = 65 Set Y = 1, se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel Set 1 è pari a 64 o inferiore l'esito vincente è Under; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel Set 1 è pari a 65 si applica la restituzione in vincita della giocata; se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel Set 1 è pari a 66 o superiore l'esito vincente è Over. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei set disputati al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Set Betting a 5: Si deve pronosticare l'esatto punteggio, espresso in set, con cui terminerà la partita. **Gli esiti offerti sono sei: 3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3 e 2-3.**

Numero Totale Set: Si deve pronosticare il numero esatto dei set che saranno giocati nella partita. **Gli esiti possibili sono tre: 3set, 4set e 5 set.**

Quarto set SI/NO: Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 4° set.

Quinto set SI/NO: Si deve pronosticare se nella partita verrà disputato o meno il 5° set.

Numero Set ai Vantaggi: Si deve pronosticare il numero esatto dei set in cui si andrà ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). **Ci sono 6 esiti possibili: 0, 1, 2, 3, 4 e 5.**

Set X ai Vantaggi Si/No: Si deve pronosticare se nel set indicato nella scommessa si andrà o meno ai vantaggi, ovvero se una delle due squadre segnerà un numero maggiore rispetto ai punti standard per vincere un set (25 nei primi quattro set e 15 nel quinto). **Ci sono 2 esiti possibili: Si e No.**

T/T Handicap Set: Si deve pronosticare chi vincerà il maggior numero di set in base allo spread offerto nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap al risultato finale. L'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

T/T Handicap intero Set AH semplice: Si deve pronosticare la squadra che avrà vinto il maggior numero di set al termine dell'incontro, dopo aver applicato l'Handicap alla squadra ospitante. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio: Handicap X = -1, se la squadra ospitante vince l'incontro con almeno 2 set di scarto l'esito vincente è 1; se la squadra ospitante vince l'incontro con 1 set di scarto si applica la restituzione in vincita della giocata; in tutti gli altri casi l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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.

T/T Handicap Set X: Si deve pronosticare quale squadra avrà realizzato più punti al termine del set indicato nella scommessa, aggiungendo o sottraendo l'handicap assegnato. L'handicap può essere positivo o negativo in base alla visualizzazione grafica proposta: se non diversamente visualizzato (ovvero la squadra favorita viene visualizzata in rosso e tra parentesi viene indicato l'handicap a suo sfavore), l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra favorita mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra sfavorita.

T/T Handicap intero Set X AH semplice: Si deve pronosticare l'esito al termine del set di riferimento. L'Handicap rappresenta il numero di punti di vantaggio (valore positivo) o il numero di punti di svantaggio (valore negativo) assegnati alla squadra ospitante. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: Handicap = 2 e Set 2, se il Set 2 termina 25 - 20 l'esito vincente è 1; se il Set 2 termina 23 - 25 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Set 2 termina 21 - 25 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

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.

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.

U/O Punti Squadra X: Si deve pronosticare se il numero dei punti realizzati dalla squadra X al termine dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) all'indice di riferimento. Si fa presente che per "squadra 1" si intende la "squadra ospitante" e per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Superlega. Match: Team A - Team B. Risultato finale 1-3. Risultati set: 25-19, 23-25, 25-27, 20-25. Punti Team A 93, punti Team B 96. Per U/O=100,5 e X=1 - Esito vincente: Under. Per U/O=90,5 e X=2 - Esito vincente: Over.

U/O X punti squadra Y nel Set Z: Si deve pronosticare se il numero dei punti realizzati dalla squadra y nel set z dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un indice di riferimento proposto. Si fa presente che per "squadra 1" si intende la "squadra ospitante" e per "squadra 2" si intende la "squadra ospitata". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Superlega. Team A - Team B. Risultato finale 1-3. Risultati set: 25-19, 23-25, 25-27, 20-25. Per X=20.5; Y=1 e Z=2. Esito vincente: Over. Per X=20.5; Y=2 e Z=1 - Esito vincente: Under.

Pari/dispari Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/dispari Punti Casa: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra in casa nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/dispari Punti Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra ospite nella partita è un numero pari o dispari.

Set X Gara a 5 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 5 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 10 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 10 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 15 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 15 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Set X Gara a 20 punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima a 20 punti nel set indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

1X2 Volley: Si deve pronosticare il risultato finale della partita in base al numero dei set disputati. Ci sono 3

esiti possibili: 1 vince la squadra di casa in tre o quattro set, X una delle due squadre vince al quinto set, 2 vince la squadra ospite in tre o quattro set.

Set 1/Risultato finale (4 esiti): Si deve pronosticare il vincente del primo set e dell'incontro per l'evento oggetto di scommessa. Il cliente può scommettere sulla squadra vincente del 1° set e sulla squadra vincente nell'incontro. Sono previsti 4 esiti possibili: 1/1; 1/2; 2/1; 2/2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Esempio: Match Italia – Polonia, Europei Roma 2023. Il cliente scommette su Italia vincente primo set e l'incontro. Se l'Italia vince il primo set e l'incontro 3-0, la scommessa è vincente. Se l'Italia perde il primo set e perde l'incontro oppure perde il primo set e vince l'incontro, la scommessa è perdente.

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

Vincente Punto X nel Set Y: Si deve pronosticare la squadra che vincerà il punto X di riferimento nel set Y di riferimento indicati nella info aggiuntiva. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Raggiunge i quarti SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra indicata arriverà (esito SI) o meno (esito NO) ai Quarti di finale della competizione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

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.

U/O Punti Giocatore X nel Match: Si deve pronosticare se i punti realizzati dal giocatore X indicato nella descrizione della scommessa nell'incontro di riferimento saranno inferiori (Under), o superiori (Over), all'indice di riferimento proposto. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per X=Giocatore A e U/O=32.5. Superlega. Match: Team 1 - Team 2. Risultato finale 1-3. Giocatore A 35 punti realizzati. Esito Vincente: Over.

WRESTLING

Sezione Generale

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

Podio SI/NO: Bisogna pronosticare se un atleta o squadra si piacerà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica gara o manifestazione.

Vincente senza X: Bisogna pronosticare l'atleta o la squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

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