

REGOLAMENTO SPORT

A partire dal 28 ottobre 2022 è entrato in vigore il nuovo regolamento delle Scommesse a quota fissa, il DM 145 del 01/08/2022, che sostituisce il DM 111 del 01/03/2006.

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

- Le fonti di informazioni indipendenti di provata affidabilità nel caso di eventi non sportivi;
- Le registrazioni dei filmati relativi agli avvenimenti

Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 15, comma 1 D.L. 1° agosto 2022, n° 145 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità fermo restando quanto disposto dall'art. 10 comma 1 dello stesso decreto che non ammette quote inferiori ad 1 (uno).

L'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 D.L. 1° Agosto 2022, n° 145 del regolamento scommesse).

La scommessa su un avvenimento sportivo è considerata non valida (art. 7 comma 1 D.L. 1° Agosto 2022, n° 145 del regolamento scommesse):

Quando l'avvenimento non si è svolto entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma ufficiale (a titolo di esempio, ricade in questo ambito la vittoria a tavolino in quanto il match effettivamente non si è disputato e non si disputerà);

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

Nel caso di mancata partecipazione alla competizione dell'esito pronosticato o qualora l'esito pronosticato sia irrealizzabile.

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

L'esito vincente è quello che si realizza sul campo di gara; le eventuali modifiche successivamente non incidono sulla validità delle scommesse.

Nel calcio, sugli incontri i cui tempi di gioco risultano essere tre o più, per la determinazione dell'esito vincente relativamente al primo tempo, saranno considerati come validi i risultati maturati sul campo in quello che viene indicato come primo tempo. In caso non sia specificata la fine del primo tempo, le scommesse riguardanti il primo tempo verranno rimborsate.

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

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

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

Per la determinazione della squadra vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa saranno considerati anche gli eventuali playoff. Nel caso in cui, per la determinazione della squadra vincente, si faccia riferimento alla sola Regular Season, tale informazione sarà specificata nella descrizione dell'avvenimento. Tale regola sarà applicata anche per le altre scommesse presenti nell'avvenimento. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate "durante o prima" dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate "dopo" il termine della manifestazione/gara o della premiazione (atleti sul podio) non saranno conteggiate.

Negli sport dove sono presenti percorsi o circuiti, qualora la direzione gara decidesse per un qualsiasi motivo di modificare quest'ultimi, le scommesse rimarrebbero valide e si procederà alla regolare refertazione in base alla nuova direttiva dell'ente organizzatore.

Tutte le scommesse del tipo "VINCENTE" caratterizzate da una lista esiti dinamica, che saranno emesse a partire dal 20 Marzo 2023, ai fini della refertazione subiranno le seguenti modifiche:

- 1
- 2 valide e quindi perdenti;
- 3 determinazione della posizione, si rimanda al DM vigente (Art. 15 Comma 1).

Casistiche particolari:

1 squadra originariamente fuori casa, tutte le scommesse effettuate su quell'evento saranno rimborsate, a meno che la fixture ufficiale sia rimasta invariata e le quote offerte fossero corrette fin dalla prima pubblicazione;

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

3 scommesse che sono state effettuate sull'avvenimento creato per secondo, in base all'ordine cronologico riportato nei sistemi interni;

4 combinabilità (ovvero son stati legati due esiti della stessa manifestazione strettamente collegati, come ad esempio squadra e nazione vincente), tali selezioni verranno considerate nulle e la scommessa verrà pagata considerandone valida una sola, premiando in caso la quota più alta di quelle vincenti.

Seppur vengano svolte tutte le verifiche affinché le informazioni relative a qualsiasi evento riportate sul sito siano corrette, tali informazioni riportate sul nostro scoreboard (risultati, tipologia di incontro, tempo, cartellini, corner ecc.) sono da considerarsi esclusivamente come guida. Nel caso in cui una particolare tipologia di informazione non fosse corretta, SPORTBET SRL conc. GAD 15454 non si assume la responsabilità in merito..

Per quanto riguarda lo streaming degli avvenimenti live, ci potrebbero essere dei ritardi nelle trasmissioni che possono dipendere da vari fattori (compresa la connessione del cliente), di cui il concessionario non può assumersi responsabilità.

Cambio Format

In caso di manifestazione con un format diverso da quello regolarmente stabilito dove sarà presente la specifica "(POSS. CAMBIO FORMAT) la refertazione verrà effettuata regolarmente".

Eventi con tempi non regolamentari

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

IL CASHOUT

Il Cashout ti consente di ottenere il pagamento delle vincite sport prima che il tuo pronostico giunga alla sua naturale conclusione, ovvero tutti gli eventi presenti nel biglietto si siano conclusi. Si tratta di una funzionalità che permette di riscuotere la vincita di una scommessa, rinunciando a una parte della vincita potenziale complessiva, ma assicurandosi un importo sicuro che potrà essere superiore o inferiore al valore puntato. La funzionalità è disponibile su un'ampia selezione di sport e scommesse, continuamente in espansione e soggetta a variazioni nel tempo.

Puoi richiedere il pagamento delle tue vincite Cashout in ogni momento in cui la funzione risulti disponibile.

La funzione Cashout non è disponibile su giocate antepost, liste vincenti, sistemi.

Il Cash Out si chiude in automatico quando la scommessa oggetto del biglietto non è più disponibile, nemmeno in modalità live. Il Concessionario si riserva sempre il diritto di non offrire il Cash Out, o di chiuderlo in anticipo, su determinate scommesse.

Importante: non impostare la propria strategia di gioco nel presupposto che la scommessa piazzata possa essere certamente oggetto di Cashout.

Il Concessionario si riserva la facoltà di inibire la funzionalità Cash out ai clienti che abbiano già tenuto comportamenti fraudolenti e/o speculativi o che siano sottoposti a limitazione dovute a condotte di gioco inappropriate.

ATLETICA LEGGERA

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Vincente: Si deve pronosticare chi vincerà l'evento indicato nella scommessa.

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

Qualificato Sì/No: Si deve pronosticare se l'atleta o squadra si qualificherà alla finale, superando le precedenti fasi eliminatorie.

Vincente Sì/No: Si deve pronosticare se un atleta/squadra vincerà o meno l'evento indicato nella scommessa.

Podio Sì/No: Si deve pronosticare se un atleta/squadra si classificherà nelle prime tre posizioni dell'evento specificato.

Medaglia d'Oro Sì/No: Si deve pronosticare se l'atleta conquisterà o meno una medaglia d'oro durante la manifestazione indicata.

1X2 Medaglie Oro: Si deve pronosticare quale tra i due atleti o squadre vinceranno più medaglie d'oro durante la manifestazione indicata.

Under/Over Medaglie d'Oro: Si deve pronosticare se il numero totale delle medaglie d'oro vinte da un determinato atleta o da una specifica squadra sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread offerto.

Under/Over Medaglie: Si deve pronosticare se il numero totale delle medaglie vinte da un determinato atleta o da una specifica squadra sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread offerto. **Nuovo**

Record Sì/No: Si deve pronosticare se verrà battuto un record nell'avvenimento indicato. **Vincente**

Medagliere: Si deve pronosticare quale nazione risulterà vincitrice della classifica finale del Medagliere in base a quanto indicato dal sito ufficiale della manifestazione.

T/T Medagliere: Si deve pronosticare quale nazione conquisterà una posizione migliore nella classifica finale del Medagliere in base a quanto indicato dal sito ufficiale della manifestazione.

AUTOMOBILISMO Sezione Pre-Match e Live

Vincente GP: Si deve pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

Vincente Pole: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle Qualifiche Ufficiali (Pole Position).

Vincente Prove Libere: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle prove libere indicate nella scommessa.

Giro più veloce del GP: Si deve pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

Scuderia del Vincitore: Si deve pronosticare a quale scuderia appartiene il pilota che vincerà l'evento indicato.

Scuderia del Vincitore Qualifiche: Si deve pronosticare a quale scuderia appartiene il pilota che vincerà le qualifiche.

Scuderia del Vincitore Prove Libere: Si deve pronosticare a quale scuderia appartiene il pilota che vincerà le prove libere indicate.

Nazionalità del Vincitore: Si deve pronosticare a quale nazione appartiene il pilota che vincerà l'evento indicato.

Testa a Testa: Si deve 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:

1

2

Testa a Testa Team: Si deve pronosticare quale scuderia otterrà il miglior piazzamento in base al pilota che si è classificato meglio degli altri al termine della gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le scuderie per tutte le auto ed alla conclusione della medesima gara per almeno una monoposto. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. **Testa a testa 1° Giro:** Si deve 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 i piloti ed alla conclusione del primo giro per almeno uno di loro. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Classificato SI/NO: Si deve 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.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato si classificherà nelle prime tre posizioni nell'evento oggetto della scommessa.

Top 6 SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato si classificherà nelle prime sei posizioni nell'evento oggetto della scommessa.

Piazzato nei primi X: Si deve pronosticare se, in un determinato evento, il pilota indicato riuscirà a classificarsi entro la posizione specificata nella scommessa.

Piazzamento Finale Pilota X: Si deve pronosticare quale sarà la posizione finale nella classifica dell'evento del pilota indicato nella scommessa. Si può scegliere fra una delle seguenti posizioni in griglia: 1° posto, 2° posto, 3° posto, 4° posto, 5° posto o dal 6° posto in poi.

Under/Over Classificati: Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio è superiore o inferiore allo spread offerto. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA.

Pari/Dispari Classificati: Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio è un numero pari o dispari. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA.

Margine di Vittoria Qualifiche: Si deve 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: Si deve pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore e il secondo classificato.

Margine di Vittoria Prove Libere: Si deve pronosticare il margine di tempo sul miglior giro nelle prove libere tra il pilota vincitore e il secondo classificato.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare quale pilota tra quelli offerti sarà il migliore del gruppo in un determinato evento. Se un pilota non partecipa all'evento, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Podio non in Ordine: Si deve pronosticare i tre piloti che arriveranno nelle prime tre posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Podio in Ordine: Si deve pronosticare esattamente quale sarà l'ordine di arrivo dei primi tre piloti nella classifica finale dell'evento.

Accoppiata primi due (non in ordine): Si deve pronosticare quali piloti si piezzeranno nelle prime due posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Accoppiata primi due in ordine: Si deve pronosticare quale pilota si piegherà al primo posto e quale pilota si piegherà al secondo posto della classifica finale dell'evento.

Leader al termine X° Giro: Si deve pronosticare quale pilota sarà in prima posizione al termine del giro indicato.

Safety Car SI/NO: Si deve pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio ci sarà l'ingresso in pista della Safety Car. Nel caso eccezionale di un Gran Premio che prenderà il via dietro la safety car, questo non verrà considerato ai fini della refertazione del mercato.

Virtual Safety Car SI/NO: Si deve 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 & Virtual Safety Car SI/NO: Si deve pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio ci sarà l'ingresso in pista sia della Safety Car che l'utilizzo della Virtual Safety Car. Nel caso eccezionale di un Gran Premio che prenderà il via in modalità Safety Car o Virtual Safety Car, questo non verrà considerato ai fini della refertazione del mercato.

Bandiera Rossa SI/NO: Si deve pronosticare se durante lo svolgimento di un evento, questo verrà interrotto con esposizione della Bandiera Rossa.

Primo Pit Stop: Si deve pronosticare quale pilota effettuerà per primo un pit stop, cambiando le gomme, durante lo svolgimento di un Gran Premio. Nel caso in cui il pilota andrà ai box per altri motivi, questo non verrà considerato ai fini della refertazione del mercato.

Tripletta SI/NO: Si deve pronosticare se in un determinato Gran Premio un pilota riuscirà ad ottenere sia la Pole Position che la vittoria del Gran Premio che il giro più veloce in gara.

Primo Pilota Ritirato: Si deve pronosticare il primo pilota che si ritirerà nel corso del Gran Premio. Nel caso in cui due o più piloti dovessero ritirarsi nello stesso momento la quota verrà divisa per il numero di piloti ritirati. Ai fini della refertazione non verranno presi in considerazione quei piloti che non prenderanno il via al Gran Premio.

Primo Costruttore Ritirato: Si deve pronosticare il primo costruttore che si ritirerà nel corso del Gran Premio. Nel caso in cui due o più costruttori dovessero ritirarsi nello stesso momento la quota verrà divisa per il numero di piloti/costruttori ritirati. Ai fini della refertazione non verranno presi in considerazione quei piloti che non prenderanno il via al Gran Premio. La scuderia che parteciperà anche solo con un pilota sarà comunque considerata perdente.

Piloti Ritirati al 1° Giro: Si deve pronosticare il numero di piloti ritirati prima del termine del primo giro della gara. Vengono presi in considerazione solo i piloti effettivamente partiti dalla griglia di partenza.

Team a punti: Si deve pronosticare se in un Gran Premio entrambe le monoposto di una stessa scuderia si classificheranno tra il 1° e il 10° posto. La scuderia che parteciperà con solo un pilota sarà rimborsata.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare quale pilota si classificherà in ultima posizione nel Gran Premio in oggetto. Eventuali piloti "non classificati" non sono considerati ai fini della scommessa.

Numero Piloti in Testa al GP: 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.

Pilota che fa Giro più Veloce e Vince Gara SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato riuscirà a conquistare sia il giro veloce durante la gara che la vittoria della gara stessa nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Pilota che vince Qualifiche e Gara SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato riuscirà a vincere sia le qualifiche che la gara nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Vincente “Driver of the Day”: Si deve pronosticare quale pilota riceverà questo premio ufficiale assegnato dal sito www.formula1.com.

Posizione in Griglia del Vincitore (o Vittoria/Partenza singolo GP): Si deve pronosticare da quale posizione della griglia di partenza del primo giro del Gran Premio, partirà il pilota che vincerà la gara. Si può scegliere fra una delle seguenti posizioni in griglia: 1° posto, 2° posto, 3° o 4° posto, 5° 6° o 7° posto, 8°-13° posto e Altro. N.B: Viene presa in considerazione la griglia di partenza della gara (quindi comprensiva di eventuali penalizzazioni) e non la classifica delle qualifiche ufficiali.

RALLY

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

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

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

- 1
- 2
- 3 valido.

NASCAR

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

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

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

- 1
- 2
- 3 valido.

FORMULA E

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

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

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

- 1
- 1 gara/qualifiche/prove libere e non risultano dunque classificati;
- 2 valido.

BADMINTON Sezione Pre-Match e 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 giocatore si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, 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.

In caso di variazioni di regolamenti, format 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.

T/T Partita: Si deve pronosticare il vincitore della partita.

Set Betting a 3: Si deve pronosticare il risultato della partita in set per i tornei che si disputano al meglio dei tre set. In caso di ritiro di un giocatore, questo mercato verrà sempre rimborsato.

Set Betting a 5: Si deve pronosticare il risultato della partita in set per i tornei che si disputano al meglio dei cinque set. In caso di ritiro di un giocatore, questo mercato verrà sempre rimborsato.

T/T Handicap Set: Si deve 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. **U/O Punti**

nell'Incontro: Si deve pronosticare se al termine della partita il numero totale dei giochi sarà superiore o inferiore allo spread indicato.

T/T Handicap Giochi: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più giochi al termine della partita aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di giochi vinti dal giocatore selezionato.

Pari/Dispari Punti: Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nella partita sarà un numero pari o dispari.

Totale Set ai Vantaggi: Si deve pronosticare quanti set si concluderanno andando ai vantaggi.

Numero Set Esatti: Si deve pronosticare quanti set saranno disputati durante la partita.

T/T Set: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato. Se il giocatore si ritira durante il set, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti, mentre andranno a rimborso nel caso in cui un giocatore si ritirasse prima dell'inizio del set.

U/O Punti nel Set: Si deve pronosticare se al termine del set indicato il numero totale dei punti sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

Pari/Dispari Punti Set: Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Gara a X Punti nel Set Y: Si deve pronosticare quale giocatore, nel set offerto, arriverà per primo al punteggio indicato nella scommessa.

Vincente Punto X nel Set Y: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il punto indicato nella scommessa. **Sezione Antepost**

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore o la coppia che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Finalisti: Si deve pronosticare i due giocatori o le due coppie che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se un giocatore o una coppia si classificherà o meno nelle prime tre posizioni della manifestazione indicata.

BANDY Sezione Pre-Match e 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.

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.

Sezione Antepost

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

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

BASEBALL Sezione Pre-Match e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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

In caso di match "accorciati" e giocati su meno inning del previsto, se il risultato è confermato dal sito ufficiale, la refertazione sarà fatta regolarmente.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento vigente.

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 sottraendo l'handicap dal risultato finale in base alla squadra a cui si riferisce. Quando l'handicap è positivo si riferisce (quindi va sottratto) alla squadra in casa mentre quando è negativo si riferisce (quindi va sottratto) alla squadra ospite.

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

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

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

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

Under/Over Team X: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra indicata 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.

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

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

1X2 (Esclusi Extra Inning): 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. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari della partita (esclusi eventuali extra innings).

1X2 Dopo X Inning: Si deve pronosticare l'esito alla fine dell'inning indicato nella scommessa. I punti realizzati negli inning successivi non contano ai fini della scommessa.

Margine Vittoria 6 Esiti: Si deve pronosticare lo scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali extra inning, scegliendo tra i seguenti sette esiti: Casa 1, Casa 2, Casa 3+, Ospite 1, Ospite 2, Ospite 3+.

Sezione Antepost

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

BASKET

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di basket si basano sul punteggio conseguito 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 avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione (www.legabasket.it, www.nba.com, www.euroleaguebasketball.net e altri).

Il format di alcune manifestazioni prevede che gli scontri ad eliminazione diretta siano disputati con partite di andata e ritorno. Quindi 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.

Questo format può far sì che una partita termini in parità senza la disputa di eventuali tempi supplementari. Nello specifico, per i mercati che non prevedono il pareggio, 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 e allo stesso modo 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, a prescindere dal risultato alla fine dei tempi regolamentari. Anche in partite secche (es. amichevoli) che termineranno in parità senza la disputa dei tempi supplementari, i mercati che non prevedono il pareggio (es. T/T Risultato) saranno rimborsati non essendo possibile determinare un vincitore della partita.

Tutti gli altri mercati verranno invece refertati regolarmente in base al risultato al termine della partita. In tutte le scommesse relative ai singoli quarti/tempi della partita verranno considerati esclusivamente i punti segnati durante il quarto/tempo indicato nella scommessa, senza mai considerare i punti segnati negli eventuali supplementari.

Sezione Pre-Match e Live

Testa a Testa: Si deve 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: Si deve pronosticare quale squadra vincerà in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 Basket: Si deve pronosticare il risultato finale della partita scegliendo 3 possibili esiti: il segno 1 che comprende la vittoria della squadra in casa con uno scarto maggiore di 5 punti, il segno X che comprende la vittoria di una delle due squadre con uno scarto pari o inferiore a 5 punti o il segno 2 che comprende la vittoria della squadra ospite con uno scarto maggiore di 5 punti. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 Basket (Senza Supplementari): Si deve pronosticare il risultato finale della partita scegliendo 3 possibili esiti: il segno 1 che comprende la vittoria della squadra in casa con uno scarto maggiore di 5 punti, il segno X che comprende il pareggio o la vittoria di una delle due squadre con uno scarto pari o inferiore a 5 punti o il segno 2 che comprende la vittoria della squadra ospite con uno scarto maggiore di 5 punti. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari, quindi esclusi eventuali tempi supplementari.

Draw No Bet: Si deve 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. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, la scommessa sarà rimborsata.

Under/Over Punti: Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati da entrambe le squadre al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto.

Under/Over Casa: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra di casa al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto.

Under/Over Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati dalla squadra ospite al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine della partita è un numero pari o dispari. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Gara a X Punti nella Partita: Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà per prima il punto indicato durante la partita. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita. Ai fini di questa scommessa ci sono 3 possibili esiti: SQUADRA1, SQUADRA2, NESSUNO.

1X2 Quarto X (2,5 PT): Si deve pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa con un margine superiore a 2 punti, con il segno 2 la vittoria della squadra ospite con un margine superiore a 2 punti, con il segno X il loro pareggio o una differenza di punti inferiore o uguale a 2 punti.

1X2 Quarto X (NO Margine): Si deve pronosticare l'esito di un determinato quarto. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (vince la squadra in casa), 2 (vince la squadra ospite), X (in quel quarto le due squadre segnano gli stessi punti).

T/T Quarto X: Si deve pronosticare l'esito di un determinato quarto. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa, con il segno 2 la vittoria della squadra ospite. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio.

Draw No Bet Quarto X: Si deve pronosticare il risultato del quarto indicato scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta. In caso di parità al termine del quarto, la scommessa sarà rimborsata.

T/T Handicap nel Quarto X: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il quarto indicato, in base all'handicap offerto nella scommessa. L'handicap viene mostrato con un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Under/Over nel Quarto X: Si deve pronosticare se il punteggio finale di un determinato quarto di gioco sia inferiore (Under) o superiore (Over) rispetto allo spread offerto.

U/O Punti Casa nel Quarto X: Si deve pronosticare se il numero di punti segnati dalla squadra in casa durante il quarto indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O Punti Ospite nel Quarto X: Si deve pronosticare se il numero di punti segnati dalla squadra ospite durante il quarto indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto nella scommessa.

Pari/Dispari nel Quarto X: Si deve pronosticare se la somma dei punteggi delle due squadre per un determinato quarto di gioco sia un numero pari o dispari.

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

Gara a X Punti nel Quarto: Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il punto indicato 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.

1X2 Tempo X (NO Margine): Si deve pronosticare l'esito del tempo indicato. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (vince la squadra in casa), 2 (vince la squadra ospite), X (in quel tempo le due squadre segnano gli stessi punti).

T/T Tempo X: Si deve pronosticare l'esito di un determinato tempo. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa, con il segno 2 la vittoria della squadra ospite. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare il risultato del tempo indicato scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta. In caso di parità al termine del tempo, la scommessa sarà rimborsata.

T/T Handicap nel Tempo X: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il tempo indicato, in base all'handicap offerto nella scommessa. L'handicap viene mostrato con un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Under/Over Punti nel Tempo X: Si deve pronosticare se il totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel corso del tempo indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore offerto.

U/O Punti Casa nel Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di punti segnati dalla squadra in casa durante il tempo indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto nella scommessa. **U/O**

Punti Ospite nel Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di punti segnati dalla squadra ospite durante il tempo indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto nella scommessa. **Pari/Dispari**

nel Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del tempo indicato è un numero pari o dispari.

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

1Tempo/Finale: Si deve 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.

1Tempo/Finale con OT: Si deve pronosticare l'esito del primo tempo e il risultato finale del match, compresi eventuali tempi supplementari.

T/T + Under/Over: Si deve pronosticare il risultato finale della partita e se il risultato finale sarà inferiore o superiore allo spread offerto. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 + Under/Over: Si deve pronosticare il risultato finale della partita secondo le regole del mercato 1x2 senza margine e se il risultato finale sarà inferiore o superiore allo spread offerto. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari della partita, quindi esclusi eventuali tempi supplementari. **T/T**

Handicap + Under/Over: Si deve pronosticare il risultato finale della partita in base all'handicap offerto e se il risultato finale sarà inferiore o superiore allo spread offerto. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 1°Quarto + U/O 1°Quarto: Si deve pronosticare il risultato finale del primo quarto secondo le regole del mercato "1x2 Quarto (NO Margine)" e se il punteggio complessivo del primo quarto sarà inferiore o superiore allo spread offerto.

1X2 1°Tempo + U/O 1°Tempo: Si deve pronosticare il risultato finale del primo tempo secondo le regole del mercato "1x2 Tempo (NO Margine)" e se il punteggio complessivo del primo tempo sarà inferiore o superiore allo spread offerto.

Margine di Vittoria (6 Esiti): Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra i seguenti sei 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): Si deve 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): Si deve pronosticare il margine con il quale una squadra vincerà la partita, scegliendo fra 12 esiti: 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.

Somma Punti Tempi Regolamentari (10 Esiti): Si deve pronosticare la somma dei punti della partita di riferimento scegliendo fra gli esiti proposti: 0-100; 101-110; 111-120; 121-130; 131-140; 141-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181+. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Somma Punti Tempi Regolamentari (12 Esiti): Si deve pronosticare la somma dei punti della partita di riferimento scegliendo fra gli esiti proposti: 0-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181-190; 191-200; 201-210; 211-220; 221-230; 231-240; 241-250; 251+. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Testa a Testa Palla a Due: Si deve pronosticare quale squadra si aggiudica la palla a due ad inizio partita, ovvero in mano a quale squadra sarà il possesso del pallone durante la prima azione di gioco. **Tempi supplementari Si/No:** Si deve pronosticare se l'incontro proseguirà oltre i quattro quarti regolamentari con la disputa di almeno un tempo supplementare.

Vantaggio di Almeno X Punti: Si deve pronosticare se una delle due squadre in qualsiasi momento della partita avrà un vantaggio di punti superiore allo spread offerto. Gli esiti offerti sono due: SI e NO. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Vantaggio di Almeno X Punti Team X: Si deve pronosticare se la squadra indicata nella scommessa, in qualsiasi momento della partita, avrà un vantaggio di punti superiore allo spread offerto. Gli esiti offerti sono due: SI e NO. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Vincente Punto X: Si deve pronosticare quale squadra realizzerà esattamente il punto indicato nella scommessa. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. Vengono offerti due possibili esiti: SQUADRA 1 e SQUADRA 2. Se nessuna squadra raggiunge il numero di punti indicato le scommesse verranno rimborsate.

U/O Punti Consecutivi: Si deve pronosticare se il numero massimo di punti consecutivi ottenuti da parte di una delle due squadre sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita.

U/O Punti Consecutivi Team X: Si deve pronosticare se il numero massimo di punti consecutivi ottenuti dalla squadra indicata nella scommessa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread offerto. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita.

Metodo Primo Punto: Si deve pronosticare se il primo punto della partita sarà realizzato con un tiro da 2, con un tiro da 3 oppure con un tiro libero.

Squadra che Segna il Primo Tiro Libero: Si deve pronosticare quale squadra segnerà per prima un tiro libero nella partita.

Squadra che chiama il Primo Time Out: Si deve pronosticare quale squadra chiederà per prima un Time Out durante la partita. Non verranno considerati eventuali "TV Time Out".

Squadra che Segna Ultimo Punto del Quarto X: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo punto nel quarto indicato nella scommessa.

Vincente Partita + Ultimo Punto: Si deve pronosticare contemporaneamente quale squadra vincerà la partita e quale squadra segnerà l'ultimo punto della partita. Ai fini di questa scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari della partita.

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 o da una situazione di parità alla vittoria di una delle due squadre (decisivo per la vittoria), oppure dalla sconfitta di una squadra alla vittoria della stessa in seguito alla sua realizzazione (decisivo per la vittoria), oppure dalla vittoria di una delle due squadre al pareggio che porta ai tempi supplementari (decisivo per il pareggio). Sono inclusi eventuali buzzer beater avvenuti nei 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.

Sezione Marcatori

Marcatore 1X2: Si deve pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, ottiene un maggior numero di punti. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

1X2 Assist: Si deve pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, effettua un maggior numero di assist. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di assist tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

1X2 Rimbalzi: Si deve pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, effettua un maggior numero di rimbalzi. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di rimbalzi tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

Miglior Marcatore della Partita: Si deve 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. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Marcatore 1X2 nella SERIE: Si deve 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: Si deve 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. In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Miglior Marcatore Gruppo: Si deve pronosticare quale tra i giocatori offerti segna il maggior numero di punti nel gruppo offerto e nel giorno indicato nella data evento (per l'NBA vale la corrispondente data americana). In caso di ex aequo, viene applicato il regolamento ADM (la vincita viene divisa per il numero di eventi risultati in parità).

Miglior Marcatore Giornata: Si deve pronosticare quale tra i giocatori offerti segna il maggior numero di punti nella giornata indicata. Verrà specificato se si tratta dell'intera giornata di campionato (es. Serie A) oppure se si tratta solo delle partite che si svolgono in quel giorno preciso (es. NBA o Eurolega. Per l'NBA vale la corrispondente data americana). 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: Si deve 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: Si deve 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: Si deve pronosticare se il numero di PUNTI realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

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

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

Under/Over Punti + Rimbalzi + Assist: Si deve pronosticare se la somma dei PUNTI + RIMBALZI + ASSIST realizzati dal giocatore nella partita, comprensiva degli eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Somma Assist + Rimbalzi Giocatore (U/O "n" ASSIST+RIMBALZI GIOC "x" INCL. EV. OT) Si deve pronosticare se il numero totale di assist e rimbalzi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Draymond Green (Golden State Warriors): 11 assist (ast); 14 rimbalzi (reb)

LIMITE 24,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 25,5 ESITO VINCENTE UNDER

Damian Lillard (Portland Trail Blazers): 12 assist (ast); 4 rimbalzi (reb)

LIMITE 15,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 16,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Somma Punti + Assist Giocatore (U/O "n" PUNTI+ASSIST GIOC "x" INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare se la somma punti e assist realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Draymond Green (Golden State Warriors): 18 punti (pts); 11 assist (ast)

LIMITE 28,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 29,5 ESITO VINCENTE UNDER

Damian Lillard (Portland Trail Blazers): 28 punti (pts); 12 assist (ast)

LIMITE 39,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 40,5 ESITO VINCENTE UNDER

Under/Over Somma Punti + Rimbalzi Giocatore (U/O "n" PUNTI+RIMBALZI GIOC "x" INCL. EV. OT) Si deve pronosticare se la somma di punti e rimbalzi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Draymond Green (Golden State Warriors): 18 punti (pts); 14 rimbalzi (reb)

LIMITE 31,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 32,5 ESITO VINCENTE UNDER

Damian Lillard (Portland Trail Blazers): 28 punti (pts); 3 rimbalzi (reb)

LIMITE 30,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 31,5 ESITO VINCENTE UNDER DOPPIA DOPPIA + T/T

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa raggiungerà (esito SI+T/T), o meno (esito NO+T/T), la quota di 10 realizzazioni in almeno due delle seguenti voci statistiche: punti, assist e rimbalzi, mercato combinato con il Testa/Testa della partita.

Per la determinazione del risultato si terrà conto anche degli eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Draymond Green (Golden State Warriors): 18 punti (pts); 14 rimbalzi (reb); 11 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE SI+1

Klay Thompson (Golden State Warriors): 17 punti (pts); 6 rimbalzi (reb); 2 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE NO+1

Damian Lillard (Portland Trail Blazers): 28 punti (pts); 4 rimbalzi (reb); 12 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE SI+1

U/O X Schiacciate REALIZZATE GIOCATORE Y INCL. T.S. Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se il totale delle schiacciate realizzate dal giocatore Y nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) alla soglia numerica decimale indicata nella scommessa. Si realizza una schiacciata quando viene segnato un canestro portando la palla con una o due mani dall'alto verso il basso, facendola entrare nel ferro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse accettate su di lui 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: GS Warriors v MIA Heat; per X=1,5 e Y= Stephen Curry; Stephen Curry realizza 2 schiacciate nell'incontro. Esito vincente: Over.

U/O X TIRI EFFETTUATI (FIELD GOAL) DAL GIOCATORE Y INCL. T.S. Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se i tiri effettuati (Field Goal) dal giocatore Y nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno Inferiori (Under) o superiori (over) all'indice di riferimento X. I field goal (FGM - Field Goal Made") sono la somma dei tiri dal campo (tiri da 2 e 3 punti) effettuati al fine di segnare un canestro da un giocatore, esclusi i tiri liberi. Questo include sia i tiri da dentro l'area dei tre punti che quelli da oltre l'arco dei tre punti. Se il giocatore Y non partecipa all'incontro 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 = 13,5 e Y = Stephen Curry. Golden State Warriors - Portland Trail Blazers. Stephen Curry: 7 tiri da 3 effettuati; 8 tiri da 2 Effettuati. Field Goal = 15. U/O 13,5 TIRI EFFETTUATI (FIELD GOAL) DA STEPHEN CURRY INCL. T.S. Esito vincente: OVER.

TRIPLADOPPIA + T/T Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa raggiungerà (esito SI+T/T), o meno (esito NO+T/T), la quota di 10 realizzazioni nelle tre seguenti voci statistiche: punti, assist e rimbalzi, mercato combinato con il Testa/Testa della partita.

Per la determinazione del risultato si terrà conto anche degli eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Esempio:

Golden State Warriors - Portland Trail Blazers

Draymond Green (Golden State Warriors): 18 punti (pts); 14 rimbalzi (reb); 11 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE SI+1

Klay Thompson (Golden State Warriors): 17 punti (pts); 6 rimbalzi (reb); 2 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE NO+1

Damian Lillard (Portland Trail Blazers): 28 punti (pts); 4 rimbalzi (reb); 12 assist (ast) e Golden State vince la partita ESITO VINCENTE No+1

Testa a Testa Partita + Under/Over Giocatore: Si deve 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).

Testa a Testa Partita + Under/Over Rimbalzi Si/No, Eventuale Overtime Incluso (T/T + GIOCO FA "x" RIMBALZI S/N INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincitore Partita " e "Giocatore Realizza Almeno X Rimbalzi Si/No" dell'incontro oggetto di scommessa, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Nel caso in cui il giocatore eguagli la il limite di rimbalzi proposto, l'esito vincente sarà NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Testa a Testa Partita + Under/Over Assist Giocatore , Overtime Incluso (T/T+U/O "n" ASSIST GIOCO. %3 INCL. EV. OT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Under/Over Punti" e "Vincitore Partita" al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Esempio: Golden State Warriors 97 - Portland Trail Blazers 107

FANTASY PUNTI MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y ALMENO Z PUNTI INCL. T.S. (Fantasy Punti Mix):

Bisogna pronosticare se almeno uno dei due giocatori indicati (X o Y) realizzerà almeno Z punti nell' incontro di riferimento. Gli esiti sono Si/No. L'esito "Si" si verifica se almeno uno dei due giocatori realizzerà i punti indicati nell'incontro di riferimento. In tutti Gli altri casi l'esito vincente sarà "No". Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori oggetto di scommessa. Nel caso in cui entrambi i giocatori non partecipino all'incontro, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione verrà utilizzato il tabellino (o "boxscore") presente sul sito ufficiale della competizione; 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 - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Risultato punti: Tatum 30 punti, Doncic L. 25 punti. TATUM J. O DONCIC L. REALIZZA ALMENO 35 PUNTI - Esito Vincente: NO.

FANTASY ASSIST MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y ALMENO Z ASSIST INCL. T.S. (Fantasy Assist Mix):

Bisogna pronosticare se almeno uno dei due giocatori indicati (X o Y) realizzerà almeno Z assist nell' incontro di riferimento. Gli esiti sono Si/No. L'esito "Si" si verifica se almeno uno dei due giocatori realizzerà gli assist indicati nell'incontro di riferimento. In tutti Gli altri casi l'esito vincente sarà "No". Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori oggetto di scommessa. Nel caso in cui entrambi i giocatori non partecipino all'incontro, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione verrà utilizzato il tabellino (o "boxscore") presente sul sito ufficiale della competizione; 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 - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Risultato assist: Tatum 15 assist, Doncic L. 10 assist. TATUM J. O DONCIC L. REALIZZA ALMENO 20 ASSIST - Esito Vincente: NO.

FANTASY RIMBALZI MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y ALMENO Z RIMBALZI INCL. T.S. (Fantasy Rimbalzi

Mix): La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due giocatori indicati (X o Y) realizzerà almeno Z rimbalzi nell' incontro di riferimento. Gli esiti sono Si/No. L'esito "Si" si verifica se almeno uno dei due giocatori realizzerà i rimbalzi indicati nell'incontro di riferimento. In tutti gli altri casi l'esito vincente sarà "No". Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori oggetto di scommessa. Nel caso in cui entrambi i giocatori non partecipino all'incontro, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Boston Celtics - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Per X=TATUM J., per Y=DONCIC L. e per Z=10; risultato rimbalzi: Tatum 10 rimbalzi, Doncic L. 5

rimbalzi. Esito Vincente: SI.

FANTASY TIRI DA 3 MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y ALMENO Z TIRI DA TRE PUNTI INCL. T.S. (Fantasy Tiri da 3 Mix): Bisogna pronosticare se almeno uno dei due giocatori indicati (X o Y) realizzerà almeno Z tiri da tre punti nell'incontro di riferimento. Gli esiti sono Si/No. L'esito "Si" si verifica se almeno uno dei due giocatori realizzerà i tiri da tre punti indicati nell'incontro di riferimento. In tutti Gli altri casi l'esito vincente sarà "No". Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori oggetto di scommessa. Nel caso in cui entrambi i giocatori non partecipino all'incontro, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione verrà utilizzato il tabellino (o "boxscore") presente sul sito ufficiale della competizione; 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: Per Z= 20. NBA - Match Boston Celtics - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Risultato tiri da tre punti: Tatum J. 15 tiri da tre punti realizzati, Doncic L. 10 tiri da tre punti realizzati. TATUM J. O DONCIC L. ALMENO 20 TIRI DA TRE PUNTI - Esito Vincente: NO.

FANTASY DOPPIA DOPPIA MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y REALIZZA DOPPIA DOPPIA INCL. T.S. (Fantasy Doppia Doppia Mix) La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore X o il giocatore Y realizzerà una doppia doppia nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari. Un giocatore realizza una doppia doppia quando totalizza almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi. Sono contemplati due esiti: Si e No. In caso di mancata partecipazione all'incontro di entrambi i giocatori indicati, le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione verrà utilizzato il tabellino (o "boxscore") presente sul sito ufficiale della competizione; 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 - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Risultato voci statistiche: Tatum 30 punti, 10 rimbalzi, 5 assist; Doncic L. 25 punti, 2 rimbalzi, 3 assist. TATUM J. O DONCIC L., REALIZZA DOPPIA DOPPIA INCLUSO T.S. - Esito Vincente: Si.

FANTASY TRIPLA DOPPIA MIX- GIOCATORE X O GIOCATORE Y REALIZZA TRIPLA DOPPIA INCL. T.S. (Fantasy Tripla Doppia Mix) La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore X o il giocatore Y realizzerà una tripla doppia nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari. Un giocatore realizza una tripla doppia quando totalizza almeno 10 in 3 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppate, recuperi. Sono contemplati due esiti: Si e No. In caso di mancata partecipazione all'incontro di entrambi i giocatori indicati, le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione verrà utilizzato il tabellino (o "boxscore") presente sul sito ufficiale della competizione; 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 - Dallas Mavericks risultato finale 106-88. Risultato voci statistiche: Tatum 30 punti, 10 rimbalzi, 12 assist; Doncic L. 25 punti, 2 rimbalzi, 3 assist. TATUM J. O DONCIC L. REALIZZA TRIPLA DOPPIA INCLUSO T.S. - Esito Vincente: Si.

Draymond Green (Golden State Warriors) 11 assist realizzati (ast)

LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

Damian Lillard (Portland Trail Blazers) 12 assist realizzati (ast)

LIMITE 11,5 ESITO VINCENTE 2+OVER; LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE 2+UNDER

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

Under/Over Palle Rubate Giocatore: Si deve pronosticare se il numero di PALLE RUBATE realizzate dal giocatore nella partita, comprensiva di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) della soglia indicata. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole

o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

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

Under/Over Tiri da 3 Realizzati Giocatore: Si deve 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).

Doppia doppia Giocatore Si/No: Si deve pronosticare se il giocatore in questione effettuerà una DOPPIA DOPPIA (il giocatore dovrà totalizzare almeno 10 in DUE delle voci statistiche principali PUNTI - RIMBALZI - ASSIST - STOPPATE - RECUPERI) nella partita in questione. Se il giocatore oggetto della scommessa non prende parte nemmeno parzialmente all'incontro, tutte le scommesse saranno ritenute nulle e quindi saranno rimborsate se singole o andranno a quota 1,00 se giocate in multipla. In caso di sospensione di una partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

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

partita, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

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

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

Sezione Antepost

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

TaT Stagionali: Si deve 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): Si deve pronosticare se il numero di vittorie realizzate dalla squadra selezionata, durante la stagione regolare, risulterà superiore o inferiore allo spread stabilito (playoff/payout esclusi). Nel caso in cui, per motivi particolari, il calendario della stagione regolare venisse modificato con un nuovo format (es. numero partite maggiore o minore rispetto al format originario), tutte le selezioni saranno rimborsate a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della modifica del format.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vince dopo Svantaggio: Si deve 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: Si deve 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. **Sezione 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.

1

2

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).

1

2

e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di **BASKET 3X3 Sezione Pre-Match** riferimento.

Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ministeriale di ADM. **Testa a**

Testa Risultato: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, scegliendo una tra le due seguenti opzioni: segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta.

Testa a Testa con Handicap: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, tenendo conto del fatto che a una squadra sia stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, andrà sottratto o aggiunto dal risultato conseguito sul campo al termine della partita. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Under/Over Punti: Si deve 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) allo spread offerto.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se la somma totale dei punti realizzati 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.

Gara a X Punti nella Partita: Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà per prima il punto indicato nella scommessa. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Finalisti: Si deve pronosticare le squadre che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

e Live

e Live

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

BEACH SOCCER Sezione Pre-Match

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 non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di beach soccer si basano sul punteggio conseguito al termine di tempi regolamentari.

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.

Sezione Antepost

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

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

e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di **BEACH VOLLEY Sezione**

Pre-Match riferimento.

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

Se un team si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel team saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un team si ritiri prima di scendere in campo. In caso di ritiro di uno dei due team, 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. **Testa a testa:** Si deve pronosticare quale dei due team vincerà l'incontro.

Testa a testa con handicap: Si deve pronosticare quale dei due team vincerà l'incontro tenendo conto dell'handicap attribuito.

Testa a Testa Set X: Si deve pronosticare il team che vince il set indicato nella scommessa. **Testa a**

Testa Handicap Set X: Si deve pronosticare il team che vince il set indicato nella scommessa tenendo conto dell'handicap attribuito.

Under/Over Punti: Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati nell'incontro sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

Under/Over nel Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati nel set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

Set Betting: Si deve pronosticare il risultato esatto della partita in set.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati nell'incontro sarà pari o dispari.

e Live

Pari/Dispari Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di punti realizzati nel set indicato sarà pari o dispari.

Numero esatto di Set: Si deve pronosticare il numero esatto di set disputati in totale dai due team durante la partita.

e Live

Totale Set Ai Vantaggi: Si deve pronosticare il numero totale di set che andranno ai vantaggi in una partita al meglio di 3 set. Ci sono 4 possibili esiti ai fini di questa scommessa: 0/1/2/3.

e Live

Vincente Punto - Set X Punto X: Si deve pronosticare quale team vincerà il punto indicato nel set proposto.

Gara a X Punti Nel Set Y: Si deve pronosticare quale dei due team raggiungerà per prima il numero di punti indicato nella scommessa durante il set proposto. Se nessuno dei due team dovesse raggiungere il numero di punti indicati, le scommesse verranno rimborsate.

Testa/Testa A X Punti Set Y: Si deve pronosticare quale team raggiungerà per prima X punti durante il set indicato. Ci sono 2 possibili esiti per questa scommessa: team1/team2.

Sezione Antepost

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

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

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

BOWLS

Sezione Pre-Match e Live riferimento.

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

Se un giocatore si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa, la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, 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.

T/T Partita: Si deve pronosticare il vincitore della partita.

1X2 Set: Si deve pronosticare l'esito del set indicato.

T/T Handicap Set X: Si deve 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.

Under/Over Punti Set X: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati da entrambi i giocatori al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Set: Si deve pronosticare se il numero totale di set disputati al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Punti Giocatore X Set X: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel set dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto. **Sezione Antepost**

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore o la coppia che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Finalisti: Si deve pronosticare i due giocatori o le due coppie che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se un giocatore o una coppia si classificherà o meno nelle prime tre posizioni della manifestazione indicata.

CALCIO Sezione Pre-Match e Live

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).

In tutte le scommesse relative ai singoli tempi regolamentari della partita verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante il tempo indicato nella scommessa, senza mai considerare i gol segnati nell'altro tempo.

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

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

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

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

Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (tempo di gioco, numero sostituzioni, numero dei tempi di gioco, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa. La refertazione delle scommesse sul risultato di partite, marcatori, cartellini e calci d'angolo avverrà in base ai dati presenti sul sito ufficiale della manifestazione in questione. Se non disponibili, si considereranno i dati forniti da OPTA (scoresway.com/it_IT/soccer). Se necessario per casi particolari, ci si potrà basare sulla registrazione video del match.

I mercati riguardanti le statistiche partita (fuorigioco, falli, passaggi, parate, possesso palla, tiri, contrasti, cross) saranno invece sempre refertate in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti ogni statistica (scoresway.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in considerazione. I mercati riguardanti le scommesse speciali sui giocatori (fuorigioco, falli, passaggi, parate, assist, tiri, contrasti) saranno refertate in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, in base alle loro definizioni sulle singole statistiche (optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in considerazione. Nei mercati riguardanti i cartellini gialli e rossi, le scommesse sono riferite soltanto ai giocatori in campo; vengono quindi escluse dalle scommesse eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori e altri membri dello staff. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita. Un cartellino giallo vale

1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti), per

cui doppio giallo con rosso 3 punti, mentre rosso diretto 2 punti. Nel caso di mercati che prevedono specificatamente il conteggio dei soli cartellini gialli, il doppio giallo varrà due punti e nessuna tipologia di cartellino rosso verrà considerata nel conteggio finale.

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

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte: **PRINCIPALI**

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

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

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

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

T/T Manifestazione: Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento. Per le scommesse relative al campionato, sono esclusi eventuali playoff, play-out, spareggi e simili. Nei tornei ad eliminazione diretta (esempio Mondiali o Europei), risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4° posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa. Nei casi di parità (es: le 2 squadre a confronto vengano eliminate entrambe agli Ottavi o entrambe ai gironi di qualificazione a prescindere dai punti ottenuti nei rispettivi gironi), per definire l'esito, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambe le squadre e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di esse; in caso contrario 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: T/T Sud Africa - Uzbekistan Mondiale 2026. Entrambi eliminati ai gironi, Uzbekistan ranking FIFA 50', Sud Africa Ranking FIFA 60' esito vincente 2.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato del tempo alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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 EXTRA: Si deve pronosticare il risultato esatto della partita. Gli esiti proposti sono 52 e la voce ALTRO comprende i risultati non elencati: 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, 5-0, 0-5, 5-1, 1-5, 5-2, 2-5, 5-3, 3-5, 6-0, 0-6, 6-1, 1-6, 6-2, 2-6, 7-0, 0-7, 7-1, 1-7, 8-0, 0-8, 8-1, 1-8, 9-0, 0-9, 10-0, 0-10 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".

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 termina in parità).

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 3-1 4-2", "3-3 4-3 3-4 4-4 ALTRO".

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

X2/X2) e 18 selezioni sono basate sull'alternanza tra 1X2 e Doppia Chance (1/1X, 1/12, 1/X2, X/1X, X/12, X/X2, 2/1X, 2/12, 2/X2, 1X/1, 1X/X, 1X/2, 12/1, 12/X, 12/2, X2/1, X2/X e X2/2). La prima selezione riguarda l'esito del primo tempo, mentre la seconda selezione riguarda l'esito finale.

Parziale/Finale + U/O: Si deve 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 offerti sono: 1/1 + UNDER, 1/X + UNDER, X/1 + UNDER, X/X + UNDER, X/2 + UNDER, 2/2 + UNDER, 2/X + UNDER, 1/X + OVER, X/1 + OVER, X/X + OVER, X/2 + OVER, 2/X + OVER.

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

Somma Gol 10 esiti: Si deve pronosticare il numero dei gol segnati in una partita scegliendo tra i seguenti esiti: 0, 1, 2, 3, 4 e >4 (selezione quest'ultima che comprende tutti i risultati la cui somma gol sia superiore a 4).

Somma Gol 3 Intervalli: Si deve pronosticare se il calcio di rigore sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante i tempi regolamentari della partita.

Somma Gol 3 Intervalli Tempo X: Si deve pronosticare se il calcio di rigore sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante i tempi regolamentari della partita.

U/O X Somma goal realizzati giocatori del gruppo y: Questa scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal realizzati dai giocatori di un determinato gruppo (Y) nei rispettivi incontri di riferimento (i quali possono riferirsi anche a manifestazioni differenti) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice X proposto. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Esempio: per X= U/O 3,5; Y = Vlahovic, Lukaku, Dybala; Vlahovic in Juve-Inter non segna, Lukaku in Napoli-Como segna 2 goal, Dybala in Roma-Lazio segna 1 goal. Totale gol dei giocatori del gruppo 3; esito vincente Under.

U/O Goal X PLUS - SOMMA DI GOAL E PALI/TRVERSE: La scommessa consiste nel pronosticare se, durante la partita di riferimento, la somma dei goal e dei pali/traverse sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un determinato valore X. Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Esempio: Indice X = 2,5 ; Avvenimento "Milan - Inter". Se la partita "Milan - Inter" termina 1-1 e un giocatore del Milan colpisce il palo al 70', la somma di gol e pali/traverse è 3 pertanto l'esito vincente è OVER. Se la partita "Milan - Inter" termina 1-0 e nessuna delle due squadre colpisce il palo, la somma di gol e pali/traverse è 1 pertanto l'esito vincente è UNDER. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dal sito ufficiale di riferimento. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

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, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 5-6 e 7+.

Margine Vittoria 7 Esiti: Si deve pronosticare con quale scarto di gol terminerà la partita. Gli esiti offerti sono: Casa di 1 Gol; Casa di 2 Gol; Casa di almeno 3 Gol; Ospite di 1 Gol; Ospite di 2 Gol; Ospite di almeno 3 Gol; Pareggio. TEMPO

In tutte le scommesse relative ai tempi verranno considerati esclusivamente i gol segnati durante il tempo indicato nella scommessa, senza mai considerare i gol segnati nell'altro tempo.

1X2 Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato nella scommessa: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

DC Tempo X: DC IN: Si deve pronosticare che il risultato finale del tempo indicato nella scommessa vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio; **DC OUT:** Si deve pronosticare che il risultato finale del tempo indicato nella scommessa vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio; **DC IN/OUT:** Si deve

pronosticare che il risultato finale del tempo indicato nella scommessa vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

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

Gol/No Gol Tempo X: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante il tempo indicato nella scommessa. GG T: Entrambe le squadre segnano almeno un gol. NG T: Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

1X2 Handicap Tempo X: Si deve pronosticare il vincitore del tempo indicato nella scommessa in base all'handicap offerto. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato del tempo alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto

alla squadra ospite.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Risultato Esatto Tempo X: Si deve pronosticare il risultato esatto al termine del tempo indicato nella scommessa. 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.

Risultato Esatto Extra Tempo X: Si deve pronosticare il risultato esatto al termine del tempo indicato nella scommessa. 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.

Somma Gol Tempo X: Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati durante il tempo indicato nella scommessa 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).

Casa Segna nel Tempo X: Si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no almeno un gol durante il tempo indicato nella scommessa.

Ospite Segna nel Tempo X: Si deve pronosticare se la squadra ospite segnerà o no almeno un gol durante il tempo indicato nella scommessa.

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol segnati nel tempo indicato nella scommessa sarà un numero pari o dispari. (Il risultato di 0-0 è considerato pari).

MultiGol Tempo X: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati durante il tempo indicato nella scommessa. Le selezioni offerte sono: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4, 3-4.

Combo MultiGol 1°T + MultiGol 2°T: Si deve pronosticare contemporaneamente il numero esatto dei gol segnati durante il primo tempo e il numero esatto dei gol segnati durante il secondo tempo. Gli esiti possibili sono gli abbinamenti dei seguenti MultiGol: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4.

Squadra Vince entrambi i Tempi: Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà o no entrambi i tempi di gioco durante la partita.

1X2+U/O Tempo X: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del tempo indicato e il numero di gol segnati nel tempo indicato 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.

1X2 +GG/NG Tempo X: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale del tempo indicato e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il tempo indicato nella scommessa. Gli esiti possibili sono 6: 1+GG, 1+NG, X+GG, X+NG, 2+GG e 2+NG.

DC+GG/NG Tempo X: Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance del tempo indicato e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante il tempo indicato nella scommessa. Gli esiti possibili sono 6: 1X+GG, 1X+NG, 12+GG, 12+NG, X2+GG e X2+NG.

DC Partita + GG/NG Tempo X: 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 tempo indicato. 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 solo all'esito del tempo indicato. CASA

Segna Gol 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 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 Casa (Nr 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 e più di 2.

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

Under/Over Casa nel Tempo X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra in casa durante il tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato.

MultiGol 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, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4 e 3-4.

Casa No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra ospite (segno 2) oppure un pareggio (segno X). In caso vincessse la squadra di casa la scommessa andrà a rimborso.

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

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

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

Casa Segna in Entrambi i Tempi (Gol 1T&2T): Si deve pronosticare se la squadra in casa segnerà o no in entrambi i tempi di gioco della 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).

Home No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra in casa oppure il pareggio. In caso di vittoria della squadra ospite la scommessa andrà a rimborso.

OSPITE

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

Pari/Dispari 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 Ospite (Nr 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 e più di 2.

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

Under/Over Ospite nel Tempo X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra ospite durante il tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

MultiGol Ospite: Si deve pronosticare il numero totale dei gol che verranno segnati dalla squadra ospite durante la partita. Le selezioni offerte sono: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4 e 3-4.

Ospite No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra in casa (segno 1) oppure un pareggio (segno X). In caso vincessse la squadra ospite la scommessa andrà a rimborso.

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

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

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

Ospite Segna in entrambi i Tempi (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).

Away No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra ospite oppure il pareggio. In caso di vittoria della squadra in casa la scommessa andrà a rimborso.

COMBO

Combo 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). Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O.

Combo 1X2 + GG/NG: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale 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 1X2 + 1° Gol: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale 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 GG/NG + U/O: 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 in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore). Gli esiti possibili sono 4: GG+OV, GG+UN, NG+OV e NG+UN.

Combo GG/NG 1°e2°T: 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. La prima selezione è relativa al punteggio del primo tempo, mentre la seconda selezione è relativa soltanto al punteggio del secondo tempo.

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

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

Combo U/O 1°T e U/O 2°T: Si deve pronosticare contemporaneamente il numero di gol segnati nel primo tempo in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore) e il numero di gol segnati nel secondo tempo in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore). La prima selezione è relativa al punteggio del primo tempo, mentre la seconda selezione è relativa soltanto al punteggio del secondo tempo.

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.

1X2 + MultiGol: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita e il numero totale di gol segnati nella partita. Gli esiti possibili sono le 3 selezioni 1, X o 2 abbinati con i seguenti MultiGol: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4 e 3-5.

DC + MultiGol: Si deve pronosticare contemporaneamente la doppia chance finale della partita e il numero totale di gol segnati nella partita. Gli esiti possibili sono le 3 selezioni 1, X o 2 abbinati con i seguenti MultiGol: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4 e 3-5.

Combo a 3 (1X2 + U/O + GG/NG): Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale della partita, il numero di gol segnati in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore) e se entrambe le squadre segneranno (GG) o no (NG) almeno un gol a testa durante la partita.

Combo U/O Casa & Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente il numero dei gol segnati dalla squadra in casa in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore) e il numero dei gol segnati dalla squadra ospite in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore). **Combo**

MultiGol Casa + MultiGol Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente il numero esatto dei gol segnati dalla squadra in casa e il numero esatto dei gol segnati dalla squadra ospite. Gli esiti possibili sono gli abbinamenti dei seguenti MultiGol: 1-2, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4.

MULTIGOAL X-Y CASA + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z O IL SUO SOSTITUTO: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà compreso o uguale ai valori X-Y indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match. Sono previsti due possibili esiti: SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra di casa è compreso o uguale ai valori X-Y indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. ALTRO > l'esito include: - il numero di goal realizzati dalla squadra di casa non è compreso o uguale ai valori X-Y indicati. - il giocatore Z non segna e non viene sostituito. - il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna. Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempio: Per X=1, Y=2 e Giocatore Z=Leao R.(MIL) Milan - Napoli 2-1 (25' Hernandez T., 33' Leao R., 81' Simeone G.). - Multigoal 1-2 Casa + Segna almeno un goal Leao R. o il suo sostituto. Leao segna un goal e non viene sostituito. Esito vincente: SI + SI. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOAL X-Y OSPITE + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE Z O IL SUO SOSTITUTO:

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà compreso o uguale ai valori X-Y indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match. Sono previsti due possibili esiti: SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra ospite è compreso o uguale ai valori X-Y indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. ALTRO > l'esito include: - il numero di goal realizzati dalla squadra ospite non è compreso o uguale ai valori X-Y indicati. - il giocatore Z non segna e non viene sostituito. - il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna. Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito ALTRO. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempio: Per X=1, Y=2 e Giocatore Z=Politano M.(NAP) Milan - Napoli 1-2 (25' Politano M., 35' Leao R., 80' Simeone G.). - Multigoal 1-2 Ospite + Segna almeno un goal Politano M. o il suo sostituto. Politano M. segna un goal e non viene sostituito. Esito vincente: SI + SI. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Combo GG/NG + U/O Squadra: 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 dalla squadra indicata in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore). Gli esiti possibili sono 4: GG+OV, GG+UN, NG+OV e NG+UN.

Combo Squadra X U/O 1°T e U/O 2°T: Si deve pronosticare contemporaneamente il numero di gol segnati nel primo tempo dalla squadra indicata in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore) e il numero di gol segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore). La prima selezione è relativa al primo tempo, mentre la seconda selezione è relativa soltanto al secondo tempo.

DOPPIA CHANCE MIX

In questa tipologia di scommessa si deve pronosticare se nella partita almeno uno dei due esiti offerti risulterà vincente. Quindi scommettendo sull'esito SI si pronostica il verificarsi di almeno uno dei due esiti, mentre scommettendo sull'esito NO si pronostica esclusivamente che l'opzione SI non si verificherà, ovvero che per essere vincente l'esito NO, l'esito SI deve risultare perdente.

Le scommesse doppia chance mix offerte sono: 1oOV2.5, XoOV2.5, 2oOV2.5, 1oUN2.5, XoUN2.5, 2oUN2.5, 1oGG, XoGG, 2oGG, 1oNG, XoNG, 2oNG, GGoUN2.5, GGoOV2.5, NGoUN2.5, NGoOV2.5, 1°T o 1 Finale, X 1°T o X Finale, 2 1°T o 2 Finale, 1X2 1°T o U/O 1°T, 1X2 2°T o U/O 2°T e X 1°T o X2°T (che coincide con il mercato "X Almeno un Tempo").

3CHANCEMIX

In questa tipologia di scommessa si deve pronosticare se nella partita almeno uno dei tre esiti offerti risulterà vincente. Quindi scommettendo sull'esito SI si pronostica il verificarsi di almeno uno dei tre esiti, mentre scommettendo sull'esito NO si pronostica esclusivamente che l'opzione SI non si verificherà, ovvero che per essere vincente l'esito NO, l'esito SI deve risultare perdente.

Le scommesse 3chance mix offerte riguardano le selezioni dei mercati 1X2 o U/O o GG/NG sul risultato finale della partita.

ALTRI MERCATI (comprende anche mercati offerti solamente Live)

GG PLUS - ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO UN GOAL O ALMENO UN PALO O

TRAVERSA: La scommessa consiste nel pronosticare se, durante la partita di riferimento, entrambe le squadre segnano almeno un goal o colpiscono entrambe almeno un palo/traversa o una segna e l'altra colpisce almeno un palo/traversa (esito SI); oppure se una delle due o entrambe le squadre non segnano almeno un goal e non colpiscono almeno un palo o una traversa (esito NO). Ai fini della scommessa sono considerati solamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Esempio: Avvenimento "Milan - Inter". Se la partita "Milan - Inter" termina 1-0 e l'Inter colpisce un palo, l'esito vincente è SI. Se la partita "Milan - Inter" termina 1-0 e il Milan colpisce un palo, l'esito vincente è NO. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali del sito ufficiale di riferimento. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS ed è: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

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

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

Segna Gol Tempi Supplementari SI/NO: Si deve pronosticare contemporaneamente se verranno disputati i tempi supplementari e se durante gli stessi verrà segnato almeno un gol. Nel caso in cui la partita finisse nei tempi regolamentari, la selezione vincente sarà NO.

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.

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

Tempo con più Gol Squadra: Si deve pronosticare in quale tempo di gioco verranno segnati più gol dalla squadra indicata. Gli esiti offerti sono: 1°T (verranno segnati più gol nel primo tempo), 2°T (verranno segnati più gol nel secondo tempo) e UGUALE (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 (Casa segnerà il primo gol), 2 (Ospite segnerà il primo gol) e Nessun Gol.

Primo Gol 1°T: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo gol durante il primo tempo della partita. Gli esiti offerti sono: 1 (Casa segnerà il primo gol), 2 (Ospite segnerà il primo gol) e Nessun Gol se nessuna squadra segnerà entro la fine del primo tempo.

Minuto del Gol X: Si deve pronosticare la fascia in cui verrà segnato il gol indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono: 0-15, 16-30, 31-PT (fine primo tempo), 46-60, 61-75, 76-FT (fine partita) e Nessun Gol X. 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 Gol X Squadra X: Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol della squadra indicata. 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.

Metodo Gol X: 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 la partita finisce 0-0).

Squadra che va in Vantaggio: Si deve pronosticare chi andrà in vantaggio di almeno un gol durante la partita. Gli esiti offerti sono: Nessuna (la partita finisce 0-0), Solo Una ed Entrambe (ovvero se prima andrà in vantaggio una squadra e poi l'altra squadra ribalterà il risultato andando anch'essa in vantaggio di almeno un gol).

Squadra Vince in Rimonta: Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà l'incontro indicato dopo essere stata in svantaggio.

Ribaltone Squadra X: Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà la partita dopo essere stata in svantaggio.

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 Ultimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol della partita. Gli esiti possibili sono: 1 segnerà la squadra in casa, 2 segnerà la squadra ospite e Nessun Gol se la partita finirà 0-0 e quindi nessuna squadra segnerà un gol.

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 squadra 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 squadra segnerà il gol indicato entro la fine del primo tempo.

QUASI VINCE: Squadra x vince o va in vantaggio di 2 goal nella partita:

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà l'incontro o se, in qualsiasi momento della partita, andrà in vantaggio di almeno Y goal. Si considerano i tempi regolamentari dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. L'esito SI risulterà vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizzerà. L'esito NO risulterà vincente se entrambe le possibilità indicate non si realizzeranno. Si precisa che per squadra 1 si intende la squadra ospitante e per squadra 2 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 = 1 e Y = 2. Inter-Milan 1-3 (sequenza goal 1-0; 1-1; 1-2; 1-3). SQUADRA 1 VINCE O VA IN VANTAGGIO DI 2 GOAL NELLA PARTITA. Esito vincente: NO.

Esito 1X2 al Minuto X: Si deve pronosticare l'esito della partita al minuto specificato nella scommessa. In tutti i casi, il minuto che viene offerto è da considerarsi in questo modo: 1X2 5° Minuto, viene considerato il punteggio maturato esattamente al minuto 04:59, 1X2 10° Minuto al minuto 09:59 e così via.

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. **Segna**

Gol Fascia Oraria: Si deve pronosticare in quale fascia d'orario verrà segnato il prossimo gol nell'incontro. Ci sono 10 possibili esiti: 1-10° Minuto / 11-20° Minuto / 21-30° Minuto / 31-40° Minuto / 41-50° Minuto / 51-60° Minuto / 61-70° Minuto / 71-80° Minuto / 81° Minuto-Termine Tempi Regolamentari / Nessun Gol.

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. Nella scommessa piazzata verrà mostrato il risultato della partita in quel momento.

Almeno un Gol in Entrambi i Tempi: Si deve pronosticare se il calcio di rigore sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante i tempi regolamentari della partita.

Segnano Entrambe in Entrambi i Tempi: Si deve pronosticare se il calcio di rigore sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante i tempi regolamentari della partita.

Rigore Segnato Si/No: Si deve pronosticare se il calcio di rigore sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante i tempi regolamentari della partita.

Squadra che vince ai rigori: Si deve pronosticare quale squadra vincerà i calci di rigore.

Rigore Segnato (durante fase finale): Si deve pronosticare se il calcio di rigore offerto sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante la fase dei calci di rigore.

Rigore Segnato Squadra X (durante fase finale): Si deve pronosticare se il calcio di rigore offerto sarà segnato (SI) oppure sbagliato (NO) durante la fase dei calci di rigore dalla squadra indicata nella scommessa.

U/O Rigori: Si deve pronosticare se la somma dei rigori realizzati durante la fase dei calci di rigore sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

U/O Rigori Squadra X: Si deve pronosticare se la somma dei rigori realizzati dalla squadra indicata durante la fase dei calci di rigore sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

Ultimo Rigore Calciato: Si deve pronosticare quale squadra tirerà l'ultimo rigore durante la fase dei calci di rigore.

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

TEMPI SUPPLEMENTARI

In questa tipologia di scommessa viene considerato solamente il risultato che si verifica durante lo svolgimento dei tempi supplementari, quindi ogni scommessa viene offerta ripartendo dal risultato di 0-0 a prescindere dal risultato finale dei tempi regolamentari.

Esito 1X2 Tempi Supplementari: Si deve pronosticare l'esito finale dei tempi supplementari della partita:

segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. **Under/Over**

Tempi Supplementari: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nei tempi supplementari dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella commessa.

Gol/No Gol Tempi Supplementari: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante i tempi supplementari. GOL (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un gol.

NOGOL (NG): Una squadra o entrambe non segnano almeno un gol.

Resto dei tempi Supplementari: Si deve pronosticare l'esito dei tempi supplementari partendo dal punteggio indicato nella scommessa basato sul risultato reale in quel momento.

Segna Gol X Tempi Supplementari: Si deve pronosticare chi segnerà durante i tempi supplementari il gol indicato nella scommessa.

Parziale/Finale Tempi Supplementari: Si deve pronosticare l'esito del primo tempo supplementare combinato con l'esito alla fine del secondo tempo supplementare. Gli esiti sono: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X e 2/2.

Under/Over Corner Tempi Supplementari: Si deve pronosticare se la somma dei corner battuti nei tempi supplementari dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

Draw No Bet Tempi Supplementari: Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso. CORNER:

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sui corner si basano sul risultato conseguito al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

1X2 Corner: Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di corner.

U/O Corner: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei corner sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa.

U/O Corner Team X: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei corner battuti dalla squadra indicata sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

T/T Handicap Corner: Si deve pronosticare la squadra alla quale verranno assegnati più corner nel corso della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Totale Corner (5 esiti): Si deve pronosticare il numero complessivo dei corner. Gli esiti offerti sono: 0-5, 6-8, 9-11, 12-14 e 15+.

Totale Corner (3 esiti): Si deve pronosticare il numero complessivo dei corner. Gli esiti offerti sono: 0-8, 9-11, 12+.

Totale Corner Team X: Si deve pronosticare il numero complessivo dei corner della squadra indicata. Gli esiti offerti sono: 0-2, 3-4, 5-6 e 7+.

1X2 Corner Tempo X: Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di corner nel tempo indicato.

U/O Corner Tempo X: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei corner al termine del tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

U/O Corner Team X Tempo X: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei corner battuti durante il tempo indicato dalla squadra sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

T/T Handicap Corner Tempo X: Si deve pronosticare la squadra alla quale verranno assegnati più corner nel corso del tempo offerto in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Totale Corner Tempo X: Si deve pronosticare il numero complessivo dei corner battuti nel corso del tempo offerto. Gli esiti offerti sono: meno di 5, 5 o 6, 7 o più.

Totale Corner Team X Tempo X: Si deve pronosticare il numero complessivo dei corner battuti dalla squadra indicata durante il tempo offerto. Gli esiti offerti sono: 0-1, 2, 3 e 4 o più.

Corner X: Si deve pronosticare quale squadra batterà il corner specificato nella scommessa.

Primo (o Ultimo) Corner: Si deve pronosticare chi batterà il primo (o ultimo) corner.

Primo (o Ultimo) Corner Tempo X: Si deve pronosticare chi batterà il primo (o ultimo) corner durante il tempo indicato.

Pari/Dispari Corner: Si deve pronosticare se il numero finale dei corner sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Corner Tempo X: Si deve pronosticare se il numero dei corner assegnati durante il tempo indicato sarà un numero pari o dispari.

Corner entro "X" Minuti: Si deve pronosticare se nella partita verrà assegnato almeno un corner nei primi "X" minuti. Esempio: per la refertazione della selezione "5 min" sarà considerata valida l'assegnazione del corner fino al minuto 4:59. La refertazione avverrà in base ai dati del sito ufficiale della manifestazione ma, se necessario, anche in base alla registrazione video del match.

1X2 Handicap Corner: Si deve pronosticare la squadra alla quale verranno assegnati più corner nel corso della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato del tempo alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Combo 1X2 Corner + U/O Corner: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito dei mercati 1X2 corner e U/O corner secondo il loro rispettivo regolamento. Gli esiti possibili sono 6: 1+U, 1+O, X+U, X+O, 2+U e 2+O.

Combo U/O Corner Casa + U/O Corner Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito dei mercati U/O corner di entrambe le squadre secondo il loro rispettivo regolamento.

U/O X CALCI D'ANGOLO 1T + U/O Y CALCI D'ANGOLO FINALE: La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre alla fine del 1° tempo, più eventuale recupero, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) all'indice di riferimento, e se la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro, più eventuale recupero, (somma calci d'angolo 1T + 2T) saranno inferiori (Under) o superiori (Over) all'indice di riferimento. Si precisa che il numero totale dei calci d'angolo battuti dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (più eventuale recupero) è dato dalla somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre nel primo tempo (più eventuale recupero) e quelli battuti dalle due squadre nel secondo tempo (più eventuale recupero). Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 4 esiti: UNDER+UNDER; UNDER+OVER; OVER+UNDER; OVER+OVER. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al DM vigente. Esempio: Per X= 4,5 e per Y= 8,5; Roma-Lazio, 5 calci d'angolo battuti da entrambe le squadre alla fine del 1° tempo; 4 calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nel 2° tempo. Calci d'angolo battuti al termine dei tempi regolamentari dell'incontro: 9; esito vincente OVER+OVER.

Gara a X Corner: Si deve pronosticare quale squadra batterà per prima il numero di corner indicato nella scommessa. Se nessuna delle due squadre raggiungerà la linea indicata, la selezione vincente sarà Nessuno.

U/O X Somma tiri totali + calci d'angolo + punti cartellini: Bisogna pronosticare se, nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro, la somma complessiva del numero di tiri totali di entrambe le squadre; il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre + i punti cartellini accumulati da entrambe le squadre sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia X proposta. I possibili esiti sono: Under e Over. 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. Un cartellino giallo vale un punto, un cartellino rosso due punti, per un massimo di 3 punti a giocatore (per cui doppio giallo con rosso 3 punti). Per i 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. 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. Esempio: per somma totale= U/O 27,5 SOMMA TIRI TOTALI + CALCI D'ANGOLO + PUNTI CARTELLINI; Milan - Inter, risultato finale 2-1. Risultato cartellini: 2 cartellini gialli totali. Risultato corner: 2 corner totali. Risultato Tiri 25 totali; esito vincente Over.

CARTELLINI:

Nei mercati riguardanti i cartellini gialli e rossi, le scommesse sono riferite soltanto ai giocatori in campo; vengono quindi escluse dai conteggi eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori e altri membri

dello staff. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita e a giocatori già sostituiti. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti, per cui doppio giallo con rosso 3 punti, mentre rosso diretto 2 punti. Nel caso di mercati che prevedono specificatamente il conteggio dei soli cartellini gialli, il doppio giallo varrà due punti e nessuna tipologia di cartellino rosso verrà considerata nel conteggio finale. Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sui cartellini si basano sul risultato conseguito al termine dei tempi regolamentari (90 minuti più eventuale recupero).

Espulsione: Si deve pronosticare se durante i tempi regolamentari della partita almeno un giocatore verrà anzionato con un cartellino rosso.

Espulsione Team X: Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra indicata verrà sanzionato con un cartellino rosso durante i tempi regolamentari della partita.

Espulsione Tempo X: Si deve pronosticare se almeno un giocatore verrà sanzionato con un cartellino rosso durante il tempo offerto.

Espulsione Team X Tempo X: Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra indicata verrà sanzionato con un cartellino rosso durante il tempo offerto.

Rigore + Espulsione: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito delle scommesse "Rigore" ed "Espulsione" 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.

Almeno Due Espulsioni per una Squadra: Si deve pronosticare se una delle due squadre riceverà almeno due cartellini rossi durante la partita.

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

1X2 Cartellini Tempo X: Si deve pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di cartellini durante il primo tempo della partita.

U/O Cartellini: Si deve pronosticare se la somma complessiva dei cartellini assegnati durante i tempi regolamentari della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Cartellini Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di cartellini assegnati durante il tempo indicato sarà inferiore o superiore rispetto allo spread offerto.

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

U/O Cartellini Team X Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei cartellini assegnati alla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Primo Cartellino: Si deve pronosticare a quale squadra sarà assegnato il primo cartellino durante i tempi regolamentari.

Primo Cartellino Tempo X: Si deve pronosticare a quale squadra sarà assegnato il primo cartellino durante il tempo indicato.

Prossimo Cartellino: Si deve pronosticare a quale squadra sarà assegnato il cartellino indicato nella scommessa. Sono esclusi eventuali tempi supplementari.

Cartellino entro "X" Minuti: Si deve pronosticare se nella partita verrà assegnato almeno un cartellino nei primi "X" minuti. Esempio: per la refertazione della selezione "15 min" sarà considerata valida l'assegnazione del cartellino fino al minuto 14:59. La refertazione avverrà in base ai dati del sito ufficiale della manifestazione ma, se necessario anche in base alla registrazione video del match.

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

Pari/Dispari Cartellini Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei cartellini assegnati durante il tempo indicato sarà un numero pari o dispari.

Cartellini Esatti: Si deve pronosticare il numero complessivo di cartellini al termine dei tempi regolamentari della partita. Gli esiti offerti sono: meno di 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 o più.

Cartellini Esatti Team X: Si deve pronosticare il numero totale di cartellini per la squadra indicata al termine dei tempi regolamentari della partita. Gli esiti offerti sono: 0-1, 2, 3 e 4 o più.

Cartellini Esatti Tempo X: Si deve pronosticare il numero complessivo di cartellini al termine del tempo indicato. Gli esiti offerti sono: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+.

Cartellini Esatti Team X Tempo X: Si deve pronosticare il numero totale di cartellini per la squadra indicata durante il tempo offerto. Gli esiti offerti sono: 0, 1, 2, >2.

Combo U/O Cartellini Casa + U/O Cartellini Ospite: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito dei mercati U/O cartellini di entrambe le squadre secondo il loro rispettivo regolamento.

U/O X PAREGGI INCONTRI GRUPPO: Si deve pronosticare se il numero dei Pareggi negli incontri descritti nel gruppo sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice X. Gli incontri possono anche riferirsi a manifestazioni differenti. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O PUNTI CARTELLINI + U/O CORNER:

Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra le scommesse U/O PUNTI CARTELLINI, con la quale si pronostica se la somma dei punti dei cartellini (sia gialli che rossi) ricevuti da entrambe le squadre sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia proposta; e la scommessa U/O CORNER, con la quale si pronostica se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia proposta. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero. I possibili esiti sono: Under + Under, Under + Over, Over + Under, Over+Over. Un cartellino giallo vale un punto, un cartellino rosso due punti, per un massimo di 3 punti a giocatore (per cui doppio giallo con rosso 3 punti). Per i 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. 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: Milan - Inter, risultato finale 2-1. Risultato cartellini: 2 cartellini gialli totali. Risultato corner: 2 corner totali. U/O 2,5 PUNTI CARTELLINI + U/O 2,5 CORNER – Esito Vincente: Under+ Under.

U/O PUNTI CARTELLINI + U/O GOAL: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra le scommesse U/O PUNTI CARTELLINI, con la quale si pronostica se la somma dei punti dei cartellini (sia gialli che rossi) ricevuti da entrambe le squadre sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia proposta; e la scommessa U/O GOAL. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero. I possibili esiti sono: Under + Under, Under + Over, Over + Under, Over+Over. Un cartellino giallo vale un punto, un cartellino rosso due punti, per un massimo di 3 punti per giocatore (per cui doppio giallo con rosso 3 punti). Per i 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. 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 - Inter, risultato finale 2-1. Risultato cartellini: 2 cartellini gialli. Indice di riferimento U/O punti cartellini 2.5 + U/O goal 2.5 – Esito Vincente: Under+ Over.

DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O X PUNTI CARTELLINI: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN/OUT" e "U/O X PUNTI CARTELLINI". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DOPPIA CHANCE IN/OUT si pronostica che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra ospitante o per la squadra ospitata (12), oppure che l'incontro finisca in pareggio (X). Con U/O X PUNTI CARTELLINI si pronostica se i punti cartellini complessivi attribuiti ad entrambe le squadre (cartellino giallo o rosso) nell'incontro di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento proposto. Gli esiti disponibili sono: 1 2+UNDER, 1 2+OVER, X+UNDER, X+OVER. Ciascun cartellino giallo vale 1 punto e ciascun cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini della refertazione i cartellini estratti dopo il fischio finale non verranno presi in considerazione. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e 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 risultato 1-0. Risultato cartellini: 3 cartellini gialli, 1 cartellino rosso diretto, Punti cartellino 5. DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 5.5 PUNTI CARTELLINI - Esito Vincente: 1 2+UNDER.

DC IN + U/O X CARTELLINI: Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DC IN" e "U/O X CARTELLINI NELL' INCONTRO". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DC IN si pronostica che il risultato finale della partita che vedrà la vittoria per la squadra di casa o un pareggio (1X). Con U/O X CARTELLINI si pronostica se i cartellini complessivi attribuiti ad entrambe le squadre (cartellino giallo o rosso) nell'incontro di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ciascun cartellino giallo vale 1 punto e ciascun cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, staff tecnico o ai giocatori dopo il fischio finale.

DC OUT + U/O X CARTELLINI: Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DOPPIA CHANCE OUT" e "U/O X CARTELLINI". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DOPPIA CHANCE OUT si pronostica che il risultato finale della partita che vedrà la vittoria per la squadra ospite o un pareggio (X2). Con U/O X CARTELLINI si pronostica se i cartellini complessivi attribuiti ad entrambe le squadre (cartellino giallo o rosso) nell'incontro di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ciascun cartellino giallo vale 1 punto e ciascun cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, staff tecnico o ai giocatori dopo il fischio finale.

DC IN/OUT + U/O X CARTELLINI: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN/OUT" e "U/O X CARTELLINI". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DOPPIA CHANCE IN/OUT si pronostica che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra di casa o per la squadra ospite (12). Con U/O X CARTELLINI si pronostica se i cartellini complessivi attribuiti ad entrambe le squadre (cartellino giallo o rosso) nell'incontro di riferimento saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) all'indice di riferimento proposto. Ciascun cartellino giallo vale 1 punto e ciascun cartellino rosso vale 2 punti. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, staff tecnico o ai giocatori dopo il fischio finale.

ESITO FINALE 1X2 + U/O X CARTELLINO: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Esito Finale 1X2 e U/O Valore Cartellini relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Con l'esito finale 1X2 si pronostica: segno 1 vince la squadra di casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite. Con U/O cartellini si pronostica se il valore totale dei cartellini ricevuti dalle due squadre sarà inferiore (under) o superiore (over) all'indice di riferimento. 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. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, staff tecnico o ai giocatori dopo il fischio finale.

ALMENO UN GIOCATORE DEL GRUPPO RICEVE ALMENO UN CARTELLINO: Questa scommessa

consiste nel pronosticare se almeno uno dei giocatori descritti nel gruppo riceverà un cartellino (giallo o rosso) nel corso dei tempi regolamentari più eventuale recupero nei rispettivi incontri di riferimento. Gli incontri possono anche riferirsi a manifestazioni differenti. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Sono contemplati due possibili esiti: SI - NO. 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 i cartellini estratti dopo il fischio finale non verranno presi in considerazione. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Esempio: GRUPPO giocatori: BARELLA, HAALAND, VINICIUS. CARTELLINI incontri: Inter - Milan, nessun cartellino a Barella; Liverpool - Manchester City nessun cartellino Haaland, Real Madrid - Valencia 1 cartellino rosso Vinicius. Totale cartellini del gruppo 1; esito vincente SI.

1X2 Ammonizioni: Si deve pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di ammonizioni durante i tempi regolamentari della partita. Valgono solo i cartellini gialli, i cartellini rossi non vengono considerati. Un'espulsione con due cartellini gialli vale 2 punti. L'espulsione diretta non incide nel conteggio.

U/O Ammonizioni: Si deve pronosticare se la somma complessiva delle ammonizioni assegnate durante i tempi regolamentari della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto. Valgono solo i cartellini gialli, i cartellini rossi non vengono considerati. Un'espulsione con due cartellini gialli vale 2 punti. L'espulsione diretta non incide nel conteggio.

U/O Ammonizioni Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni assegnate durante il tempo indicato sarà inferiore o superiore rispetto allo spread offerto. Valgono solo i cartellini gialli, i cartellini rossi non vengono considerati. Un'espulsione con due cartellini gialli vale 2 punti. L'espulsione diretta non incide nel conteggio.

U/O Ammonizioni Team X: Si deve pronosticare se il numero totale delle ammonizioni assegnate alla squadra indicata nella scommessa durante i tempi regolamentari della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto. Valgono solo i cartellini gialli, i cartellini rossi non vengono considerati. Un'espulsione con due cartellini gialli vale 2 punti. L'espulsione diretta non incide nel conteggio. **U/O**

Ammonizioni Team X Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale delle ammonizioni assegnate alla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto. Valgono solo i cartellini gialli, i cartellini rossi non vengono considerati. Un'espulsione con due cartellini gialli vale 2 punti. L'espulsione diretta non incide nel conteggio.

Allenatore Ammonito Squadra X: Si deve pronosticare se l'allenatore della squadra indicata sarà ammonito. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Nel caso in cui non sia effettivamente presente il primo allenatore, le scommesse piazzate rimarranno valide su chiunque (vice, allenatore in seconda o dirigente) farà le sue veci nel referto ufficiale. Verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Allenatore Espulso Squadra X: Si deve pronosticare se l'allenatore della squadra indicata sarà espulso. Nel caso in cui non sia effettivamente presente il primo allenatore, le scommesse piazzate rimarranno valide su chiunque (vice, allenatore in seconda o dirigente) farà le sue veci nel referto ufficiale. Verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. **STATISTICHE PARTITA e altri SPECIALI:**

I mercati riguardanti le statistiche partita (fuorigioco, falli, passaggi, parate, possesso palla, tiri, contrasti, cross) saranno invece sempre refertate in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, secondo le loro definizioni riguardanti le singole statistiche (scoresway.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in

considerazione. Solo se Opta non fornisce il dato statistico, il dato sarà preso dal sito ufficiale della manifestazione oggetto di scommessa.

U/O Possesso Palla Team: Si deve pronosticare se la percentuale di possesso palla ottenuta dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 Tiri in Porta: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

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 durante il tempo indicato.

1X2 Tiri In porta PLUS (valgono pali e traverse): Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro, inclusi eventuali

tempi supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

1X2 Tiri Totali: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri verso la porta avversaria, inclusi eventuali tempi supplementari. **1X2 Tiri**

Totali Tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali durante il tempo indicato.

1X2 Falli Commessi: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di falli, inclusi eventuali tempi supplementari.

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 durante il tempo indicato.

1X2 Parate: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di parate, inclusi eventuali tempi supplementari, inclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 Parate Tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di parate durante il tempo indicato.

1X2 Fuorigioco: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di fuorigioco, inclusi eventuali tempi supplementari.

1X2 Fuorigioco Tempo X: Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre commetterà il maggior numero di fuorigioco durante il tempo indicato.

U/O Tiri in Porta: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Tiri in Porta Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Tiri Totali: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri effettuati durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Tiri Totali Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri totali effettuati durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Falli Commessi: Si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Falli Commessi Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Parate: Si deve pronosticare se il numero totale di parate effettuate durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Parate Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di parate effettuate durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Fuorigioco: Si deve pronosticare se il numero totale di fuorigioco sanzionati durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Fuorigioco Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di fuorigioco sanzionati durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Tiri in Porta Team: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Tiri in Porta Team Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati dalla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Tiri In porta PLUS (valgono pali e traverse): Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi

supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

U/O Tiri Totali Team: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri effettuati dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari. **U/O**

Tiri Totali Team Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati dalla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Tiri in Porta Team PLUS (valgono pali e traverse): Si deve pronosticare se il numero totale di tiri in porta effettuati dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi

eventuali tempi supplementari. In questa scommessa specifica verranno considerati come tiri in porta anche eventuali pali o traverse colpite, in base alla refertazione del sito ufficiale di riferimento.

U/O Falli Commessi Team: Si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Falli Commessi Team Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di falli commessi dalla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Parate Team: Si deve pronosticare se il numero totale di parate effettuate dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Parate Team Tempo X: Si deve pronosticare se il numero totale di parate effettuati dalla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

U/O Fuorigioco Team: Si deve pronosticare se il numero totale di fuorigioco sanzionati dalla squadra indicata durante la partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto, inclusi eventuali tempi supplementari.

U/O Fuorigioco Team Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di fuorigioco sanzionati dalla squadra durante il tempo indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Pari/Dispari Tiri in Porta, Tiri Totali, Falli Commessi, Fuorigioco o Parate: Si deve pronosticare se il numero totale del mercato indicato sarà pari o dispari, inclusi eventuali tempi supplementari. **U/O**

Sostituzioni: Si deve pronosticare se il numero totale di sostituzioni effettuate durante i tempi regolamentari della partita sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Sostituzione Primo Tempo: Si deve pronosticare se ci sarà almeno una sostituzione durante il primo tempo. Ai fini della refertazione non saranno considerati i cambi effettuati nell'intervallo tra il primo e il secondo tempo della partita.

Prima Sostituzione: Si deve pronosticare quando sarà effettuata la prima sostituzione della partita. Gli esiti offerti sono: 1°Tempo, 2°Tempo, Nessuna Sostituzione e Break, ovvero la sostituzione avverrà durante l'intervallo, cioè tra la fine del primo tempo e prima della ripresa del secondo tempo.

Modalità Qualificazione/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. **Rigore:** Si deve pronosticare se verrà assegnato un rigore nei tempi regolamentari della partita.

Rigore Squadra X: Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari della partita verrà assegnato un rigore a favore della squadra indicata.

Portiere X Para Rigore: Si deve pronosticare se il portiere indicato parerà un rigore durante i tempi regolamentari più eventuali tempi supplementari della partita (esclusi i rigori della serie finale). Se il portiere

indicato non scende in campo, le scommesse accettate vanno a rimborso. Se non viene battuto nessun rigore nella partita, la scommessa è da considerarsi perdente.

Portiere Para Rigore: Si deve pronosticare se uno dei portieri parlerà un rigore durante i tempi regolamentari più eventuali tempi supplementari (esclusi i rigori della serie finale) della partita indicata. Se non viene battuto nessun rigore nella partita, la scommessa è da considerarsi perdente.

Rigore X Segnato: 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 rimborsate.

Rigore entro i Primi 5 Minuti: Si deve pronosticare se verrà assegnato un rigore nei primi 5 minuti della partita. Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati dal calcio d'inizio al minuto 4:59. La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione, ma anche in base alla registrazione video del match oggetto di scommessa.

Arbitro consulta monitor VAR: Si deve pronosticare se, nella partita indicata, sarà consultato il VAR 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). Ai fini della scommessa sono considerati anche eventuali tempi supplementari.

Esito Finale + Arbitro Consulta Monitor VAR: Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra il risultato finale della partita nei tempi regolamentari più eventuale recupero (supplementari e rigori esclusi) e se l'arbitro consulterà o no il VAR (tramite monitor/on field review).

U/O Pali/Traverse: Si deve pronosticare se la somma dei legni colpiti durante la partita, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella scommessa. Si specifica che non vengono considerati i legni che fanno terminare il pallone in rete e i tiri deviati da un calciatore avversario prima di terminare sul legno. Quindi, rimanendo comunque sempre vincolati alla discrezione decisionale del sito ufficiale di riferimento, le opzioni palo-gol e palo su deviazione difensore o respinta portiere non rientrano nel conteggio di questo mercato.

U/O Pali/Traverse Squadra X: Si deve pronosticare quanti legni saranno colpiti durante la partita, inclusi eventuali tempi supplementari, dalla squadra indicata nella scommessa. Si specifica che non vengono considerati i legni che fanno terminare il pallone in rete e i tiri deviati da un calciatore avversario prima di terminare sul legno. Le opzioni palo-gol e palo su deviazione difensore o respinta portiere non rientrano nel conteggio di questo mercato. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS ed è: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Gol da Fuori Area: Si deve pronosticare se nella partita indicata, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà realizzato almeno un gol da fuori area. Le linee che delimitano l'area di rigore saranno considerate parte interna dell'area di rigore, per cui la scommessa sarà da ritenersi perdente.

Gol da oltre Metà Campo: Si deve pronosticare se nella partita indicata, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà realizzato almeno un gol da oltre metà campo. La linea del centrocampo sarà considerata valida, per cui la scommessa sarà da ritenersi vincente nel caso in cui il tiro partisse prima di oltrepassare la linea.

Gol dopo il 90°: Si deve pronosticare se nella partita indicata sarà realizzato almeno un gol nei minuti di recupero, cioè dal minuto 90:01 fino al fischio finale.

Gol nel Recupero del 1°T: Si deve pronosticare se nella partita indicata sarà realizzato almeno un gol nei minuti di recupero del primo tempo, cioè dal minuto 45:01 fino al fischio finale del primo tempo. **Sostituto**

Segna un Gol: Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari della partita indicata sarà realizzato almeno un gol da un giocatore che entra dalla panchina.

Primo Evento nei primi "X" Minuti: Si deve pronosticare quale sarà il primo evento che si verificherà nei primi "X" minuti della partita indicata. Gli esiti offerti sono 7: Fallo Laterale, Calcio Punizione, Rimessa dal Fondo, Calcio d'Angolo, Rigore, Gol e Nessun Evento.

Gol da Corner: Si deve pronosticare se verrà segnato un gol direttamente da chi batte il corner.

Minuti di Recupero Tempo X: Si deve pronosticare quanti minuti di recupero verranno assegnati nel tempo indicato. Il risultato è rappresentato dal numero di minuti di recupero mostrati dal quarto uomo e non da quanti minuti di recupero sono effettivamente giocati.

Sezione Giocatori

MERCATI GOL e CARTELLINI

La refertazione delle scommesse su marcatori (quindi solo per certificare l'assegnazione di un gol) e su giocatori ammoniti/espulsi, avverrà in base ai dati presenti su OPTA (scoresway.com/it_IT/soccer). Se necessario, per casi particolari, ci si potrà basare sulla registrazione video della partita. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel dettaglio del regolamento di ogni singolo mercato viene indicato quando vengono presi in considerazione anche i tempi supplementari della partita. Negli altri casi valgono solo i tempi regolamentari.

MERCATI SPECIALI GIOCATORE

I mercati riguardanti le scommesse speciali sui giocatori (fuorigioco, falli commessi, falli subiti, passaggi, parate, assist, tiri totali, tiri in porta e contrasti) saranno refertate solamente in base ai dati ufficiali forniti da OPTA al termine dell'incontro, in base alle loro definizioni sulle singole statistiche (optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer). Nella refertazione di questi mercati saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, come indicato nel dettaglio del regolamento di ogni singolo mercato. Eventuali discordanze con altri siti ufficiali non verranno prese in considerazione, a meno che i dati di Opta non siano disponibili. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Nei mercati riguardanti giocatori ammoniti o espulsi, le scommesse sono riferite soltanto ai giocatori in campo; vengono escluse dalle scommesse eventuali espulsioni di giocatori in panchina o comunque già usciti dal campo in seguito a una sostituzione. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita. NB: Un tiro in porta può essere o un classico gol oppure un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro). I tiri che colpiscono direttamente i legni della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga segnato un gol. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dal riferimento utilizzato ai fini della refertazione.

Per tutte le casistiche su match rinviati, non disputati o interrotti, vale il regolamento vigente indicato nella sezione Prematch & Live.

Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte:

Marcatore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol nella partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Doppietta: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà due o più gol nella partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Tripletta: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà tre o più gol nella partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Segna Doppietta Giocatore X o il Suo Sostituto (DOPPIETTA DUO): Si deve pronosticare se durante la partita, inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno due gol. 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 il giocatore X segnerà almeno due gol, oppure che il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno due gol, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano cumulativamente due gol. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano almeno due gol, oppure che il giocatore X non segna due gol e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, ma il giocatore X non segna due gol 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.

Marcatore Tempo X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà almeno un gol nel tempo indicato nella scommessa. Se il giocatore non prende parte al tempo indicato, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Doppietta Tempo X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà due o più gol nel corso del tempo indicato nella scommessa. Se il giocatore non dovesse scendere in campo durante il tempo indicato le scommesse verranno rimborsate.

Primo Marcatore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà il primo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono anche i tempi supplementari. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Ultimo Marcatore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà l'ultimo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono anche i tempi supplementari.

Primo e Ultimo Marcatore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà sia il primo che l'ultimo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Primo o Ultimo Marcatore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà il primo o l'ultimo gol della partita. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari.

Primo Marcatore Team X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà il primo gol della squadra indicata nella scommessa. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore selezionato entra in campo successivamente al primo gol della squadra indicata, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Ultimo Marcatore Team X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà l'ultimo gol della squadra indicata nella scommessa. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari

Primo Marcatore Tempo X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà il primo gol durante il tempo indicato nella scommessa. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol del tempo indicato, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Ultimo Marcatore Tempo X: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà l'ultimo gol durante il tempo indicato nella scommessa.

Marcatore + 1X2: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato finale della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Marcatore + Ris.Esatto: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato esatto della partita. La selezione ALTRO comprende i risultati esatti non offerti oppure il fatto che il calciatore non segni nessun gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Primo Marcatore + 1X2: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà il primo gol e il risultato finale della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Se il

giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate. **Primo Marcatore + Ris.Esatto:** Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà il primo gol e il risultato esatto della partita. La selezione ALTRO comprende i risultati esatti non offerti oppure il fatto che il calciatore non segni il primo gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore Fascia Oraria: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà almeno un gol nella fascia oraria indicata nella scommessa. Per esempio, nella fascia 15-30 saranno considerati validi i gol segnati a partire dal minuto 15:00 fino al minuto 29:59. Se il giocatore selezionato non scende in campo nella fascia oraria indicata, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore + MultiEsito: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato esatto della partita, scegliendo tra i gruppi di esiti: 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, 1-1/2-2/3-3/4-4 e ALTRO che comprende i risultati esatti non offerti oppure il fatto che il calciatore non segni nessun gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. **Primo**

Marcatore + MultiEsito: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà il primo gol e il risultato esatto della partita, scegliendo tra i seguenti esiti: 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, 1-1/2-2/3-3/4-4 e ALTRO che comprende i risultati esatti non offerti oppure il fatto che il calciatore non segni il primo gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore + Doppia Chance: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato finale della partita in base alle regole del mercato "doppia chance". Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Primo Marcatore + Doppia Chance: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà il primo gol e il risultato finale della partita in base alle regole del mercato "doppia chance". Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Se il giocatore entra in campo dopo il primo gol della partita, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Marcatore + GG/NG: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato finale della partita in base alle regole del mercato GG/NG, ovvero se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Marcatore + U/O: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno un gol e il risultato finale della partita in base alle regole del mercato Under/Over, ovvero se la somma dei gol realizzati dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Marcatore + 1x2 + U/O: Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore indicato nella scommessa segnerà almeno un gol, il risultato finale della partita e se la somma dei gol segnati sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) allo spread offerto. L'esito ALTRO include l'opzione che il giocatore non segni il primo gol della partita. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

1x2 + Segna giocatore x o il suo sostituto: Bisogna pronosticare contemporaneamente il corretto abbinamento delle scommesse "esito finale 1X2" dell'incontro e "Giocatore X o il Suo Sostituto Marcatore Si/No". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 6 esiti possibili: 1 + SI; X + SI; 2 + SI; 1 + NO; X + NO; 2 + NO. Con l'esito "1x2" si pronostica l'esito finale del match: segno 1 vince squadra ospitante, segno X l'incontro termina in parità e segno 2 vince la squadra ospitata. Con "Giocatore X o il Suo Sostituto Marcatore Si/No" si pronostica- Esito Si: il giocatore indicato o il suo sostituto segnano almeno un goal nel match di riferimento; Esito No: il giocatore indicato e il suo sostituto non segnano nel match di riferimento, il giocatore x non segna e non viene sostituito; l'incontro termina 0-0. Se 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, la scommessa rimane valida. 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. Esempio: per X= Vlahovic; Juventus - Inter 1-1 (13' Vlahovic, 83' Lukaku) risultato finale. Vlahovic

segna nel match di riferimento. Esito vincente: X+SI.

Giocatore Segna in Entrambi i Tempi: Si deve pronosticare se il giocatore offerto realizzerà almeno un gol in entrambi i tempi della partita. La scommessa verrà rimborsata nel caso in cui il giocatore non scenderà in campo e se segnerà in uno dei due tempi senza prendere parte all'altro tempo della partita. Se invece prenderà parte ad almeno uno dei due tempi senza segnare alcun gol, verrà considerato perdente.

Marcatore + Parziale/Finale: Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore offerto segnerà almeno un gol, il risultato finale del primo tempo e della partita. L'esito ALTRO include l'opzione che il giocatore non segni alcun gol durante la partita. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Primo Marcatore + Metodo Gol: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà il primo gol e quale sarà il metodo (Testa, Tiro o Calcio Piazzato Diretto) con cui verrà realizzato il primo gol della partita indicata. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari.

Doppietta + 1X2: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto segnerà almeno due gol e il risultato finale della partita. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Giocatore Assist: Si deve pronosticare se il giocatore offerto effettuerà un assist nella partita indicata. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore Assist Tempo X: Si deve pronosticare se il giocatore offerto effettuerà un assist nel tempo indicato. Se il giocatore non prende parte al tempo indicato, le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate.

Giocatore Assist & Gol: Si deve pronosticare contemporaneamente se il calciatore offerto effettuerà almeno un assist e segnerà almeno un gol nella partita indicata. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore X o Suo Sostituto in Totale Segnano Almeno un Goal e Realizzano Almeno un Assist: Bisogna 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. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore o Sostituto Segna, fa Assist e riceve Cartellino (Gol e Assist e Cartellino DUO): Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore indicato o il suo sostituto riceveranno almeno un cartellino, realizzeranno almeno un assist e almeno un gol durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Uno dei tre giocatori segna almeno un goal: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei tre giocatori indicati nella descrizione della scommessa segna almeno un goal nella partita di riferimento. Sono contemplati due esiti: SI / NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di tutti e tre i giocatori indicati, la scommessa sarà rimborsata. In caso contrario la scommessa rimane valida. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Esempio: Avvenimento Napoli - Inter l'utente scommette ALMENO UNO DEI TRE SEGNA ALMENO UN GOAL (Neres, Di Marco, Martinez L.). La partita termina con il risultato di 1-0 per il Napoli con goal di Neres: esito vincente SI.

Giocatore Segna o Assist: Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà almeno un gol o almeno un assist durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

CARTELLINO MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y RICEVE UN CARTELLINO: Si deve pronosticare che o giocatore X o giocatore Y riceve almeno un cartellino durante il match. Se uno dei due giocatori entra in campo e partecipa alla partita la scommessa è valida. (CARTELLINI FUORI DAL CAMPO NON VENGONO CONTEGGIATI). VOID solo se entrambi i giocatori non entrano in campo

GIOCATORE X O GIOCATORE Y O LORO SOSTITUTI REALIZZANO ALMENO UN GOAL O UN ASSIST INCL.T.S.: Questa scommessa consiste nel pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi tempi supplementari, il giocatore X o il giocatore Y, o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizzerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist (SI) o no (NO). Si verifica l'esito SI qualora almeno uno tra i giocatori X e Y oggetto di scommessa, o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizza almeno un goal o almeno un assist. Si verifica l'esito NO qualora nessuno tra i giocatori X e Y oggetto di scommessa, o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizzano almeno un goal o almeno un assist. La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo di almeno uno dei due giocatori (X o Y), in caso di mancata partecipazione all'incontro di entrambi 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per X = Dimarco

F. e Y = Zielinski P.; Inter-Milan 2-2. Risultati goal e assist: Leao R.13° (assist Gabbia M.), Modric L. 27°(Rigore), Barella N. 72°(assist Frattesi D.), Martinez L. 88° (Rigore). Dimarco F. non realizza nessun goal e assist, viene sostituito da Acerbi F. che non realizza nessun goal e assist. Zielinski P. non realizza nessun goal e assist, viene sostituito da Sucic P. che non realizza nessun goal e assist. Esito vincente: NO

GIOCATORE X O GIOCATORE Y REALIZZANO ALMENO UN GOAL O UN ASSIST INCL.T.S.: Questa scommessa consiste nel pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi tempi supplementari, il giocatore X o il giocatore Y, realizzerà almeno un goal o realizzerà almeno un assist (SI) o meno (NO). Si verifica l'esito SI qualora almeno uno tra i giocatori X e Y oggetto di scommessa realizza almeno un goal o almeno un assist. Si verifica l'esito NO qualora nessuno tra i giocatori X e Y oggetto di scommessa realizza almeno un goal o almeno un assist. La validità della scommessa è subordinata alla presenza in campo di almeno uno dei due giocatori (X o Y), in caso di mancata partecipazione all'incontro di entrambi 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. Per tutto quanto non menzionato si farà riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per X = Di Marco F. e Y = Zielinski P.. Inter - Milan 2-2. Risultati goal e assist: Leao R.13°(assist Gabbia M.), Modric L. 27°(Rigore), Barella N. 72°(assist Frattesi D.), Martinez L. 88° (Rigore). DI MARCO F. O ZIELINSKI P. REALIZZANO ALMENO UN GOAL O UN ASSIST INCL.T.S.
Esito vincente: NO

Assist Giocatore X o il Suo Sostituto (Assist DUO): Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina faranno 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 che il giocatore X farà almeno un assist, oppure che il giocatore X non fa assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina si, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina fanno entrambi un assist. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non fanno assist, oppure che il giocatore X non fa assist e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già fatto un assist, ma il giocatore X non fa 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.

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. Esempio: giocatori del gruppo: Barella N., Leao R., Dybala P.; Inter-Lazio, Barella N. non effettua assist nella partita; Milan-Juve, Leao R. non effettua assist nella partita; Roma-Como, Dybala P. effettua un assist nella partita; totale assist dei giocatori del gruppo 1; esito vincente SI.

Giocatore Ammonito e Segna: Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino giallo e realizzerà almeno un gol durante la partita. Saranno considerati anche

eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Giocatore Ammonito o Segna: Si deve pronosticare se il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino giallo o realizzerà almeno un gol durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Giocatore X Segna Almeno un Goal o Riceve almeno un Cartellino SI/NO: Bisogna pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà almeno un goal o 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 fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti o per quelli seduti in panchina. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore X realizza almeno un Assist o riceve almeno un Cartellino Incl. T.S: Bisogna pronosticare se il giocatore X riceverà almeno un cartellino o realizzerà almeno un assist (esito SI) o meno (esito NO) nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari, più eventuali minuti di recupero. 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 o per quelli seduti in panchina. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Ammonito e Assist e Segna: Si deve pronosticare contemporaneamente se il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino giallo, realizzerà almeno un assist e almeno un gol durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Giocatore Ammonito o Assist o Segna: Si deve pronosticare se il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino giallo o realizzerà almeno un assist o almeno un gol durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore.

Assist di X + Gol di Y: Si deve pronosticare se almeno un gol sarà realizzato tramite assist del giocatore X e segnato dal giocatore Y nella partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore Segna di Testa: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol di testa durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore X Fa Assist + Giocatore Y Segna Incl. T.S: Si deve pronosticare contemporaneamente 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. 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.

Giocatore Segna con il Piede Destro: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol con il piede destro durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore Segna con il Piede Sinistro: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol con il piede sinistro durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore Segna su Rigore: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol su rigore (diretto, quindi non su ribattuta) durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore. I rigori ribattuti non vengono considerati.

Giocatore Sbaglia Rigore: Si deve pronosticare se il giocatore offerto sbaglierà (SI) o meno (NO) almeno un rigore durante la partita. L'esito NO prevede i seguenti casi: il giocatore indicato segnerà il rigore o non tirerà nessun rigore durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore. I rigori ribattuti non vengono considerati.

Giocatore Segna su Punizione Diretta: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol su calcio di punizione diretta (quindi non su punizione indiretta o di seconda) durante la partita. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari, ma non la serie finale dei calci di rigore. I gol segnati direttamente da calcio d'angolo senza nessuna deviazione influente saranno ritenuti validi.

Giocatore Segna da Fuori Area: Si deve pronosticare se il calciatore offerto segnerà un gol da fuori area durante la partita indicata. Saranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Le linee che delimitano l'area di rigore saranno considerate parte interna, per cui la scommessa sarà da ritenersi perdente se il tiro non dovesse partire prima di averle superate anche solo in piccola parte.

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

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

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

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE X + GIOCATORE Y: Bisogna pronosticare se il numero complessivo dei tiri totali effettuati dai giocatori X e Y nell'incontro di riferimento di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a un indice di riferimento proposto, relativamente ai tempi regolamentari più eventuale recupero, tempi supplementari esclusi. 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. Se uno o entrambi i giocatori indicati non prendono parte alla partita le scommesse andranno a rimborso, in tutti gli altri casi le scommesse saranno valide. 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Inter Risultato tiri totali Leao 3, risultato tiri totali Lautaro 3. Indice di riferimento: U/O 5.5 TIRI TOTALI LEAO + LAUTARO - Esito vincente: Over.

Giocatore o Sostituto Effettua Almeno X Tiri In Porta (TIRI IN PORTA DUO o XL): Si deve pronosticare se il calciatore offerto o il suo sostituto effettuerà almeno X tiri in porta durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per tiri in porta si intendono tutti i tiri indirizzati nello specchio della porta avversaria che termineranno in rete o che verranno parati/respinti dal portiere. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com.

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

Giocatore Effettua Almeno X Tiri Totali: Si deve pronosticare se il calciatore offerto effettuerà almeno X tiri durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per tiri totali si intendono i tiri diretti verso la porta avversaria. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

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

Per la refertazione aggiuntiva sui pali e traverse, in caso di mancata indicazione sul sito previsto, verranno presi in considerazione altri siti ufficiali che forniscono questo dato. 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.

Esito Finale 1x2 + Giocatore X Effettua Almeno Y Tiri Totali: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "ESITO FINALE 1X2" e "GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI SI/NO". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Se il giocatore indicato 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.

Esito Finale 1x2 + Giocatore X Effettua Almeno Y Tiri in Porta: Bisogna pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "ESITO FINALE 1X2" e "GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA SI/NO". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Se il giocatore indicato 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.

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

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

Giocatore Effettua Almeno X Passaggi: Si deve pronosticare se il calciatore offerto effettuerà almeno X passaggi durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per passaggi si intendono quei passaggi che il giocatore riuscirà a fare arrivare a un compagno di squadra senza che venga intercettato. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Giocatore Effettua Almeno X Contrasti: Si deve pronosticare se il calciatore offerto effettuerà almeno X contrasti durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Per contrasti si intendono tutti gli interventi, non

fallosi, che permettono al giocatore di portar via il pallone dal controllo dell'avversario. Il sito di riferimento per la refertazione è quello certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Giocatore U/O Falli Commessi: Si deve pronosticare se la somma dei falli commessi dal calciatore offerto sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato durante la partita indicata, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Giocatore U/O Falli Subiti: Si deve pronosticare se la somma dei falli subiti dal calciatore offerto sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato durante la partita indicata, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Doppia Chance + "U/O X Falli Subiti Giocatore Y: Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con Doppia chance si pronostica che il risultato finale della partita vedrà una vittoria o pareggio per la squadra ospitante (Esito 1x) o una vittoria o pareggio per la squadra ospitata (Esito x2), una vittoria per la squadra ospitata o per la squadra ospitante (Esito 12) oppure che la partita finisca in pareggio (X). Con U/O X FALLI SUBITI GIOCATORE Y si pronostica se il numero di falli subiti dal giocatore Y indicato, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice di riferimento proposto. Se il giocatore indicato 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. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Juventus-Milan risultato 1-0. Risultato falli subiti Vlahovic 4. DOPPIA CHANCE IN/OUT + U/O 5.5 FALLI SUBITI VLAHOVIC - Esito Vincente: 12+UNDER.

DOPPIA CHANCE IN + SQUADRA X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI : Questa scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN" e "SQUADRA X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI SI/NO". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DOPPIA CHANCE IN si pronostica che il risultato finale della partita vedrà una vittoria per la squadra ospitante o un pareggio (1X), oppure che vinca la squadra ospitata (2). Con SQUADRA X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI SI/NO si pronostica se la squadra X oggetto di scommessa realizzerà almeno Y 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. Gli esiti disponibili sono: 1X+SI, 1X+NO, 2+SI, 2+NO. 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. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: per X = 1 e Y = 10. Juventus-Milan. Risultato finale 2-2. Risultato tiri totali Juventus 15. DOPPIA CHANCE IN + SQUADRA 1 EFFETTUA ALMENO 10 TIRI TOTALI - Esito Vincente: 1X+SI.

DOPPIA CHANCE IN + GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN" e "GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con DOPPIA CHANCE IN si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospitante o in pareggio (1X) oppure con la vittoria della squadra ospitata (2). Con GIOCATORE X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI si pronostica se il giocatore X oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno Y 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. Gli esiti disponibili sono: 1X+SI, 1X+NO, 2+SI, 2+NO. Se il giocatore indicato non partecipa all'incontro 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 caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per X = VLAHOVIC D. (JUV) e Y = 3. Juventus-Milan. Risultato finale 2-2. Risultato tiri totali Vlahovic D. = 2. DC IN + VLAHOVIC D. EFFETTUA ALMENO 3 TIRI TOTALI - Esito Vincente: 1X+NO.

Giocatore U/O Fuorigioco: Si deve pronosticare se la somma dei fuorigioco causati dal calciatore offerto sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato durante la partita indicata, incluso eventi tempi supplementari. In caso di mancata

partecipazione alla partita del giocatore, le scommesse saranno rimborsate. Il sito ufficiale per la refertazione è certificato da AAMS: optaplayerstats.statsperform.com/it_IT/soccer.

Miglior Giocatore della Partita: La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dell'incontro di riferimento il giocatore X oggetto di scommessa sarà dichiarato Migliore in campo dall'Ente organizzatore o da chi preposto ad assegnare tale titolo. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro anche quando è seduto regolarmente in panchina e non scende in campo. Se invece il giocatore non fa parte della lista ufficiale della partita di riferimento diramata dall'Ente organizzatore 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.

Giocatore Ammonito: Si deve pronosticare se il giocatore offerto riceverà un cartellino giallo durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. Se il calciatore 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 anche eventuali tempi supplementari.

Giocatore X o il Suo Sostituto viene Ammonito SI/NO (Ammonito DUO o XL): Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina sarà ammonito. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino giallo, oppure che il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino giallo, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino giallo. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini, oppure che il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino giallo e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti o per quelli seduti in panchina. 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.

Ammonito Giocatore X o il suo Sostituto incl. Giocatori panchina dopo fischio finale inclusi T.S. e Rigori (Ammonito PLUS o XXL): Si deve pronosticare se nel corso della partita, , incluso eventi tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina sarà ammonito. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino giallo, oppure che il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino giallo, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino giallo. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini, oppure che il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino giallo, ma il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. In questa scommessa sono ritenuti validi anche eventuali cartellini ricevuti fuori dal campo per i giocatori già sostituiti o che subentreranno. E saranno considerati validi anche cartellini assegnati dopo

il triplice fischio finale a giocatori che hanno partecipato attivamente alla partita. Quindi, in caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata in ogni caso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Cartellino: Si deve pronosticare se il giocatore offerto riceverà un cartellino durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. Se il calciatore 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 anche gli eventuali tempi supplementari.

Giocatore X o il Suo Sostituto riceve un Cartellino SI/NO (Cartellino DUO o XL): Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà un cartellino. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino, oppure che il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini, oppure che il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti o per quelli seduti in panchina. 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.

Cartellino Giocatore X o il suo Sostituto incl. Giocatori panchina dopo fischio finale inclusi T.S. e Rigori (Cartellino PLUS o XXL): Si deve pronosticare se nel corso della partita, incluso eventi tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà un cartellino. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X riceve almeno un cartellino, oppure che il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini, oppure che il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino, ma il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito. In questa scommessa sono ritenuti validi anche eventuali cartellini ricevuti fuori dal campo per i giocatori già sostituiti o che subentreranno. E saranno considerati validi anche cartellini assegnati dopo il triplice fischio finale a giocatori che hanno partecipato attivamente alla partita. Quindi, in caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata in ogni caso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Ammonito Tempo X: Si deve pronosticare se il giocatore offerto riceverà un cartellino giallo nel tempo indicato. Se il calciatore 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. Le ammonizioni ricevute dopo il fischio finale del tempo oggetto della scommessa non saranno considerate.

Primo Giocatore Ammonito Si deve pronosticare se il giocatore offerto riceverà il primo cartellino giallo assegnato nella partita, incluso eventi tempi supplementari. Se il calciatore non scende in campo e se entra in campo successivamente all'assegnazione del primo cartellino giallo, 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.

Giocatore Espulso: Si deve pronosticare se il giocatore offerto riceverà un cartellino rosso durante la partita, incluso eventi tempi supplementari. Se il calciatore 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.

Prossimo Marcatore: Si deve pronosticare quale calciatore segnerà il gol indicato nella scommessa. Non sono previsti rimborsi. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Prossimo Marcatore Team X: Si deve pronosticare quale calciatore della squadra offerta segnerà il gol indicato nella scommessa. Non sono previsti rimborsi. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Segna Giocatore X o il Suo Sostituto (MARCATORE DUO o XL): Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un gol. 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 il giocatore X segna almeno un gol, oppure che il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un gol, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano, oppure che il giocatore X non segna e non viene sostituito, oppure che 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.

GIOC. X E IL SUO SOSTITUTO SEGNANO IN TOTALE ALMENO Y GOAL CON UN COLPO DI TESTA INCL. T.S. - GOL DI TESTA DUO: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se durante l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e il suo diretto sostituto segneranno complessivamente (esito SI) o no (esito NO) almeno Y goal con un colpo di testa. Ai fini dell'assegnazione è considerato solo il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. L'esito 'NO' include anche l'eventualità che l'incontro termini senza che venga segnato alcun goal (0-0). In caso di mancata partecipazione del giocatore X all'incontro, la scommessa verrà rimborsata. Un giocatore partecipa all'incontro quando scende effettivamente in campo, anche se per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. In caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore, esclusivamente per i goal siglati con colpo di testa si farà riferimento ai dati di OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Milan - Roma, risultato finale 0 - 1: X = Dybala P., Y = 1; Dybala P. (non segna) viene sostituito all' 86° da Soule' M. che segna di testa. **DYBALA P. E IL SUO SOSTITUTO SEGNANO IN TOTALE ALMENO 1 GOAL CON UN COLPO DI TESTA INCL. T.S.** Esito vincente: SI.

Segna o Colpisce Palo Giocatore X o il Suo Sostituto (MARCATORE PLUS o XXL): Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un gol o colpirà un palo. 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 il giocatore X segna almeno un gol o colpisce un palo, oppure che il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un gol o colpisce un palo, oppure che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano o colpiscono un palo entrambi. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo, oppure che il giocatore X non segna o non colpisce un palo e non viene sostituito, oppure che il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore, e il giocatore X non segna o non colpisce un palo 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.

MARCATORE MIX - GIOCATORE X O GIOCATORE Y DEVE FARE ALMENO UN GOL: Si deve pronosticare che o il giocatore X o il giocatore Y deve fare almeno un gol nel match.

Se uno dei due giocatori entra in campo e partecipa alla partita la scommessa è valida. VOID solo se tutti e due i giocatori non entrano in campo

Giocatore colpisce Palo/Traversa: Si deve pronosticare se durante la partita, incluso eventuali tempi supplementari, il giocatore indicato colpirà un palo (traversa compresa). Si specifica che non vengono considerati i pali che fanno terminare il pallone in rete e i tiri deviati da un calciatore avversario prima di terminare sul palo. Quindi, rimanendo comunque sempre vincolati alla discrezione decisionale del sito ufficiale di riferimento, le opzioni palo-gol e palo su deviazione difensore o respinta portiere non rientrano nel conteggio di questo mercato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Fa Autogol: Si deve pronosticare se durante, , incluso eventuali tempi supplementari, la partita il giocatore indicato farà un autogol. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Entra e Segna: Si deve pronosticare se il giocatore offerto subentrerà in campo dalla panchina e segnerà un gol. Nel caso in cui il giocatore entri in campo da titolare dal primo minuto, la scommessa andrà a rimborso, così come in caso di mancata partecipazione all'incontro. Ai fini della scommessa valgono anche eventuali tempi supplementari

Marcatori 1X2 (Fantasy): Si deve pronosticare quale tra i due giocatori avrà realizzato il maggior numero di gol nelle rispettive partite, incluse di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione dall'inizio (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse saranno rimborsate.

Marcatori 1X2 Tiri in Porta (Fantasy): Si deve pronosticare quale tra i due giocatori avrà realizzato il maggior numero di tiri in porta nelle rispettive partite incluse di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione dall'inizio (giocatore titolare) alla rispettiva partita di almeno uno dei due calciatori, le scommesse saranno rimborsate.

Uno Contro Tutti: Si deve pronosticare chi vincerà il confronto tra il calciatore e la squadra offerti, conteggiando quanti gol segnerà il calciatore e quanti ne segnerà la squadra avversaria. La scommessa sarà rimborsata nel caso in cui il giocatore proposto non giocasse dal primo minuto della partita. **Tripletta**

Perfetta: Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà esattamente tre gol con questa modalità: un gol con il piede destro, un gol con il piede sinistro e un gol di testa. Valgono solamente gol segnati su azione, quindi sono esclusi calci di punizione diretti e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore realizzi più di tre gol la scommessa risulterà perdente. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

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

Vincente Girone di Andata: Si deve pronosticare la squadra che conquisterà il maggior numero di punti considerando solamente le partite disputate nel girone di andata della manifestazione indicata. **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 indicata. **Vincente**

con Handicap: Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella manifestazione indicata, sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito dal concessionario a ogni singola squadra.

Vincente senza Squadra X: Si deve pronosticare il "vincente" della manifestazione indicata, escludendo dalla lista la squadra X, indicata nella dicitura dell'avvenimento. La voce ALTRO, se presente, comprende le squadre non presenti nella lista ad esclusione della squadra X.

Vincente Incremento Punti: Si deve pronosticare la squadra che, nella manifestazione indicata, avrà ottenuto il maggior incremento di punti calcolando la differenza tra i punti ottenuti nel campionato in corso e quelli ottenuti nel campionato dell'anno precedente.

Under/Over Punti Squadra Nella Manifestazione: Si deve pronosticare se il numero di punti conquistati dalla squadra nel torneo indicato sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto. **Testa A**

Testa Marcatori Campionato: 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 i giocatori in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

Under/Over Gol Giocatore Torneo: 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.

Under/Over Gol Squadra Nel Campionato: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati nel torneo

dalla squadra indicata sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto. Vengono considerati solamente i gol segnati nella stagione regolare, senza considerare eventuali playoff o spareggi. **T/T**

Antepost: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine della manifestazione indicata.

T/T Campionato: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore al termine del campionato indicato; la scommessa in questione viene refertata sulla base della classifica al termine della stagione regolare, escludendo quindi eventuali playoff.

T/T Piazzamento Finale Tornei tra Nazionali: Si deve pronosticare il vincente tra due squadre sulla base del piazzamento finale ottenuto. Per la refertazione si fa riferimento alla fase della manifestazione nella quale la squadra è stata eliminata. Nei casi di parità, si tiene in considerazione la squadra meglio piazzata nel ranking Fifa diramato il giorno prima dell'inizio della manifestazione (RANKING FIFA).

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.

Passaggio Turno: Si deve pronosticare quale delle due squadre si qualificherà al turno successivo (oppure vincerà lo scontro diretto nel caso si tratti di finale) nella manifestazione indicata.

Vincente Classifica Capocannoniere: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà la classifica capocannoniere nella manifestazione indicata nella scommessa.

Vincente + Capocannoniere Manifestazione: Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente" e "Capocannoniere" della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Accoppiata: Si deve pronosticare quali saranno le 2 squadre che arriveranno nei primi due posti al termine della manifestazione indicata nella scommessa.

Accoppiata in Ordine: Si deve pronosticare quali saranno le 2 squadre che arriveranno esattamente prima e seconda al termine della manifestazione indicata nella scommessa.

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

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

Accoppiata Finaliste: Si deve pronosticare la coppia di squadre che arriverà in finale nella manifestazione indicata nella scommessa.

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

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

Numero Gol Totali Segnati nel Torneo: Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa scegliendo tra le fasce proposte.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Migliore Squadra per Continente: Si deve pronosticare quale squadra, fra quelle presenti all'interno dell'elenco, si piazierà meglio alla fine del torneo. In caso di arrivo a pari punti di una o più squadre o una o più squadre saranno eliminate nella stessa fase del torneo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale (Ranking FIFA).

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

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

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

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: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà all'Europa League alla fine della stagione. Se la squadra oggetto di scommessa si qualifica tramite la coppa nazionale, l'esito vincente è SI.

1X2 Punti In Classifica: Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra le due squadre oggetto di scommessa avrà realizzato il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento. **Trofei vinti dalla squadra nella stagione:** Si deve pronosticare il numero di trofei vinti in stagione dalla squadra indicata. Sono considerati "trofei" le seguenti manifestazioni: Champions League; Europa League; Campionato Nazionale; Coppa Nazionale; Coppa Di Lega Nazionale, ove presente. I possibili esiti sono 4: 0, 1, 2 e 3+.

Sezione Mercati Speciali

Under/Over Gol Segnati Giornata X: Si deve pronosticare, in relazione ad una determinata giornata di una manifestazione, 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.

O/U X PAREGGI INCONTRI GRUPPO: Questa scommessa consiste nel pronosticare se il numero dei Pareggi negli incontri descritti nel gruppo sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice X. Gli incontri possono anche riferirsi a manifestazioni differenti. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Sono contemplati due possibili esiti: Under - Over. 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 caso di assenza di informazioni sul sito dell'ente organizzatore si farà riferimento ai dati di OPTA. Esempio: GRUPPO squadre: Inter - Milan 01/12/2024, Liverpool - Manchester City 01/12/2024, Real Madrid - Valencia 01/12/2024. X=2.5 RISULTATI incontri: Inter - Milan 2-2, Liverpool - Manchester City 2-0; Real Madrid - Valencia 1 - 0. U/O X PAREGGI INCONTRI GRUPPO - Esito Vincente: Under.

Triplete: Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League. Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega). La certificazione del risultato finale fa riferimento alle classifiche ufficiali delle manifestazioni a cui partecipano i club indicati.

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: Si deve 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. Se il medesimo allenatore esonerato viene

richiamato entro la data oggetto di scommessa dalla solita squadra, l'esito rimarrà esonerato SI. 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. **Cambia Squadra:** Si deve pronosticare se un calciatore, al termine della sessione di calciomercato indicata dalla data della scommessa, avrà cambiato squadra o no. In sostanza, lo scommettitore dovrà pronosticare se, al

momento della refertazione, un calciatore giocherà per una squadra diversa rispetto a quella con la quale stava giocando prima dell'inizio della sessione di calciomercato indicata.

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

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

Squadra Imbattuta: Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa rimarrà imbattuta per tutta la durata del campionato di riferimento oppure che perderà almeno una partita in campionato.

Scommesse Multiplus/Maggiorate

In questa tipologia di scommessa saranno considerati solo i tempi regolamentari delle partite indicate, escludendo quindi eventuali tempi supplementari e calci di rigore. Si procederà al rimborso solo nel caso in cui o tutti gli avvenimenti presenti nella scommessa non venissero disputati o se, in presenza di avvenimenti non disputati (come da classico regolamento ministeriale di ADM), non ci saranno altri avvenimenti terminati con un risultato che renderebbe la scommessa già perdente.

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

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

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

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

Tutti Marcatori Segneranno: Si deve pronosticare se tutti i calciatori indicati nell'avvenimento segneranno un gol nelle loro partite di riferimento. Se uno dei calciatori indicati non scenderà in campo, le scommesse saranno considerate nulle e rimborsate solo nel caso in cui la scommessa non risultasse già perdente a causa della "non segnatura" degli altri calciatori offerti.

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

CALCIO A 5 Sezione

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 non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di calcio a 5 si basano sul punteggio conseguito al termine di tempi regolamentari (tempi di 20 minuti ciascuno di gioco effettivo).

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: Si deve pronosticare l'esito finale della partita. Segno 1X vince la squadra in casa o pareggio, segno X2 pareggio o vince la squadra ospite e segno 12 vince o la squadra in casa o 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.

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.

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.

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).

1X2 Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Pre-Match e Live

1X2 Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato nella scommessa. Segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

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

Pari/Dispari Tempo X: 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).

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). **U/O**

Goal Team 1: 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.

U/O Goal Team 1: 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.

U/O Goal Team 2: 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 Team 1: 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 Team 2: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra Ospite sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Pari/Dispari Team 1 Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati nel tempo indicato nella scommessa dalla squadra in casa sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Pari/Dispari Team 2 Tempo X: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati nel tempo indicato nella scommessa dalla squadra Ospite sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

Sezione Antepost

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

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

CICLISMO Sezione

Vincente: Si deve pronosticare il ciclista o la squadra che vincerà la corsa indicata (corsa in linea, corsa a tappe o tappa del giorno).

Testa a testa: Si deve 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: Si deve pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime tre posizioni nella corsa indicata. Se un ciclista non prenderà parte alla corsa, le scommesse verranno rimborsate. Nel caso invece si ritirasse dopo l'inizio della corsa, le scommesse verranno refertate regolarmente.

Piazzato nei Primi X SI/NO: Si deve pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime X posizioni nella corsa indicata. Se un ciclista non prenderà 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: Si deve pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime dieci posizioni nella corsa indicata. Se un ciclista non prenderà 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: Si deve pronosticare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento tra quelli offerti nella lista.

U/O Tappe Vinte da un Ciclista: Si deve 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: Si deve pronosticare il numero di ciclisti italiani che arriveranno nei primi tre posti nella corsa indicata.

Distacco tra i Primi Due: Si deve pronosticare quale sarà in distacco in secondi tra i primi due classificati nella corsa indicata.

Numero Ciclisti in Maglia X: Si deve 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: Si deve pronosticare quante tappe vinceranno i ciclisti italiani durante la corsa a tappe indicata.

Pre-Match e Live

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

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

Vincente Maglia X: Si deve 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.

Classifica a Squadre: Si deve pronosticare la squadra che vincerà questa classifica speciale alla fine della corsa indicata.

Podio non in Ordine: Si deve pronosticare i tre ciclisti che arriveranno nelle prime tre posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Podio in Ordine: Si deve pronosticare esattamente quale sarà l'ordine di arrivo dei primi tre ciclisti nella classifica finale dell'evento.

Accoppiata primi due (non in ordine): Si deve pronosticare quali ciclisti si piegheranno nelle prime due posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Accoppiata primi due in ordine: Si deve pronosticare quale ciclista si piegherà al primo posto e quale ciclista si piegherà al secondo posto della classifica finale dell'evento.

Indossano Maglia Leader U/O: Si deve pronosticare, in una determinata corsa a tappe (Giro d'Italia, Tour de France, ecc.), se i ciclisti che indosseranno la maglia di leader saranno più (OVER) o meno (UNDER) rispetto allo spread offerto.

Leader al termine della Tappa: Si deve pronosticare, in una determinata corsa a tappe (Giro d'Italia, Tour de France, ecc.), quale ciclista indosserà la maglia di leader al termine della tappa indicata.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare il ciclista che occuperà l'ultima posizione alla fine della corsa indicata.

Vince per la prima volta: Si deve pronosticare se il vincitore aveva già vinto o no in passato la corsa indicata.

Nazionalità del Vincitore: Si deve pronosticare la nazione di appartenenza del ciclista che vincerà la corsa indicata.

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

CRICKET Sezione

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.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra le due squadre vincerà l'incontro.

Esito finale 1x2: Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

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

Sezione Antepost

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

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

CURLING Sezione Pre-Match e

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. **Testa a**

Testa: Si deve pronosticare quale delle due squadre vincerà la partita, compresi eventuali "extraend".

Under/Over: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti ottenuti nella partita (compresi eventuali extraend) dalle due squadre sia superiore (OVER) o inferiore (UNDER) rispetto allo spread offerto.

Sezione Antepost

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

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

Live

Live ELEZIONI POLITICHE Sezione Pre-Match e

Per tutte le scommesse farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Prossimo Presidente: Si deve pronosticare quale tra i politici proposti coprirà la carica di presidente al termine delle votazioni per il successore del presidente attualmente in carica.

Partito del Nuovo Presidente: Si deve pronosticare a quale partito apparterrà il nuovo presidente della nazione indicata.

Genere del Nuovo Presidente: Si deve pronosticare a quale genere (maschio o femmina) apparterrà il nuovo presidente della nazione indicata.

Prossimo Primo Ministro: Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro dopo le elezioni.

Primo Ministro alla Data X: Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Anno Prossime Elezioni: Si deve pronosticare l'anno in cui saranno indette le prossime elezioni della nazione indicata.

Dimissioni alla Data Si/No: Si deve pronosticare se il presidente oggetto di scommessa si dimetterà (esito SI), o meno (esito NO), entro la data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Partito che Vincerà più Seggi: Si deve pronosticare quale partito si aggiudicherà il più alto numero di seggi.

Under/Over Seggi Ottenuti Partito: Si deve pronosticare se il numero di seggi ottenuti dal partito oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

Percentuale di Affluenza al Voto: Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere l'affluenza al voto delle elezioni oggetto di scommessa. Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Percentuali di Voti Ottenuti dal Partito: Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere la percentuale di voti ottenuta dal partito oggetto di scommessa. Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Referendum Si/No: Si deve pronosticare se nel paese oggetto di scommessa sarà indetto (esito SI), o meno (esito NO), un referendum specificato nella descrizione dell'avvenimento.

Vincente Candidato Democratico USA: Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito democratico che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli Stati Uniti d'America.

Vincente Candidato Repubblicano USA: Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito repubblicano che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli Stati Uniti d'America.

Vincente Elezioni USA Midterm: Si deve pronosticare il partito che otterrà più voti per la CAMERA degli Stati Uniti d'America.

FLOORBALL Sezione Pre-Match e

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di Floorball si basano sul punteggio conseguito al termine dei tempi regolamentari, senza considerare eventuali tempi supplementari. 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. **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 Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato del tempo alla squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Finalisti: Si deve pronosticare le squadre che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

Live

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

FRECCETTE Sezione Pre-Match e

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 giocatore si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa, la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un giocatore si ritiri prima di iniziare la partita.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, oltre al vincente partita, verranno refertati solo gli esiti che si sono già concretizzati sul campo (esempio: un under/over già raggiunto o un frame già terminato). Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, verranno rimborsati.

T/T Risultato: Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà l'incontro.

U/O Leg: Si deve pronosticare se il numero totale di leg disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore allo spread indicato nella scommessa.

U/O Set: Si deve pronosticare se il numero totale di set disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore allo spread indicato nella scommessa.

U/O Leg X nel Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di leg disputati nel set sarà inferiore o superiore allo spread indicato nella scommessa.

U/O 180: Si deve pronosticare se il numero totale di 180 ottenuti nell'incontro, sarà inferiore o superiore allo spread indicato nella scommessa.

T/T Set X: Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il set indicato nella scommessa. **T/T**

Leg X Set X: Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il leg nel set indicato nella scommessa.

T/T Handicap Set: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà in base all'handicap offerto nella scommessa considerando il numero di set vinti nella partita. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

T/T Handicap Leg X nel Set X: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà in base all'handicap offerto nella scommessa considerando il numero di leg vinti nel set indicato. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

Sezione Antepost

Vincente: La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Live

Finalisti: Si deve pronosticare i due giocatori che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se un giocatore si classificherà o meno nelle prime tre posizioni della manifestazione indicata.

FOOTBALL AMERICANO Sezione Pre-Match e 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, etc.) avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale della manifestazione in questione (es. www.nfl.com).

Testa a Testa: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 NFL: Si deve 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: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa.

L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati nella partita, compresi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

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

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Tempi Supplementari Si/No: Si deve pronosticare se verranno disputati o no i tempi supplementari. **1X2**

Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Tempo X: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il tempo indicato in base all'handicap offerto nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Under/Over Tempo X: Si deve 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.

Live

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

T/T Handicap Quarto X: 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.

Draw No Bet Quarto X: Si deve pronosticare se l'esito finale del quarto indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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

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

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del tempo indicato è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Quarto X: Si deve 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: Si deve 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): Si deve pronosticare quale scarto di punti ci sarà fra le due squadre al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari. Gli esiti offerti sono: Sq.Casa 1-7, Sq.Casa 8-14, Sq.Casa

>14, Sq.Ospite 1-7, Sq.Ospite 8-14, Sq.Ospite >14 e Pareggio.

Touchdown Giocatore: Si deve 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: Si deve pronosticare, tra quelli presenti nella lista offerta, chi sarà il miglior giocatore dell'incontro (MVP). **Sezione Antepost**

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

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

U/O Vittorie Stagionali (Reg.Season): Si deve 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: Si deve pronosticare se la squadra selezionata si qualificherà ai playoff.

Live

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

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

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

FOOTBALL AUSTRALIANO Sezione Pre-Match e Live

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sul football australiano 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.

Testa a Testa: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

1X2: Si deve 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: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa.

L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Under/Over: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati nella partita, compresi eventuali tempi supplementari, sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

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

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Tempi Supplementari Si/No: Si deve pronosticare se verranno disputati o no i tempi supplementari. **1X2**

Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Tempo X: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il tempo indicato in base all'handicap offerto nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Under/Over Tempo X: Si deve 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.

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

T/T Handicap Quarto X: 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.

Draw No Bet Quarto X: Si deve pronosticare se l'esito finale del quarto indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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

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

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del tempo indicato è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Quarto X: Si deve 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: Si deve 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 Vittoria 7 Esiti: Si deve 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 1-14, Sq.Casa 15-31, Sq.Casa

>31, Sq.Ospite 1-14, Sq.Ospite 15-31, Sq.Ospite >31 e Pareggio.

1X2 + Under/Over: Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale e il numero di punti segnati nella partita in base allo spread offerto (UNDER se inferiore e OVER se superiore allo spread offerto). Gli esiti possibili sono 6: 1+UNDER, 1+OVER, X+UNDER, X+OVER, 2+UNDER e 2+OVER. Ai fini di questa scommessa valgono solo i tempi regolamentari.

Margine Vittoria Quarto X 7 Esiti: Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine del tempo indicato, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-3, A 4-8, A >8, PAREGGIO, B 1-3, B 4-8, B >8.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare chi vincerà l'evento indicato.

Finaliste: Si deve pronosticare le due squadre che si affronteranno nella finale dell'evento indicato. **Podio**

SI/NO: Si deve pronosticare se una squadra si classificherà o meno nelle prime tre posizioni dell'evento indicato.

GOLF

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Vincente: Si deve pronosticare chi vincerà l'evento indicato nella scommessa. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del torneo le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate. In caso si ritirasse dopo aver iniziato a giocare saranno considerate perdenti.

T/T Torneo: Si deve pronosticare il giocatore che otterrà il miglior risultato in relazione alla classifica finale del torneo. 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. Nei casi contrari, si procede al rimborso

della scommessa. In caso di parità, se non diversamente deciso da un eventuale playoff, le scommesse saranno considerate void.

T/T Giornata: Si deve pronosticare il giocatore che otterrà il miglior risultato in relazione alla classifica parziale del giorno indicato. 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. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. In caso di parità, se non diversamente deciso da un eventuale playoff, le scommesse saranno considerate void.

1X2 Torneo: Si deve pronosticare il giocatore che otterrà il miglior risultato in relazione alla classifica finale del torneo. Il pareggio considera il fatto che i due giocatori otterranno lo stesso punteggio. 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. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

1X2 Giornata: Si deve pronosticare il giocatore che otterrà il miglior risultato in relazione alla classifica finale della giornata. Il pareggio considera il fatto che i due giocatori otterranno lo stesso punteggio. 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. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Passa il Taglio Si/No: Si deve pronosticare se giocatore supererà il taglio previsto solitamente dopo due giri, partecipando anche agli ulteriori due giri finali. In casi particolari in cui il taglio venisse modificato o addirittura annullato, la refertazione si adeguerà alle decisioni del sito ufficiale della manifestazione e della classifica pubblicata. L'eventuale cancellazione del taglio previsto comporterà il rimborso delle scommesse. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del torneo le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate, in caso si ritirasse dopo aver iniziato a giocare saranno considerate perdenti.

Giocatore Piazzato nei X Si/No: Si deve pronosticare se il giocatore si classificherà entro la posizione indicata nella scommessa al termine del torneo. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del torneo le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate, in caso si ritirasse dopo aver iniziato a giocare saranno considerate perdenti.

Migliore del Gruppo: Si deve pronosticare chi sarà il miglior giocatore classificato tra quelli offerti nel gruppo al termine dell'evento indicato nella scommessa. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del torneo le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate, in caso si ritirasse dopo aver iniziato a giocare saranno considerate perdenti.

Vincente per la prima volta: Si deve pronosticare se chi vincerà l'evento indicato nella scommessa non ha già vinto lo stesso torneo in passato.

Leader dopo Primo Giro: Si deve pronosticare quale giocatore sarà in testa al torneo dopo la fine del primo giro. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del torneo le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate, in caso si ritirasse dopo aver iniziato a giocare saranno considerate perdenti. In caso di parità vige il regolamento AAMS.

HOCKEY SU GHIACCIO Sezione Pre-Match e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di hockey su ghiaccio 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 vigente.

I gol segnati nella serie finale di rigori in movimento (shootout) vengono considerati aggiungendo in qualunque caso al massimo UN gol alla squadra che vince. Non verrà mai considerato nella refertazione il numero complessivo di shootout segnati.

1X2: Si deve pronosticare l'esito della partita al termine dei soli tempi regolamentari (3 periodi). 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, compresi anche eventuali tempi supplementari e/o shootout.

Doppia Chance: DC IN: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o

con un pareggio. DC OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio. DC IN/OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o di quella ospite.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, tenendo conto del fatto che a una squadra è stato attribuito un handicap. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare il risultato finale della partita, tenendo conto del fatto che a una squadra è stato attribuito un handicap. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari. Se, una volta applicato l'handicap, il risultato sarà di parità, l'esito vincente sarà la X.

Risultato esatto: La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari.

U/O Gol: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine della partita, compresi gli eventuali tempi supplementari e shootout (max 1 gol), sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

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.

Ultimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol nei tempi regolamentari della partita. Esiti offerti: 1 squadra di casa segna l'ultimo gol, 2 squadra ospite segna l'ultimo 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.

U/O Gol Casa: Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra in casa al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O Gol Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale di gol segnati dalla squadra ospite al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari e shootout), sia inferiore (Under) o superiore (Over) allo spread indicato nella scommessa.

Margine Vittoria (7 Esiti): Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria al termine dei tempi regolamentari. Esiti offerti: Team 1 vince con un gol di scarto, Team 1 vince con due gol di scarto, Team 1

vince con 3 o più gol di scarto, Team 2 vince con un gol di scarto, Team 2 vince con due gol di scarto, Team 2 vince con 3 o più gol di scarto oppure Pareggio.

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).

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.

Draw No Bet Periodo X: Si deve pronosticare l'esito del periodo indicato nella scommessa. In caso di parità la scommessa sarà rimborsata.

U/O Gol Periodo X: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati al termine del periodo sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato nella scommessa.

U/O Gol Squadra X Periodo X: Si deve pronosticare se il numero totale dei gol segnati dalla squadra indicata al termine del periodo sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O X GOAL REALIZZATI DALLE SQUADRE DEL GRUPPO Y: Questa scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle squadre di un determinato gruppo Y nei rispettivi incontri di riferimento (i quali possono riferirsi anche a manifestazioni differenti), sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice X proposto. Ai fini della scommessa varranno solo i tempi regolamentari più eventuale recupero. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Esempio: per X=U/O 7,5; GRUPPO squadre: Inter, Liverpool, Real Madrid. RISULTATI incontri: Inter - Milan 2-2, Liverpool - Manchester City 2-0; Real Madrid - Valencia 3-0. Totale gol delle squadre del gruppo 7; esito Vincente Under.

U/O X GOAL + ALMENO Y TIRI TOTALI: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento tra gli esiti delle scommesse "ALMENO Y TIRI TOTALI" + "U/O X GOAL". Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari dell'incontro più eventuale recupero. Con ALMENO Y TIRI TOTALI si pronostica se nella partita di riferimento verranno realizzati (esito SI), o no (esito NO), almeno Y 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. Con U/O X GOAL si pronostica se il numero totale di goal realizzati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un indice di riferimento proposto. Gli esiti disponibili sono: SI+UNDER, SI+OVER, NO+UNDER, NO+OVER. 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: Per Y = 10 e X = 2.5. Juventus-Milan. Risultato finale 2-2. Risultato tiri totali 12. ALMENO 10 TIRI TOTALI + U/O 2.5 GOAL - Esito Vincente: SI+OVER.

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

Pari/Dispari Periodo X: Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati nel periodo indicato sarà un numero pari o un numero dispari.

GG/NG Periodo X: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa durante il periodo indicato.

DC Periodo X: DC IN: Si deve pronosticare se il periodo indicato terminerà con una vittoria della squadra in casa o con un pareggio. DC OUT: Si deve pronosticare se il periodo indicato terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio. DC IN/OUT: Si deve pronosticare se il periodo indicato terminerà con una vittoria della squadra in casa o di quella ospite.

Segna Gol X Periodo X: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il gol indicato nella scommessa durante il periodo offerto.

Segna Ultimo Goal Periodo X: Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo gol durante il periodo

indicato.

Prossimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il prossimo gol durante i tempi regolamentari della partita.

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. Se 2 o 3 periodi terminano con identico maggior numero di gol segnati, la selezione vincente è Pareggio.

1 **Go/No Go:** Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno due gol a testa durante i tempi regolamentari della partita.

Termine dell'Incontro: Si deve pronosticare quando terminerà la partita: se alla fine dei tempi regolamentari, alla fine dei tempi supplementari oppure solamente dopo gli shootout.

Tempi Supplementari SI/NO: Si deve pronosticare se l'incontro andrà o meno ai tempi supplementari.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione.

Vincente girone: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel girone.

Vincente Division: Si deve pronosticare la squadra che vincerà la sua division.

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

Risultato Esatto della Serie: Si deve pronosticare il risultato esatto di una serie. Il numero di esiti possibili varia a seconda degli incontri previsti.

TaT Stagionali: Si deve 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): Si deve pronosticare se il numero di vittorie realizzate dalla squadra selezionata, durante la stagione regolare, risulterà superiore o inferiore allo spread stabilito (playoff/playout esclusi). Nel caso in cui, per motivi particolari, il calendario della stagione regolare venisse modificato con un nuovo format (es. numero partite maggiore o minore rispetto al format originario), tutte le selezioni saranno rimborsate a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della modifica del format.

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

Finaliste: Si deve pronosticare le due squadre che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

Quando Terminerà la Serie: Si deve 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.

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

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

HOCKEY SU PISTA-PRATO Sezione Pre-Match e Live

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di Hockey si basano sul punteggio conseguito al termine dei tempi regolamentari, senza considerare eventuali tempi supplementari. 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.

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: DC IN: Si deve pronosticare che il risultato finale vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio; DC OUT: Si deve pronosticare che il risultato finale vedrà una vittoria per la squadra ospite o un pareggio; DC IN/OUT: Si deve pronosticare che il risultato finale vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella ospite.

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

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato del tempo alla squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

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 squadra segnerà il gol indicato.

Gol/No Gol: Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o no almeno un gol a testa.

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.

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). **Sezione Antepost**

Vincente: Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella manifestazione indicata.

Finalisti: Si deve pronosticare le squadre che si affronteranno nella finale della manifestazione indicata.

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

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 e Live

Vincente GP: Si deve pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

Vincente Pole: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle Qualifiche Ufficiali (Pole Position).

Vincente Gara Sprint: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la gara Sprint.

Vincente Prove Libere: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle prove libere indicate nella scommessa.

Giro più veloce del GP: Si deve pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

Scuderia del Vincitore: Si deve pronosticare a quale scuderia appartiene il pilota che vincerà l'evento indicato. Se entrambi i piloti di una scuderia non partecipano alla gara, le scommesse accettate saranno rimborsate.

Nazionalità del Vincitore: Si deve pronosticare a quale nazione appartiene il pilota che vincerà l'evento indicato. Se tutti i piloti di una nazione non partecipano alla gara, le scommesse accettate saranno rimborsate.

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

Testa a testa 1° Giro: Si deve 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 i piloti ed alla conclusione del primo giro per almeno uno di loro. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Leader al termine X Giro: Si deve pronosticare quale pilota sarà in prima posizione al termine del giro indicato.

Classificato SI/NO: Si deve pronosticare se un pilota risulterà classificato o meno in base alla classifica ufficiale pubblicata a fine corsa e alla dicitura riportata (es. Non Classificato o Non Partito). Nel caso un pilota non prendesse parte alla gara, le scommesse saranno rimborsate.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato si classificherà nelle prime tre posizioni nell'evento oggetto della scommessa. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel pilota verranno rimborsate.

Top 6 SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato si classificherà nelle prime sei posizioni nell'evento oggetto della scommessa. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel pilota verranno rimborsate.

Piazzato nei primi X: Si deve pronosticare se, in un determinato evento, il pilota indicato riuscirà a classificarsi entro la posizione specificata nella scommessa. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel pilota verranno rimborsate.

Under/Over Classificati: Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio è superiore o inferiore allo spread offerto. Per il conteggio dei piloti classificati vale la classifica finale pubblicata dal sito ufficiale della manifestazione.

Margine di Vittoria Qualifiche: Si deve 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: Si deve pronosticare il margine di tempo all'arrivo tra il pilota vincitore e il secondo classificato.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare quale pilota tra quelli offerti sarà il migliore del gruppo in un determinato evento.

Podio non in Ordine: Si deve pronosticare i tre piloti che arriveranno nelle prime tre posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Podio in Ordine: Si deve pronosticare esattamente quale sarà l'ordine di arrivo dei primi tre piloti nella classifica finale dell'evento.

Accoppiata primi due (non in ordine): Si deve pronosticare quali piloti si piezzeranno nelle prime due posizioni della classifica finale dell'evento, a prescindere dall'esatta posizione.

Accoppiata primi due in ordine: Si deve pronosticare quale pilota si piezzerà al primo posto e quale pilota si piezzerà al secondo posto della classifica finale dell'evento.

Primo Pilota Ritirato: Si deve pronosticare il primo pilota che si ritirerà nel corso del Gran Premio. Nel caso in cui due o più piloti dovessero ritirarsi nello stesso momento la quota verrà divisa per il numero di piloti ritirati. Ai fini della refertazione non verranno presi in considerazioni quei piloti che non prenderanno il via al Gran Premio, che saranno comunque rimborsati.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare quale pilota si classificherà in ultima posizione nel Gran Premio in oggetto. Eventuali piloti "non classificati" non sono considerati ai fini della scommessa.

Moto 1x2: La scommessa consiste nel pronosticare quale dei tre piloti realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale dell'evento indicato. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara dei tre piloti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno di loro. 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. **Sezione Antepost**

Vincente Campionato: Si deve pronosticare chi si aggiudicherà il titolo di campione della categoria indicata nella scommessa.

Testa a Testa Stagionale: Si deve pronosticare quale pilota otterrà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale. Per essere valida la scommessa, entrambi i piloti devono disputare almeno una gara. Altrimenti si procede al rimborso della scommessa. In caso di parità la scommessa verrà rimborsata.

Under/Over Pole Position Pilota: Si deve pronosticare se il numero totale di pole position nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore allo spread offerto.

Under/Over Podi Pilota: Si deve pronosticare se il numero totale dei podi nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore allo spread offerto.

Under/Over Vittorie Pilota: Si deve pronosticare se il numero totale di vittorie nella stagione del pilota indicato, è inferiore o superiore allo spread offerto.

Under/Over Pole Position Pilota, Podi Pilota, Podi Pilota: Tutte le scommesse saranno valide solamente se si disputeranno almeno l'80% dei Gran Premi previsti e se il pilota oggetto della scommessa parteciperà almeno al 50% dei Gran Premi disputati in stagione.

NUOTO

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Vincente: Si deve pronosticare chi vincerà l'evento indicato nella scommessa.

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

Qualificato Si/No: Si deve pronosticare se l'atleta o la squadra si qualificherà alla finale, superando le precedenti fasi eliminatorie.

Vincente Si/No: Si deve pronosticare se un atleta o la squadra vincerà o meno l'evento indicato nella scommessa.

Podio Si/No: Si deve pronosticare se un atleta o la squadra si classificherà nelle prime tre posizioni dell'evento specificato.

Medaglia d'Oro Si/No: Si deve pronosticare se l'atleta conquisterà o meno una medaglia d'oro durante la manifestazione indicata.

Nuovo Record Si/No: Si deve pronosticare se verrà battuto un record nell'avvenimento indicato.

OLIMPIADI / SPORT OLIMPICI Olimpiadi

Testa a Testa Medagliere: Si deve pronosticare quale tra i due partecipanti (atleta o nazione) consegnerà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico. Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti o nazioni partecipano alla manifestazione. Nel caso di totale parità (stesso numero di medaglie d'oro, d'argento e di bronzo) la selezione sarà rimborsata. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Medaglie: Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro, argento e bronzo vinte dalla squadra selezionata sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread indicato nella scommessa.

Under/Over Medaglie d'Oro: Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte dalla squadra selezionata sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread indicato nella scommessa.

Vincente Medagliere: Si deve pronosticare la nazione che risulterà vincitrice della classifica del Medagliere Olimpico. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Sport Olimpici

Vincente: Si deve pronosticare la squadra o l'atleta che vincerà la manifestazione indicata.

Finalista: Si deve pronosticare se la squadra o l'atleta offerto si qualificherà alla finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra o l'atleta offerta si qualificherà nei primi tre posti nella manifestazione indicata.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale dei due atleti offerti otterrà il miglior piazzamento al termine dell'evento indicato. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi all'evento e alla conclusione dello stesso per almeno uno dei due esiti. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

PALLAMANO Sezione Pre-Match e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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 vigente.

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: DC IN: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o con un pareggio. DC OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra ospite o

con un pareggio. **DC IN/OUT:** Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o di quella ospite.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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

Under/Over Squadra X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra indicata 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 X: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra indicata sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

1X2 Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato: segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Tempo X: Si deve pronosticare il vincitore del primo tempo in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra in casa, mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra ospite.

Under/Over Tempo X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il tempo indicato dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa. **Draw No Bet Tempo X:** Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol del tempo indicato sarà un numero pari o dispari. (0-0 è considerato pari).

Under/Over Tempo X Squadra X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra indicata durante il tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

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 quale tempo di gioco verranno segnati più gol da parte della squadra indicata. Gli esiti offerti sono: 1 (verranno segnati più gol nel primo tempo dalla squadra), 2 (verranno segnati più gol nel secondo tempo dalla squadra) e X (nel primo tempo e nel secondo tempo verranno segnati gli stessi gol dalla squadra).

Prossimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il gol indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà il prossimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il prossimo gol) e Nessun Gol.

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.

1X2 + U/O Gol: 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.

Margine Di Vittoria a 7: Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine della partita, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-5, A 6-10, A 10+, B 1-5, B 6-10, B 10+ e Pareggio.

Margine Di Vittoria Tempo X: Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine del tempo indicato, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-2, A 3-4, A >4, B 1-2, B 3-4, B >4 e Pareggio.

Numero Goal Segnati: Si deve pronosticare il numero dei gol segnati nella partita scegliendo tra i seguenti esiti: <47, 47-49, 50-52, 53-55, 56-58, 59-61, >61.

Numero Goal Segnati Squadra Casa: Si deve pronosticare il numero dei gol segnati nella partita dalla squadra di casa scegliendo tra i seguenti esiti: <20, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, >34.

Numero Goal Segnati Squadra Ospite: Si deve pronosticare il numero dei gol segnati nella partita da parte della squadra ospite scegliendo tra i seguenti esiti: <20, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, >34.

Sezione Antepost

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

Finalista: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà alla finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà nei primi tre posti nella manifestazione indicata.

PALLANUOTO Sezione Pre-Match e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di pallanuoto 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 vigente.

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.

T/T: Si deve pronosticare il vincitore finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari.

Doppia Chance: DC IN: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o con un pareggio. DC OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio. DC IN/OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o di quella ospite.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa.

L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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.

1X2 Quarto X: Si deve pronosticare se l'esito finale del quarto indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1), la vittoria della squadra ospite (segno 2) oppure un pareggio. **T/T**

Handicap Quarto X: Si deve pronosticare il vincitore del quarto indicato in base all'handicap offerto nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra in casa, mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra ospite.

Under/Over Quarto X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati durante il quarto indicato dalle due squadre sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della

scommessa. **Draw No Bet Quarto X:** Si deve pronosticare se l'esito finale del quarto indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Prossimo Gol: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il gol indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono: 1 (la squadra in casa segnerà il prossimo gol), 2 (la squadra ospite segnerà il prossimo gol) e Nessun Gol.

Sezione Antepost

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

Finalista: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà alla finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà nei primi tre posti nella manifestazione indicata.

PESAPALLO

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.

PUGILATO Regole Generali

Testa a Testa 1-2: Questo mercato consiste nel pronosticare il Pugile che vince l'incontro. In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Questa regola si applica anche se l'incontro finisce in parità per via del cosiddetto 'Majority draw' (pareggio di maggioranza).

Ai fini delle scommesse, verrà considerato il risultato ufficiale annunciato sul ring. Ricorsi o modifiche successive non saranno presi in considerazione. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Deciso ai punti: Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati e completati tutti e 12 i round (esito SI) oppure se l'incontro terminerà prima di aver completato il 12° round (Esito NO). In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Nel caso di rinvio tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite.

Esito 1X2 incontro: Si deve 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.

RUGBY Sezione Pre-Match e Live

Ai fini della refertazione fanno fede il risultato ufficiale e il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Se non diversamente specificato, tutte le scommesse sugli incontri di rugby 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 vigente.

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: DC IN: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o con un pareggio. DC OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio. DC IN/OUT: Si deve pronosticare se la partita terminerà con una vittoria della squadra in casa o di quella ospite.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

1X2 Handicap: Si deve pronosticare il risultato della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto dal risultato della squadra in casa, mentre quando è negativo va sottratto alla squadra ospite.

Draw No Bet: Si deve pronosticare se il risultato finale della partita vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

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

Under/Over Squadra X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra indicata 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 X: Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra indicata sarà un numero pari o dispari (Il numero 0 è considerato pari).

1X2 Tempo X: Si deve pronosticare l'esito finale del tempo indicato. Segno 1 vince la squadra in casa, segno X pareggio e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Tempo X: Si deve pronosticare il vincitore del tempo in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra in casa, mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra ospite.

1X2 Handicap Tempo X: Si deve pronosticare il risultato del tempo in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: l'handicap positivo è sempre assegnato alla squadra in casa, mentre l'handicap negativo viene assegnato alla squadra ospite.

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

Draw No Bet Tempo X: Si deve pronosticare se l'esito finale del tempo indicato nella scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria della squadra ospite (segno 2). In caso di pareggio la scommessa andrà a rimborso.

Pari/Dispari Tempo X: Si deve pronosticare se la somma finale dei gol del tempo indicato sarà un numero pari o dispari. (0-0 è considerato pari).

Under/Over Tempo X Squadra X: Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati dalla squadra indicata durante il tempo indicato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread specificato nella dicitura della scommessa.

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).

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.

1X2 + U/O Gol: 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.

Margine Di Vittoria a 7: Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine della partita, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-7, A 8-14, A 15o+, B 1-7, B 8-14, B 15o+ e Pareggio.

Margine Di Vittoria Tempo X: Si deve pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine del tempo indicato, scegliendo tra i seguenti sette esiti: A 1-7, A 8-14, A 15o+, B 1-7, B 8-14, B 15o+ e Pareggio.

Sezione Antepost

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

Finalista: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà alla finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà nei primi tre posti nella manifestazione indicata.

SPORT INVERNALI Sezione Sci Pre-Match e Live

Vincente: Si deve pronosticare lo sciatore che vincerà la gara indicata.

Migliore Del Gruppo: Si deve 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: Si deve 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. Nelle gare con più manche, nel caso in cui nessuno dei due sciatori si classifichi o partecipi all'ultima manche, verrà presa in considerazione la classifica della manche precedente. In tutti gli altri casi si procede al rimborso della scommessa.

Pettorale pari/dispari: Si deve pronosticare se il numero del pettorale di partenza del vincitore della gara indicata sarà pari o dispari.

Italiani sul podio: Si deve pronosticare il numero di sciatori italiani che si classificheranno nelle prime tre posizioni nella gara indicata.

Podio SI/NO: Si deve 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: Si deve pronosticare il piazzamento nella prima manche dello sciatore che vincerà la gara indicata.

Margine di Vittoria: Si deve 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'.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare quale sciatore vincerà la classifica finale della competizione indicata (Coppa generale o di specialità).

SCACCHI Sezione Pre-Match

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.

SPETTACOLO

Per la refertazione si fa riferimento al referto ufficiale diramato dal sito ufficiale della manifestazione o in alternativa a quanto pubblicato su altri siti specializzati.

Nel caso in cui un concorrente si ritirasse prima dell'inizio all'evento indicato (o comunque decidesse di non partecipare più), le scommesse piazzate su di lui saranno rimborsate. Se invece si ritira o viene squalificato dopo l'inizio dell'evento per qualunque motivo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.

Nel caso in cui si verificano eventi che condizioneranno in maniera definitiva un testa a testa (es. un ritiro o una squalifica), tutte le scommesse piazzate successivamente al fatto avvenuto saranno oggetto di un rimborso orario.

Sezione Programmi Televisivi (Talent, Reality, Manifestazioni Musicali, etc.)

Vincente: Si deve pronosticare il vincitore del programma televisivo indicato. In caso di ripescaggio, il concorrente precedentemente eliminato sarà nuovamente considerato in gioco ai fini della scommessa. In caso di ritiro o di squalifica non sono previsti rimborsi.

Testa a Testa: Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti otterrà il piazzamento migliore al termine della manifestazione indicata. Nel caso in cui un concorrente non partecipi dall'inizio della manifestazione oppure si ritiri o venga squalificato non comparando nella classifica finale, le scommesse sul mercato testa a testa verranno rimborsate. 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. Nei Talent (es. XFactor o Amici) verranno considerate ulteriori regole specifiche: in caso di doppia eliminazione, nella stessa serata, ai fini del risultato farà fede chi sarà eliminato per primo; se i due concorrenti 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.

Piazzato sul Podio: Si deve pronosticare se il concorrente oggetto della scommessa si piazierà oppure no tra i primi tre classificati nella manifestazione indicata.

Podio in Ordine: Si deve pronosticare quali concorrenti si classificheranno esattamente Primo e Secondo e Terzo nella classifica finale dell'evento.

Podio Non in Ordine: Si deve pronosticare quali concorrenti occuperanno le prime tre posizioni nella classifica finale dell'evento.

Accoppiata Non in Ordine: Si deve pronosticare quale coppia di concorrenti si classificherà nelle prime due posizioni della classifica finale, a prescindere da chi si classificherà primo e da chi secondo.

Accoppiata in Ordine: Si deve pronosticare quale coppia di concorrenti si classificherà esattamente Primo e Secondo nella classifica finale dell'evento.

Ultimo Classificato: Si deve pronosticare il concorrente che si classificherà all'ultimo posto nella classifica finale della manifestazione indicata.

Vincente Gruppo: Si deve pronosticare il concorrente che otterrà il miglior piazzamento

Vincente Premio X: Si deve pronosticare il vincente di un determinato premio indicato nella scommessa (es. Miglior Attore Protagonista; Miglior Regista; Premio della Critica, etc.).

Prossimo Eliminato: Si deve pronosticare quale tra 2 o più concorrenti sarà il prossimo eliminato nella puntata

(o nella data) indicata nella scommessa. Eventuali decisioni successive all'eliminazione (es. ripescaggio) non verranno considerate 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. La scommessa prematch si basa sul primo eliminato della puntata, in caso nella stessa puntata fossero eliminati altri concorrenti, tali successive eliminazioni non verranno considerate ai fini del referto della scommessa.

Eliminato: Si deve pronosticare se il concorrente oggetto della scommessa sarà eliminato oppure no durante una fase particolare della manifestazione 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.

Finalista: Si deve pronosticare se il concorrente oggetto della scommessa si qualificherà alla finale oppure no nella manifestazione 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.

Qualificato: Si deve pronosticare se il concorrente oggetto della scommessa si qualificherà a una fase particolare della manifestazione 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.

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 Categoria: Si deve pronosticare la selezione vincente nel mercato speciale che viene offerto nella manifestazione indicata (Sesso del Vincitore, Ballo/Canto e le altre Categorie del Vincitore). 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.

U/O Età del Vincitore: Si deve pronosticare se il vincitore della manifestazione indicata ha un'età inferiore o superiore rispetto allo spread indicato. Vale l'età che il vincitore avrà il giorno in cui ha termine la manifestazione. In un gruppo verrà presa in considerazione l'età del componente meno giovane. 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.

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.

Vincente Puntata: Si deve pronosticare quale concorrente verrà dichiarato il vincitore della puntata nella manifestazione 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. **Talent**

Si/No: Si deve pronosticare se il cantante (o almeno il componente di un gruppo) che vincerà la manifestazione, ha partecipato o meno a un talent show. I talent presi in considerazione sono: X Factor, Amici, The Voice, The Voice Senior e Ti lascio una canzone. 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.

Vince per la prima volta Si/No: Si deve pronosticare se il cantante/gruppo che vincerà la manifestazione, ha già vinto un'edizione precedente della stessa manifestazione. 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. Nel caso di un duetto/trio, se tutti i componenti non hanno già vinto, verranno considerati come possibili vincitori per la prima volta, altrimenti no.

Sezione Speciali Televisione Italiana

Per la refertazione dei mercati relativi allo SHARE TELEVISIVO verranno presi in considerazione questi siti specializzati: www.davidemaggio.it e, in caso di dispute sul secondo numero decimale, www.tuttalativu.it o www.tvblog.it.

Nel caso in cui anche il secondo decimale coincida con lo spread da noi offerto, la scommessa verrà rimborsata.

Il dato share che verrà preso in considerazione è quello relativo al giorno e al canale indicato nel nome e nella data dell'evento; non verranno considerate valide eventuali repliche andate in onda nello stesso giorno o dati dello stesso programma andato in onda nei giorni precedenti o successivi.

Nel caso di programmi composti da più parti o episodi (es. Simpson, Domenica IN, Stasera Italia, CSI e altri che non hanno un titolo diverso) verrà presa in considerazione la media pubblicata dai siti specializzati (che non è detto sia l'esatta media matematica ma spesso la media ponderata in base agli spettatori e ai minuti). Nel caso in cui questo valore non venga pubblicato, provvederemo noi a fare la media matematica in base ai valori forniti.

Invece nel caso in cui ci siano programmi quasi simili ma con un nome leggermente diverso (es. "Uomini e Donne" con "Uomini e Donne Finale", oppure "Non è l'Arena" con "Non è l'Arena Prima Pagina", oppure "Che tempo che fa" con "Che tempo che farà", oppure "Avanti il Primo" con "Avanti un Altro" e altri programmi con casistiche simili) verrà considerato solamente lo share del programma specificato nel nome dell'evento senza considerare nessuna media tra i due.

Sarà possibile, sia prematch che live, scommettere sullo share di programmi del giorno anche nel caso in cui essi siano già iniziati, in quanto la pubblicazione dei risultati dello share avviene la mattina del giorno seguente.

U/O Share TV: Si deve pronosticare se il programma oggetto della scommessa otterrà uno share inferiore o superiore rispetto allo spread indicato. Nel caso in cui lo spread coincida esattamente con lo spread offerto e nessun sito specializzato fornisca una seconda cifra decimale, la scommessa verrà rimborsata. Se un programma non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

T/T Share TV: Si deve pronosticare quale tra i due programmi indicati nella scommessa otterrà uno share maggiore. Nel caso in cui la percentuale di spread sia esattamente la stessa anche considerando la seconda cifra decimale (se disponibile), la scommessa verrà rimborsata. Se almeno uno dei due programmi non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

T/T a "Squadre" Share TV: Si deve pronosticare quale tra le due coppie di programmi indicati nella scommessa otterrà una somma di share maggiore rispetto alla somma dell'altra coppia. Nel caso in cui la percentuale di spread sia esattamente la stessa anche considerando la seconda cifra decimale (se disponibile), la scommessa verrà rimborsata. Se almeno uno dei due programmi non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

T/T Share TV con Handicap: Si deve pronosticare quale tra i due programmi indicati nella scommessa otterrà uno share maggiore aggiungendo o sottraendo l'handicap offerto. Nel caso in cui la percentuale di spread sia esattamente la stessa anche considerando la seconda cifra decimale (se disponibile), la scommessa verrà

rimborsata. Se almeno uno dei due programmi non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

Vincente Gruppo Share TV: Si deve pronosticare quale tra i programmi indicati nella scommessa otterrà lo share più alto. Nel caso in cui la percentuale di spread sia esattamente la stessa anche considerando la seconda cifra decimale (se disponibile), verrà applicata la regola ex aequo (quota divisa in base al numero di selezioni vincenti). Se anche uno solo dei programmi indicati non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

Programma del Giorno X con più Share TV: Si deve pronosticare quale tra i programmi indicati nella scommessa otterrà lo share più alto nel giorno oggetto di scommessa. Nel caso in cui la percentuale di spread sia esattamente la stessa anche considerando la seconda cifra decimale (se disponibile), verrà applicata la regola ex aequo (quota divisa in base al numero di selezioni vincenti). Se anche uno solo dei programmi indicati non andasse in onda oppure andasse in onda una "puntata" o una "tipologia" diversa da quella proposta nella descrizione dell'evento, la scommessa verrà rimborsata.

SNOOKER Sezione Pre-Match e 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 giocatore si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un giocatore si ritiri prima di iniziare la partita.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, oltre al vincente partita, verranno refertati solo gli esiti che si sono già concretizzati sul campo (esempio: un under/over già raggiunto o un frame già terminato). Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, verranno rimborsati.

T/T Risultato: Si deve pronosticare quale dei due giocatori vincerà l'incontro.

Esito Finale 1X2: Si deve pronosticare come terminerà l'incontro. Segno 1 vince il giocatore 1, segno 2 vince il giocatore 2 e segno X nel caso in cui ci fosse un risultato di parità.

U/O Frame: Si deve pronosticare se il numero totale di frame disputati nell'incontro, sarà inferiore o superiore allo spread indicato nella scommessa.

Pari/Dispari Frame: Si deve pronosticare se il numero totale di frame giocati nell'incontro sarà Pari o Dispari.

T/T Handicap Frame "X": Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il frame indicato nella scommessa tenendo conto dell'handicap assegnato.

T/T Frame "X": Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il frame indicato nella scommessa.

U/O Punti nel Frame X: Si deve pronosticare se il numero totale di punti disputati nel Frame indicato nella scommessa sarà inferiore o superiore allo spread offerto. **Sezione Antepost**

Vincente: Si deve pronosticare il giocatore che si classificherà al primo posto nell'evento indicato.

Finalisti: Si deve pronosticare i due giocatori che si affronteranno nella finale dell'evento indicato. **Podio**

SI/NO: Si deve pronosticare se un giocatore si classificherà o meno nelle prime tre posizioni dell'evento indicato.

SPORT MISTI

Vinceranno Tutte: Si deve 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.

SQUASH Sezione Pre-Match e 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 giocatore si ritira durante la partita, le scommesse accettate su quel giocatore/squadra saranno considerate perdenti; viceversa la scommessa sarà rimborsata nel caso in cui un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori/squadre, 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 gioco già terminato). Tutti gli altri mercati, se non diversamente specificato, verranno rimborsati.

In caso di variazioni di regolamenti, format 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. **Testa a**

Testa: Si deve pronosticare il giocatore/squadra che vincerà l'incontro. Se un giocatore/squadra si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore/squadra saranno considerate perdenti. In caso si ritiri prima di cominciare il match le scommesse andranno a rimborso.

T/T Handicap: Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro considerando l'handicap assegnato ad uno dei due giocatori.

U/O Punti Match: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa.

Testa a Testa Set: Si deve pronosticare il giocatore/squadra che vincerà il set indicato.

U/O Punti Nel Gioco: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nel gioco indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa.

Pari/Dispari nel Gioco: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nel game indicato saranno pari oppure dispari.

Pari/Dispari Live: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nell'incontro saranno pari oppure dispari.

Risultato Esatto 2/3: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro in set. Se l'incontro non viene terminato, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate.

Risultato Esatto 3/5: Si deve pronosticare l'esatto punteggio, espresso in set, con cui terminerà la partita. Se l'incontro non viene terminato, le scommesse accettate su questa tipologia sono rimborsate.

Sezione Antepost

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

Finalisti: Si deve pronosticare i due giocatori/squadre che si affronteranno nella finale della Manifestazione indicata, scegliendo tra le voci proposte e la voce "Altro" che comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

TENNIS Sezione Pre-Match e 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, le scommesse piazzate sulla sua partita saranno rimborsate, a esclusione di quelle riguardanti mercati o selezioni già concluse e refertate. La squalifica di un tennista durante la partita verrà considerata allo stesso modo di una sconfitta, quindi il tennista squalificato verrà considerato come se avesse perso la partita e il set in corso; gli altri mercati non ancora refertati verranno invece 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).

T/T (Escl. Ritiro) - Vincente più Set Incontro: Si deve pronosticare quale giocatore (o coppia) vincerà più set durante la partita. Se dovesse esserci un ritiro la scommessa sarà sempre rimborsata. In caso di squalifica durante lo svolgimento di una partita, il giocatore squalificato sarà refertato perdente.

T/T Set (Escl. Ritiro) - Vincente più Game Set: Si deve pronosticare quale giocatore (o coppia) vincerà più game durante il set indicato. Se dovesse esserci un ritiro, il set in corso o non disputato sarà sempre rimborsato. Al contrario, un set già terminato in maniera regolare rimarrà refertato in base al risultato ottenuto sul campo. In caso di squalifica durante la partita, il set in corso di svolgimento verrà considerato perso dal giocatore squalificato.

1X2 Ace: Si deve pronosticare quale giocatore effettuerà il maggior numero di ace durante la partita. **1X2 dopo X Games:** Si deve pronosticare quale dei due giocatori sarà in vantaggio dopo la fine del game indicato nella scommessa. In caso di punteggio pari, il segno vincente sarà la X.

1X2 Doppi Falli: Si deve pronosticare quale giocatore, tra i due proposti, effettuerà il maggior numero di doppi falli durante la partita indicata.

1X2 Numero Game: Si deve pronosticare quale tra i due giocatori indicati vincerà più game durante la partita.

1X2 Tennis: Si deve 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.

Ai Vantaggi nel 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare se il primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa si concluderà arrivando ai vantaggi.

Almeno un Set a 0: Bisogna pronosticare se almeno un set terminerà o no con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Break Point nel 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare se ci sarà una palla break durante il primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa.

Game ai Vantaggi: Si deve pronosticare se il game indicato terminerà ai vantaggi o se uno dei due giocatori vincerà prima che l'avversario arrivi a 40.

Gara al X Game: Si deve pronosticare quale giocatore raggiunge per primo il numero di game indicati nella scommessa.

Giocatore fa Break nel Set: Si deve pronosticare se il giocatore selezionato riuscirà a ottenere almeno un break durante il set indicato nella scommessa.

Giocatore Vince almeno un Set: Si deve pronosticare se il giocatore indicato vincerà almeno un set durante la partita.

Giocatore Vince Esattamente X Set: Si deve pronosticare se, al termine della partita, il giocatore offerto avrà vinto esattamente il numero di set indicati nella scommessa.

Giocatore Vince il Set in Rimonta: Si deve pronosticare se il giocatore indicato vincerà il set offerto nella scommessa dopo essere stato in svantaggio di almeno un break.

Almeno x ace del giocatore y e del giocatore z incontri indiretti: Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare se il numero complessivo di aces serviti dai giocatori Y e Z nei rispettivi incontri di riferimento sarà pari o superiore (Esito si) o meno (Esito no) ad X. 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. Per partite indirette si intende un avvenimento tra due giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato delle partite indirette è determinato esclusivamente dai risultati ottenuti da ciascun giocatore nella rispettiva gara di riferimento. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. La scommessa è comunque valida qualora l'esito della scommessa sia già maturato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al DM vigente. Esempio: Per X = 9; per Y = Zverev e per Z = Alcaraz. Risultati Aces incontri: Zverev - Rublev 6-4; Alcaraz - Ruud 4-2, esito vincente Si.

Somma doppi falli giocatore 1 + giocatore 2 incontri indiretti: questa scommessa consiste nel pronosticare se il numero complessivo di Doppi Falli commessi dai giocatori Y e Z nei rispettivi incontri di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) all'indice X. Per partite indirette si intende un avvenimento tra due giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato delle partite indirette è determinato esclusivamente dai risultati ottenuti da ciascun giocatore nella rispettiva gara di riferimento. Sono contemplati due esiti: UNDER - OVER. Se anche uno solo degli incontri di riferimento venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Se uno o entrambi gli incontri di riferimento dei giocatori descritti nell'avvenimento non si svolgono entro i tre giorni successivi all'ultima data comunicata al totalizzatore nazionale per l'avvenimento oggetto di scommessa, la stessa è considerata a rimborso. La scommessa è comunque valida qualora l'esito della scommessa sia già maturato. Esempio: X = 9.5 Y = ZVEREV A., Z = ALCARAZ.; risultati doppi falli incontri: Zverev A. - Rublev A. 6 - 4, Alcaraz C. - Ruud C. 4 - 2. Pertanto, l'esito vincente è OVER. 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.

Modalità Primo Punto: Si deve 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.).

Numero Game nel Set: Si deve pronosticare il numero di game disputati nel set indicato. Gli esiti offerti

sono tre: 6-8, 9-10 e 11 o+.

Numero Set Esatti: Si deve pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori durante la partita. Le selezioni offerte sono: 2 e 3 per i tornei che si disputano al meglio dei tre set e 3, 4 e 5 per i tornei che si disputano al meglio dei cinque set.

Chanche Mix Set: Si deve pronosticare il numero di set, disputati durante una partita al meglio dei cinque set, in base alle combinazioni offerte: 3 o 4, 4 o 5 e 3 o 5.

Palla Break nel Game: Si deve pronosticare se il giocatore alla risposta otterrà almeno una palla break nel game indicato nella scommessa.

Pari/Dispari Ace: Si deve pronosticare se il numero totale di ace nella partita sarà pari o dispari.

Pari/Dispari Doppi Falli: Si deve pronosticare se il numero totale di doppi falli nella partita sarà pari o dispari.

Pari/Dispari Game Giocatore Set: Si deve pronosticare se il numero totale di game vinti dal giocatore selezionato nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Game Giocatore: Si deve pronosticare se il numero totale di game vinti durante la partita dal giocatore indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Match Point: Si deve pronosticare se il numero totale dei match point giocati nella partita sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Punti nel Game: Si deve pronosticare se il numero totale di punti disputati nel game indicato nella scommessa sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Set: Si deve pronosticare se il numero totale di game disputati nel set indicato sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se il numero totale di game disputati durante la partita sarà un numero pari o dispari.

Partita al 5° Set: Si deve pronosticare se la partita terminerà o meno al quinto set.

Primo Break: Si deve pronosticare quale giocatore conquisterà il primo break della partita.

Punteggio Esatto 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare il punteggio esatto del primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa.

Punti Esatti nel Game: Si deve pronosticare esattamente quanti punti saranno disputati nel game indicato. Vengono offerti 4 possibili esiti: 4, 5, 6 e 7o+.

Qualsiasi Giocatore Vince Esattamente X Set: Si deve pronosticare se, al termine della partita, uno dei due giocatori avrà vinto esattamente il numero di set indicati nella scommessa.

Risultato dopo 4 Game nel Set: Si deve pronosticare il risultato esatto dopo 4 game del set indicato. Gli esiti offerti sono cinque: 4-0, 0-4, 3-1, 1-3 e 2-2.

Risultato dopo 6 Game nel Set: Si deve pronosticare il risultato esatto dopo 6 game del set indicato. Gli esiti offerti sono sette: 6-0, 0-6, 5-1, 1-5, 4-2, 2-4 e 3-3.

Risultato Esatto Game: Si deve pronosticare il risultato esatto del game indicato. Vengono offerti tutti gli otto esiti possibili.

Risultato Esatto Set (6 scelte): Si deve 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.

Risultato Esatto Set (7 scelte): Si deve pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Gli esiti offerti sono sette: 6-0 o 0-6, 6-1 o 1-6, 6-2 o 2-6, 6-3 o 3-6, 6-4 o 4-6, 7-5 o 5-7 e 7-6 o 6-7.

Risultato Esatto Set: Si deve pronosticare come terminerà esattamente il set indicato nella scommessa. Vengono offerti singolarmente tutti i possibili esiti per entrambi i giocatori.

Risultato Esatto SI/NO: Si deve pronosticare se il risultato esatto indicato nella scommessa si verificherà o meno. In caso di ritiro di un giocatore verranno refertati quei mercati che non possono più verificarsi (esempio: il mercato 2-0 a favore di un giocatore 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 giocatore che vince per ritiro dell'avversario, a prescindere dal momento del ritiro).

Set Betting: Si deve pronosticare il risultato della partita in set. In caso di ritiro di un giocatore, questo mercato verrà sempre rimborsato.

Set con Maggior Numero di Game: Si deve pronosticare in quale set della partita verranno disputati più game. In caso di parità, il segno vincente sarà la X.

T/T + U/O nel Set: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il set indicato e se il numero di game disputati nel set sarà superiore (over) o inferiore (under) allo spread indicato nella scommessa.

T/T + U/O: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà l'incontro e se il numero di game nella partita sarà superiore (over) o inferiore (under) allo spread indicato nella scommessa.

T/T 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare chi vincerà il primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa.

T/T 1° Punto 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare chi vincerà il primo punto disputato nel primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa.

T/T Handicap Ace: Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà più ace nella partita, aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di ace effettuati dal giocatore selezionato. **T/T**

Handicap Doppi Falli: Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà più doppi falli nella partita, aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di doppi falli commessi dal giocatore selezionato.

T/T Handicap Game nel Set: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più game nel set indicato aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap al numero finale di game vinti dal giocatore selezionato.

T/T Handicap Game: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà più game al termine della partita aggiungendo o sottraendo il valore dell'handicap offerto al numero finale di game vinti dal giocatore selezionato.

T/T Handicap Set: Si deve 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.

T/T Primo Servizio: Si deve pronosticare quale giocatore inizierà a servire per primo nella partita indicata.

Tie Break Partita: Si deve pronosticare se almeno in un set della partita indicata verrà disputato il tie break.

Tie Break Set: Si deve pronosticare se nel set indicato nella scommessa verrà disputato il tie break. **Totale Ace:** Si deve pronosticare quanti ace verranno fatti durante la partita.

Totale Doppi Falli: Si deve pronosticare quanti doppi falli verranno fatti durante la partita.

Totale Punti 1° Game al Servizio Giocatore: Si deve pronosticare il numero esatto dei punti disputati durante il primo game al servizio del giocatore indicato nella scommessa.

U/O Ace Giocatore: Si deve pronosticare quanti ace farà il giocatore selezionato durante la partita. **U/O**

Break Giocatore nel Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei break conquistati nel set dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa. **U/O**

Break Giocatore: Si deve pronosticare se il numero totale dei break conquistati nella partita dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa. **U/O**

Break nel Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei break conquistati nel set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O Break: Si deve pronosticare se il numero totale dei break conquistati nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O Doppi Falli Giocatore: Si deve pronosticare quanti doppi falli farà il giocatore selezionato durante la partita.

U/O Game Giocatore nel Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei game vinti dal giocatore selezionato nel set indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

U/O Game Giocatore: Si deve pronosticare se al termine della partita il numero totale dei game vinti dal giocatore indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

U/O Game nel Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei game disputati nel set indicato sarà superiore o inferiore allo spread offerto.

U/O Game Totali: Si deve pronosticare se al termine della partita il numero totale dei game sarà superiore o inferiore allo spread indicato.

U/O Match Point: Si deve pronosticare se il numero totale di match point giocati nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei set disputati nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto nella scommessa.

U/O Tie Break: Si deve pronosticare se il numero di Tie Break disputati nella partita sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto.

Vincente Game X e Y: Si deve pronosticare il giocatore che vince i 2 giochi indicati nella scommessa. Ci sono 3 possibili esiti: 1 se il giocatore 1 vince entrambi i giochi, X se i due giocatori vincono un gioco a testa, 2 se il giocatore 2 vince entrambi i giochi.

Vincente Game: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il game indicato nella scommessa. **Vincente**

Primo Set/Partita: Si deve pronosticare chi vincerà il primo set e chi vincerà la partita. **Vincente Punto:** Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il punto indicato nella scommessa. **Sezione Antepost** In tutti i casi, le scommesse su un tennista verranno rimborsate solamente se il suo ritiro avverrà prima di aver giocato almeno un punto nel torneo indicato. In tutti gli altri casi la scommessa verrà regolarmente refertata.

Vincente: Si deve pronosticare il vincitore del torneo indicato.

Passaggio Turno: Si deve pronosticare quale squadra passerà il turno nel torneo indicato.

Piazzato nei Primi X: Si deve pronosticare se il giocatore indicato si classificherà nei primi X posti del torneo indicato.

Fase Eliminazione: Si deve 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.

Parte Tabellone Vincente: Si deve pronosticare da quale parte del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono due: parte alta e parte bassa.

Quarto Tabellone Vincente: Si deve pronosticare da quale quarto del tabellone proviene il vincitore del torneo. Gli esiti offerti sono quattro: primo, secondo, terzo e quarto.

Raggiunge la Semifinale: Si deve pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in semifinale.

Qualificazione ai Quarti: Si deve pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno ai quarti.

Vincitore del Quarto: Si deve pronosticare quale giocatore vincerà il quarto della parte di tabellone indicata nella scommessa, qualificandosi per la semifinale.

Possibile Finale: Si deve pronosticare quali saranno i due giocatori che disputeranno la finale.

Finalista: Si deve pronosticare se il giocatore indicato arriverà o meno in finale.

Finalista non Testa di Serie SI/NO: Si deve pronosticare se almeno uno dei due finalisti non sarà una testa di serie (SI) o se entrambi i finalisti saranno teste di serie (NO) del torneo indicato. L'elenco delle Teste di Serie viene stabilito dall'organizzazione di ciascun torneo ed è facilmente consultabile sul sito ufficiale della manifestazione.

Finalista Wild Card: Si deve pronosticare se almeno uno dei due finalisti sarà o no una wild card del torneo indicato. L'elenco delle Wild Card (che sono giocatori che ricevono inviti speciali per poter partecipare al torneo) viene stabilito dall'organizzazione di ciascun torneo ed è facilmente consultabile sul sito ufficiale della manifestazione.

Vince senza Perdere Nemmeno un Set: Si deve pronosticare se il giocatore indicato vincerà il torneo senza mai perdere nemmeno un set durante tutte le partite disputate. Il mercato potrà anche essere offerto in modalità "generica", ovvero, qualunque sia il giocatore, chi vincerà il torneo dovrà farlo senza perdere nemmeno un set.

T/T Torneo: Si deve 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 persisterà 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: Si deve 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.

Vittorie Tornei Grande Slam: Si deve 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: Si deve 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: Si deve pronosticare se il numero di partite perse dal giocatore indicato saranno superiori o inferiori rispetto allo spread offerto.

U/O Posizione in Classifica: Si deve pronosticare se la posizione in classifica nella data specificata del giocatore indicato sarà superiore o inferiore rispetto allo spread offerto.

Posizione in Classifica: Si deve 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: Si deve 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.

VINCERANNO TUTTI: Questa tipologia di scommessa consiste nel 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. Nel caso uno dei tennisti indicati si ritiri prima che inizi il match la scommessa andrà a rimborso. mentre rimane valida in tutti gli altri casi. Nel caso che un incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato 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: 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 prima dell'inizio del match; Alcaraz C. - Tsitsipas S. 3-0. La scommessa è da considerarsi a rimborso.

TENNIS DA TAVOLO Sezione Pre-Match e 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.

Testa a Testa: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti, in caso si ritiri prima di cominciare il match le scommesse andranno a rimborso.

T/T Handicap Punti: Si deve pronosticare quale giocatore avrà realizzato più punti al termine della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto al giocatore 1, mentre quando è negativo va sottratto al giocatore 2.

T/T Handicap Punti nel Set X: Si deve pronosticare quale giocatore avrà realizzato più punti al termine del set in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto al giocatore 1, mentre quando è negativo va sottratto al giocatore 2.

Testa a Testa Set X: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il set indicato. Se un giocatore si ritira durante un set, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti.

Testa a Testa Set X Punto X: Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto indicato nel set offerto.

Risultato Esatto 3/5: Si deve pronosticare l'esatto punteggio, espresso in set, con cui terminerà la partita. Se l'incontro non viene terminato, le scommesse saranno rimborsate.

Pari/Dispari Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nel set indicato saranno pari oppure dispari.

U/O Punti: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa.

U/O Punti Set X: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nel set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) al numero indicato nella scommessa.

Pari/Dispari: Si deve pronosticare se il numero totale di punti nell'incontro saranno pari oppure dispari.

Numero Set 3/5: Si deve pronosticare il numero esatto di set che saranno disputati. Se l'incontro venisse sospeso al 5° set, il mercato sarà refertato regolarmente.

Totale Set ai Vantaggi 3/5: Si deve pronosticare in quanti set si procederà a oltranza (oltre gli 11 punti) per stabilire il vincente di un set.

Sezione Antepost

Vincente: Si deve pronosticare il giocatore che si classificherà al primo posto nella manifestazione.

Finalisti: Si deve pronosticare i giocatori che arriveranno alla finale della manifestazione.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se un giocatore si classificherà o meno nelle prime tre posizioni della manifestazione.

VOLLEY Sezione Pre-Match e Live

Testa a Testa: Si deve pronosticare il risultato finale della partita. Segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

T/T Handicap Punti: Si deve pronosticare il vincitore della partita in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Under/Over Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati da entrambe le squadre al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Set Betting a 5: Si deve pronosticare il punteggio esatto con cui terminerà la partita. Gli esiti offerti sono: 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.

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).

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).

T/T Handicap Set: Si deve pronosticare quale squadra vincerà il maggior numero di set in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

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 Punti nel Set X: Si deve pronosticare quale squadra avrà realizzato più punti al termine del set in base all'handicap indicato nella scommessa. L'handicap viene offerto mostrando un numero positivo o negativo: quando è positivo, l'handicap va sottratto alla squadra in casa, mentre quando è negativo, va sottratto alla squadra ospite.

Set X Under/Over Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel set indicato nella scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Punti Casa: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra in casa al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Punti Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra ospite al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Under/Over Set: Si deve pronosticare se il numero totale dei set disputati al termine della partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread offerto.

Pari/Dispari Punti: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Punti Casa: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra in casa nella partita è un numero pari o dispari.

Pari/Dispari Punti Ospite: Si deve pronosticare se il numero totale dei punti totalizzati dalla squadra ospite nella partita è un numero pari o dispari.

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 Gara a X punti: Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima al punteggio indicato nel set previsto nella scommessa. Segno 1 vince la squadra in casa e segno 2 vince la squadra ospite.

Squadra a Segnare Punto X Nel Set X: Si deve pronosticare quale squadra segnerà il punto esatto nel set indicato nella scommessa.

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.

Squadra Vince Almeno 1 Set: Si deve pronosticare se la squadra indicata nella scommessa vincerà almeno un set durante la partita.

Squadra Vince Esattamente 1 Set: Si deve pronosticare se la squadra indicata nella scommessa vincerà esattamente un set nella partita di riferimento.

Squadra Vince Esattamente 2 Set: Si deve pronosticare se la squadra indicata nella scommessa vincerà esattamente due set nella partita di riferimento.

Sezione Antepost

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

Finalista: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà alla finale della manifestazione indicata.

Podio SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra offerta si qualificherà nei primi tre posti nella manifestazione indicata. **Sezione Marcatori**

Marcatore 1X2: Si deve pronosticare chi tra due giocatori segnerà il maggior numero di punti. Gli esiti possibili sono: 1 se il primo giocatore segnerà più punti, 2 se il secondo giocatore segnerà più punti e X se ci sarà parità di punti tra i due giocatori. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.

Under/Over Punti Giocatore: Si deve pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore nella partita sarà inferiore (under) o superiore (over) allo spread indicato. Se il giocatore non scende in campo nemmeno per disputare un punto della partita, la scommessa va a rimborso.